

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SIHUAS, ÁNCASH 2023

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

AUTORES:

Br. Yeni Yolanda Villanueva Espinoza

Br. Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro

ASESOR

DR. MATUTE CALDERON JULIO CESAR

<https://orcid.org/0000-0003-0170-6067>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación en los ámbitos educativos

TRUJILLO – PERÚ

2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Julio Cesar Matute Calderón DNI N° 47454341 como asesora del trabajo de investigación titulado “MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SIHUAS , ANCASH ”, desarrollado por las egresadas Yeni Yolanda Villanueva Espinoza con DNI 45562286; y el egresado Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro con DNI 44601873 del Programa de Estudios de Educación Secundaria de la Carrera Profesional de Computación e Informática; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.



Firma del asesor(a)

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad
Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI
Vicerrectora académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

Dedicatoria

A Dios por darme vida, salud y sabiduría, por guiar mis pasos día a día y por brindarme una vida llena de aprendizajes y experiencias, a mis padres, Benito Villanueva López y Gregoria Villanueva Jesús, por su apoyo incondicional en mi formación personal y profesional para construir un futuro mejor, a mi hija Krissel G.K.C.V, a ella con amor.

Yeni Yolanda Villanueva Espinoza

A Dios por ser guía y derramar su bendición a lo largo de mi vida, a mi madre Celia Juan Pedro Quispe, quien, con su amor, trabajo y sacrificio, supieron guiarme para convertirme en quien ahora soy.

A mis hijos, por ser mi tesoro más preciado y mi más grande motivación en mi desarrollo personal y profesional.

Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro

Agradecimiento

Agradecer a nuestros padres por su apoyo constante, por los valores impartidos, por la oportunidad de brindarnos una excelente educación y continuar con nuestra formación profesional.

A la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, por darme la oportunidad de profesionalizarme en una disciplina que tanto me apasiona.

A los docentes de la universidad; por la motivación, criterio y aliento, dentro y fuera de las aulas universitarias para ser profesionales capaces de apoyar en la formación de los jóvenes del país de acuerdo al espacio social y cultural adecuado y actuar conforme a los principios éticos.

Los Autores.

Declaratoria de autenticidad

Nosotros, Yeni Yolanda Villanueva Espinoza, identificada con DNI N° 45562286 , y Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro, identificada con DNI N 44601873, del Programa de Estudios de Educación Secundaria con mención en Computación e Informática de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Material educativo multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje en una Institución Educativa de Sihuas, Áncash 2023”, el cual consta de un total de 109 páginas, en las que se incluye 8 tablas y 36 figuras, más un total de 12 páginas en anexos. Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación.

Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.



Yeni Yolanda Villanueva Espinoza
DNI N°



Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro
DNI N°

Índice

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
Dedicatoria.....	iv
.....	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Índice	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. METODOLOGÍA	35
2.1. Enfoque y tipo de investigación	35
2.2. Diseño de investigación.....	35
2.3. Población, muestra y muestreo	36
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	36
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	36
2.6. Aspectos éticos en investigación	37
III. RESULTADOS	38
4.1. Presentación y análisis de resultados.....	38
4.2. Prueba de hipótesis	57
IV. DISCUSIÓN.....	64
V. CONCLUSIONES	68
VI. RECOMENDACIONES	69
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	70
ANEXOS	77
Anexo 1: Instrumento de recolección de la información.....	78

Anexo 2: Ficha técnica	81
Anexo 3: Operacionalización de variables	82
Anexo 4: Carta de presentación.....	84
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos ..	85
Anexo 6: Consentimiento informado	86
Anexo 7: Asentimiento informado	87
Correo institucional: j.matute@.....	88
Anexo 8: Matriz de consistencia	89

RESUMEN

El presente trabajo de investigación “Material educativo multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje en una Institución Educativa de Sihuas, Áncash 2023”, tuvo el propósito general de determinar el grado de relación del material educativo multimedia con el proceso de enseñanza aprendizaje en una institución educativa de Sihuas, Áncash 2023. Además, se usó un enfoque de investigación es el inductivo – deductivo, el tipo de investigación fue no experimental, descriptiva y correlacional, y un diseño de investigación transaccional correlacional. La población y muestra de la investigación fue de treinta docentes de secundaria Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas. Se usó como técnica de recolección de datos la encuesta y como instrumento un cuestionario con 36 preguntas que fue aplicado a los docentes de la institución educativa.

Los resultados fueron que, los encuestados consideran que se hace uso adecuado de la tecnología en un 40% indica que siempre, el 33% señala que casi siempre y el 27% considera que a veces. De los resultados inferimos que los docentes de la I.E. José María Eguren de Pasacancha en Sihuas, hacen un uso adecuado y responsable de las TICs, en favor de las metodologías que hacen uso en sus clases. Y el 67% de los docentes considera que siempre hay un aprendizaje colaborativo que permite la interacción cognitiva entre estudiantes y alumnos, el 27% de los encuestados considera que casi siempre, el 3% solo a veces y el 3% cree que casi nunca.

Palabras clave: material educativo multimedia, enseñanza aprendizaje, plataforma tecnológica.

ABSTRACT

The present research work "Multimedia educational material in the teaching-learning process in an Educational Institution of Sihuas, Áncash 2023", had the general purpose of determining the degree of relationship of the multimedia educational material with the teaching-learning process in an educational institution of Sihuas, Áncash 2023. In addition, an inductive-deductive research approach was used, the type of research was non-experimental, descriptive and correlational, and a correlational transactional research design. The population and sample of the research were thirty secondary school teachers José María Eguren Educational Institution, Pasacancha, province of Sihuas. The survey was used as a data collection technique and a questionnaire with 36 questions was used as an instrument that was applied to the teachers of the educational institution.

The results were that the respondents consider that appropriate use of technology is made: 40% indicate that it is always, 33% indicate that it is almost always, and 27% consider that it is sometimes the case. From the results we infer that the I.E. teachers José María Eguren from Pasacancha in Sihuas, make appropriate and responsible use of ICTs, in favor of the methodologies they use in their classes. And 67% of teachers consider that there is always collaborative learning that allows cognitive interaction between students and students, 27% of those surveyed consider that it is almost always, 3% only sometimes and 3% believe that it is almost never.

Key words: multimedia educational material, teaching-learning, technological platform.

I. INTRODUCCIÓN

Los últimos años, a raíz de la pandemia por la COVID -19, las nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información TIC's, han evolucionado y se han apoderado de la manera de comunicarnos e informarnos a nivel social, cultural, económico y especialmente en la educación; puesto que, con la pandemia originada por el coronavirus, docentes y alumnos de todos los niveles de educación, se vieron en la necesidad de usar los recursos tecnológicos para continuar con la educación.

En ese sentido, El Instituto de Estadística e Informática (INEI) realizó un informe técnico que reveló que el 90% de los hogares al tercer trimestre de 2022 contaba con al menos una Tecnología de la Información y las Comunicaciones. Esta cifra aumentó al 95% en 2020, al 70% en el mismo período de 2019 y a casi dos tercios en años anteriores (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2022).

Los datos proporcionados por el INEI, demuestra que a nivel nacional se incrementó el uso de las TIC's los últimos años, especialmente durante la pandemia; a razón que, la implementación de las clases virtuales, originó que, docentes y estudiantes adquieran dispositivos tecnológicos y con ello aprendan a manejar programas informáticos y plataformas virtuales que les permita continuar con sus labores de enseñanza y aprendizaje.

En Áncash, también se incrementó el uso de TIC's, debido a la implementación de la educación virtual en todos los niveles de educación; lo cual, ocasionó que, los docentes no solo adquieran dispositivos móviles y computadoras, sino que originó que, hagan uso de herramientas digitales que son usados en la realización de productos que les permita brindar materiales educativos a sus estudiantes.

Es verdad que, las TIC's han evolucionado, sin embargo, debemos indicar que los docentes se han visto obligados a hacer uso de estas herramientas tecnológicas en la preparación de sus sesiones educativas; como es el caso de los docentes de la Institución Educativa José María Eguren de Pasacancha en la provincia ancashina de Sihuas, quienes hacen uso de estos recursos educativos para poder lograr, que sus estudiantes logren comprender sus sesiones educativas de manera didáctica.

El uso de recursos tecnológicos no es lo único que realizan los docentes, en la actualidad para lograr los objetivos educativos hacen uso de herramientas digitales en el diseño de las sesiones de clases; para lo cual hacen uso de diapositivas, juegos lúdicos online y el uso de audiovisuales como herramienta didáctica para el desarrollo de clases.

Por esta razón, “en la creación de materiales multimedia para la educación es importante considerar sus resultados inmediatos y beneficios futuros en la formación integral del individuo. Los fines educativos tienden a favorecer las diapositivas y los vídeos como principal medio de comunicación” (Paz G. , 2018).

Por lo cual, los docentes de la I.E.E. José María Eguren de Pasacancha, han desarrollado sus clases haciendo uso de estas tecnologías, en donde muchos de ellos tenían problemas con el manejo de programas informáticos y/o plataformas virtuales que les facilite el desarrollo de sus labores académicas; por lo que, no pudieron cumplir con los objetivos del currículo nacional, a estas deficiencias le sumamos la falta de acceso a internet.

En consecuencia, el desconocimiento de tecnología, originó que, los docentes no puedan plasmar o diseñar materiales educativos multimedia que les permita transmitir ideas, conceptos sobre temas a desarrollar en las sesiones de clases. Por esta deficiencia, no se pudo lograr llevar de manera adecuada el proceso de enseñanza aprendizaje en bien de los estudiantes.

Por ello, es importante indicar que, el concepto de enseñanza aprendizaje no se limita a dictar clases, pues esta al hacer empleo de medios, herramientas y estrategias, pretende influir en la conducta del sujeto, mediante la transferencia de experiencias y conocimientos que sean observadas y reflexionadas por estos, generando cambio en su forma de concebir el mundo y de comportarse frente a él (González & Rodríguez, 1996).

De acuerdo al concepto de González y Rodríguez; debemos indicar que, los materiales educativos son importantes para el desarrollo adecuado del proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que con ellos se transmitirá de manera didáctica y comprensiva conceptos complejos que les permita conocer y aprender nuevos conocimientos a los alumnos.

Es importante señalar que, de continuar con esta problemática del inadecuado uso de los materiales educativos multimedia por parte de los docentes de la Institución Educativa José María Eguren de Pasacancha en Sihuas, Áncash; no se podrá lograr los objetivos educativos propuestos a nivel local, regional y nacional; y no se elevarán las estadísticas de incumplimiento y falta de mejora educativa.

En consecuencia, la presente investigación buscará determinar las deficiencias que tienen los docentes para la realización de materiales educativos multimedia, desde el punto de vista tecnológico y de manejo de recurso digitales en la realización del proceso de enseñanza aprendizaje en sus sesiones educativas; sin importar que, el desarrollo de estas clases sea presencial o virtual. Por ello, formulamos el siguiente problema general de investigación: ¿De

qué manera se relaciona el material educativo multimedia con el proceso de enseñanza aprendizaje en una institución educativa de Sihuas, Áncash 2023?, Asimismo, se propuso los problemas específicos siguientes: ¿Existe relación entre las plataformas tecnológicas educativas con el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023?, ¿Cómo se relacionan las TICs educativas con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023?, ¿Cuál es el grado de relación de la presentación multimedia con los materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023?.

El presente trabajo de investigación, propone que los materiales educativos multimedia se han convertido en nuevos recursos para profesores y estudiantes, la investigación actual sugiere que el trabajo futuro se centrará en la creación de contenido multimedia interactivo que sea relevante para diferentes etapas educativas y pueda usarse con precaución pedagógica en las aulas.

Por otro lado, el presente trabajo de investigación servirá para describir el trabajo de los docentes de computación e informática y de la importancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren de Sihuas; por otro lado, la presente investigación servirá para obtener el título profesional de docente de Educación Secundaria Computación e Informática.

Al ser una investigación de tipo descriptivo, se determinó la relación que existe entre el material educativo multimedia y el proceso de enseñanza aprendizaje, para consecutivamente describir se relacionan estas variables en el trabajo que realizan los docentes en las instituciones educativas.

Finalmente, la investigación al ser no experimental, cuantitativa de diseño correlacional, determinó la relación entre las variables propuestas, los resultados tienen el objetivo de ser tomados en cuenta en futuras investigaciones de mayor rigor científico.

Asimismo, para el trabajo de investigación se tuvo como objetivo general de Determinar el grado de relación del material educativo multimedia con el proceso de enseñanza aprendizaje en una institución educativa de Sihuas, Áncash 2023. Además, se trabajó con los siguientes objetivos específicos: Describir la relación de las plataformas tecnológicas en el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023. Determinar el grado de relación de las TICs educativas con las

estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023. Determinar la relación de la presentación multimedia con los medios materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Se formuló la siguiente hipótesis general: A mayor uso del material educativo multimedia mayor mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023. Y las siguientes hipótesis específicas: Las plataformas tecnológicas se relacionan directamente con el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023. Las TICs educativas tienen un alto grado de relación con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023. La presentación multimedia se relaciona significativamente con el medio materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Para la realización del presente trabajo de investigación, de relevancia científica, es importante señalar los antecedentes, que consiste en estudios previos, que nos permitió brindarle realce y objetividad teórica a la presente investigación. Por consiguiente, proponemos los siguientes antecedentes de investigación:

Guzmán y García (2022) en su tesis titulada “Recursos multimedia como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje en la Unidad I: Epistemología de la Educación en Línea de la asignatura Educación en línea I, de la carrera Informática Educativa, durante el I semestre del 2021”, para optar el título licenciado en Ciencias de la Educación con mención en Informática Educativa de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, tuvo como objetivo Analizar los recursos multimedia como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje en la Unidad I: Epistemología de la Educación en Línea de la asignatura Educación en línea I, de la carrera Informática Educativa, durante el I semestre de 2021. La metodología usada fue de enfoque interpretativo descriptivo; la población y muestra fue de la población en estudio es de quince estudiantes y tres expertos en educación en línea. Concluyó que, la calidad de los recursos multimedia presentes en la unidad I: Epistemología de la Educación en Línea de la asignatura Educación en línea I, se evidenció en los aspectos de diseño una deficiencia notoria en referencia a la apariencia e innovación, por otra parte, los elementos de creatividad en los recursos cuentan con una valoración positiva por los estudiantes, de la misma forma los

contenidos abordados fueron catalogados como pertinentes, coherentes, efectivos y motivadores (Guzmán & García, 2022).

Vizcaíno (2022) en su tesis titulada “Desarrollo de un material educativo multimedia para introducir presaberes referentes a la línea agrícola del énfasis de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Cayetano de Gallego en estudiantes de Grado Quinto”, para optar el título de licenciada en Informática Educativa, tuvo como objetivo desarrollar un material educativo multimedia para introducir presaberes referentes a la línea agrícola del énfasis de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Cayetano de Gallego en estudiantes de grado quinto. La metodología usada fue de corte cualitativo descriptivo; la población y muestra fue de veinte estudiantes de quinto grado de la sede principal. Concluyó que, Al diseñar materiales digitales de aprendizaje se debe tener en cuenta el contexto en el que se utilizará el conocimiento, las características de los estudiantes que utilizarán el conocimiento, las estrategias de aprendizaje, así como la estructura lógica, el nivel de interactividad y la presencia o ausencia de los estudiantes. ser tomado en cuenta. contenido. Falta de diversos recursos. Los diferentes perfiles de aprendizaje nos permiten ampliar nuestros horizontes en aspectos de informática, materia, enseñanza y currículo, permitiéndonos ampliar nuestros horizontes y generalizar nuestros hallazgos. La validación de un material educativo digital debe ser considerada en distintos momentos del desarrollo; puede ser después del uso de los materiales o desde el momento de desarrollo; permitiendo mejorar o corregir antes de la implementación con estudiantes (Vizcaíno, 2022).

Cuello y Solano (2021) en su tesis titulada “Uso de las TIC como herramienta de aprendizaje en tiempos de aislamiento social”, para optar el grado de Maestro en Educación de la Corporación Universidad de la Costa, tuvo como objetivo describir al uso de las TIC como herramienta de aprendizaje en tiempos de aislamiento social, desde la perspectiva de los estudiantes de Media Académica de la IED John F. Kennedy de Aracataca (Magdalena). La metodología usada fue enfoque descriptivo, con un diseño de campo no experimental, y se realizó bajo alcance correlacional; la población muestreada estuvo constituida por sesenta estudiantes de grado, once distribuidos en los turnos matutino y nocturno, quienes respondieron un cuestionario de veinticuatro preguntas cerradas de fácil comprensión, el instrumento se desarrolló y aplicó a través de la herramienta *Google Forms*. Concluyó que, la encuesta se analizaron los datos procesados por la plataforma, los cuales arrojaron que más del sesenta por ciento de la muestra expresó estar de acuerdo con que sus docentes utilizan eficientemente las TIC como herramientas de aprendizaje en tiempos de aislamiento social, de igual manera,

también existe un cuarenta y cinco por ciento, que manifiesta estar medianamente de acuerdo en que ha sido fácil la adaptación a la modalidad de aprendizaje y que se encuentran satisfechos con la metodología empleada por los docentes, en donde la utilización del WhatsApp, se ha convertido en una aplicación que ha generado un impacto positivo en toda la comunidad educativa (Cuello & Solan, 2021).

Palacios (2021) en su tesis titulada “Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarqui, Calderón, DMQ, Período 2019-2020”, para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, tuvo como objetivo Determinar herramientas digitales que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Tarqui, en el contexto de la educación virtual. La metodología usada fue enfoque descriptivo, con un diseño de campo no experimental, descriptivo exploratorio; la población fue de veinte estudios de uso de herramientas digitales siete plataformas virtuales. Concluyó que, La implementación de estas herramientas en las escuelas primarias es beneficiosa, pero dependerá de factores como la capacitación docente, la disponibilidad de recursos técnicos y financieros, la capacitación de los padres y las habilidades digitales de los estudiantes; especialmente la capacidad de los docentes para adaptar herramientas para alcanzar objetivos de aprendizaje e intenciones de enseñanza claras. Desde allí es posible resolver dudas sobre las herramientas digitales que facilitarán el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 7mo grado del departamento de educación de Talki en relación con el nuevo aprendizaje virtual. Las herramientas se elaboran en función de la disponibilidad de recursos digitales para la educación secundaria y los integrantes de las unidades educativas. A partir de esto, se identificaron siete herramientas para mejorar el dominio de los estudiantes en cada materia de séptimo grado: aplicaciones y plataformas que han creado contenido (Palacios, 2021).

Olivos (2020) en su tesis titulada “Material Educativo Multimedia para Fortalecer Capacidades de Sanidad y Explotación de Equinos Facultad Medicina Veterinaria Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo”, para optar el grado de Maestro en Informática Educativa y Tecnologías de la Información y Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, tuvo como objetivo demostrar la influencia de material educativo multimedia en el fortalecimiento de capacidades de la asignatura de Sanidad y Explotación de equinos, Facultad de Medicina Veterinaria, UNPRG. La metodología usada fue de enfoque cuantitativo, y se realizó bajo alcance correlacional; la población y muestra fue de treinta y seis alumnos VII

ciclo, Facultad de Medicina Veterinaria UNPRG, según lista de matrícula de la asignatura de Sanidad y explotación de Equinos, FMV. Concluyó que, este estudio nos ha permitido identificar que usando material multimedia en para el proceso de enseñanza aprendizaje se obtienes mejores resultados que con la materia tradicional, logrando una excelente mejora, transformación y reforzamiento de las capacidades de los alumnos con respecto a la asignatura de Sanidad y explotación de equinos (Olivos, 2020).

Pisco (2020) en su tesis titulada “Gestión educativa y proceso de enseñanza aprendizaje en la institución educativa Wilfredo Zegarra Sandoval, distrito de Jepelacio 2020”, tesis para optar el grado académico de Maestro en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo; tuvo como objetivo determinar la relación entre la gestión educativa y el proceso de enseñanza aprendizaje en la institución educativa Wilfredo Zegarra Sandoval. Usó la metodología de investigación de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional; la población fue doscientos cuarenta y tres sujetos, y la muestra cuarenta y tres miembros de la comunidad educativa en estudio. Concluyó que, de acuerdo a los resultados obtenidos se puede afirmar que existe correlación negativa muy baja entre la variable gestión educativa y proceso de enseñanza aprendizaje, por tener un Rho de Spearman de menos uno. Por lo tanto, se comprueba que, si existe relación entre la gestión educativa y proceso de enseñanza aprendizaje en la institución educativa Wilfredo Zegarra Sandoval, distrito de Jepelacio 2020 (Pisco, 2020).

Medina (2020) en su tesis titulada “Material didáctico multimedia para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del quinto año básico de la Unidad Educativa “5 de Agosto” de la ciudad de Esmeraldas”, para optar el grado de Maestro en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente, tuvo como objetivo Proponer una alternativa de material didáctico digital para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 5to año de educación básica de la unidad educativa “5 de Agosto”, de la ciudad de Esmeraldas. La metodología usada fue de enfoque cualitativa/cuantitativa, descriptivo; la población y muestra fue de ocho maestros de la unidad educativa “5 de Agosto”, de la ciudad de Esmeraldas. Concluyó que, el aprendizaje de los escolares en la asignatura Lengua, la comprensión lectora como habilidad esencial a desarrollar en la materia y el uso de medios didácticos digitales que permitan lograr de nuestros educandos los objetivos de salida. La comprensión lectora es una habilidad que se irradia e influye en todas las materias del currículo. La complejidad de esta comprensión ha sido demostrada en miles de estudios científicos, a tal punto que han surgido varias teorías sobre los factores que inciden en ella, positiva o negativamente, para lograr el mejor aprendizaje en los escolares. Para este estudio fue significativo el enfoque sociocultural, que pone al docente

como mediador del proceso de enseñanza- aprendizaje; y es que hoy no se estuviera hablando de tantas dificultades en la comprensión lectora si los docentes se hubieran adaptado a los nuevos tiempos y hubieran roto la inercia que hoy plaga a nuestras unidades educativas con la falta de medios de enseñanza multimedia (Medina, 2020).

Ruiz (2020) en su tesis titulada “Evaluación de materiales educativos digitales para el desarrollo del año escolar y los objetivos del currículo escolar de la Institución Educativa 60102 “El Varillal” Iquitos – 2020” para optar el Título Profesional de Ingeniero de Computación y Sistemas de la Universidad Privada de la Selva Peruana; tuvo como objetivo determinar en qué medida el uso de materiales de enseñanza digitales mejora el desarrollo de los temas de enseñanza en la Institución Educativa N° 60102 “El Varillal”, Iquitos, año 2020. Usó la metodología de investigación de tipo descriptiva, con un diseño de la investigación no experimental, de tipo transversal descriptivo; la población y muestra fue de seis docentes de la Institución Educativa 60102 “El Varillal” Iquitos. Concluyó que, En cuanto a la interfaz, el cien por ciento indica que el diseño gráfico es adecuado o muy adecuado. El ochenta y cuatro por ciento dijo que la distribución del horario era adecuada. Aspectos técnicos: En términos de disponibilidad y conectividad, cien por ciento significa adecuado o muy adecuado. En cuanto a la disponibilidad de recursos TIC, el ochenta y tres por ciento dijo que era adecuada o muy adecuada. Se ha establecido que el uso de programas educativos contribuye al desarrollo de la protección ambiental relacionada con el conocimiento y cuidado de las plantas en los estudiantes de segundo grado de educación básica de las instituciones educativas N° 60194. Los alumnos aprendieron sobre la importancia de las plantas y aprendieron a valorar y proteger los espacios verdes. En relación al valor educativo o didáctico del contenido, centrándose en la variedad y distribución del contenido, el cien por ciento de los encuestados lo calificó como adecuado o muy adecuado. En cuanto al valor educativo o didáctico de la actividad, el énfasis en la diversidad y la capacidad de adaptación al currículo, el cien por ciento de los encuestados la encontró adecuada o muy adecuada. Idoneidad del curso: recursos proporcionados, calidad de los recursos y uso de los recursos, el cien por ciento de los encuestados calificó el curso como apropiado o muy apropiado (Ruiz, 2020).

Layme (2019) en su tesis titulada “Proceso de Enseñanza - Aprendizaje y la Elaboración de Tesis Universitaria en Estudiantes de X Semestre de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco”, tesis para optar el grado de Doctor en Ciencias: Educación en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, tuvo como objetivo determinar la relación entre proceso de enseñanza - aprendizaje

con la elaboración de tesis universitaria en estudiantes de x semestre de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco - 2019. La metodología de investigación usada fue científica - pedagógica (social), con enfoque o paradigma cuantitativo correlacional, se utilizó el método científico: deductivo - inductivo; analítico- sintético y dialectico, y descriptivo que ha permitido sistemáticamente hacia logro de objetivos. La muestra y población de estudio está constituido por los estudiantes del décimo semestre académico matriculados 2019-I y II, mil doscientos estudiantes, haciendo una muestra total de doscientos noventa y uno estudiantes. Concluyó que, La vinculación teoría - práctica no es evidenciado en el proceso de enseñanza aprendizaje de la investigación en el semestre académico 2019-II de (Plan 1999 - 2005.), lo que origina que el aprendizaje sea solo teórico verbal y poco útil en la elaboración de tesis universitaria. La mayoría de los estudiantes del último semestre académico 2019-II tienen dificultades en la elaboración de tesis universitaria, lo que refleja existe bajo nivel de conocimiento en el área de investigación científica (Layme, 2019).

Montero (2019) en su tesis titulada “Evaluación de calidad de los materiales educativos multimedia de las actividades de iniciación a la cultura académica 2016/17 de la Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Río Cuarto”, Argentina, tesis para optar el grado de Maestro en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías en la Universidad Nacional de Córdoba de Argentina; tuvo como objetivo Evaluar la calidad de los Materiales Educativos Multimedia de las Actividades de Integración a la Cultura Académica 2016/17 de la Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Río Cuarto, a partir de un dispositivo de evaluación propio basado en instrumentos propuestos por diferentes autores. La metodología de investigación usada fue estudio de caso, con enfoque mediante procesos cuantitativos, cualitativos y/o mixtos, se usó un diseño transeccional. Concluyó que, la orientación institucional de la UNRC se basa en lineamientos críticos y reflexivos sobre el impacto de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje, la integración de las TIC en los procesos de investigación, la formación de profesionales, los modelos de producción y la adquisición de nuevos conocimientos. FCH promueve la colaboración, la democratización del conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico mediante el desarrollo de tecnologías educativas para apoyar procesos de producción y difusión que puedan mejorar la educación pública y gratuita a través de medios de comunicación tradicionales, así como las TIC (Montero, 2019).

Nima (2018) en su tesis titulada “Influencia del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje en el Rendimiento Académico del Área de Comunicación en Estudiantes del Primer Año de

secundaria de la Institución Educativa Tarapoto, 2018” tesis para optar el grado académico de maestra en Gestión Pública de la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo determinar la influencia del proceso de enseñanza - aprendizaje en el rendimiento académico en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Tarapoto, 2018. La investigación fue de tipo básica descriptiva y no experimental, con un diseño de investigación descriptivo correlacional. La población y muestra fue de sesenta estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Tarapoto, San Martín. Concluyó que, el proceso de enseñanza y aprendizaje fue adecuado en un ochenta por ciento; ya que se vinieron cumpliendo con el desarrollo de actividades, la misma contribuye significativamente con la adquisición de conocimiento de los estudiantes. El rendimiento académico en el área de comunicación fue muy bueno; debido a que el sesenta por ciento de los estudiantes presentaron calificaciones próximas a dieciséis y diecisiete; en la institución educativa y Distrito de Tarapoto (Nima, 2018).

Cabero y otros (2018) en su trabajo de investigación titulada “Material educativo multimedia para el aumento de estrategias metacognitivas de comprensión lectora, en tres centros de Sevilla, España”; de la Universidad de Sevilla, tuvo el objetivo de autorregular el aprendizaje para mejorar la comprensión de lectura en alumnos del tercer grado con dificultad en la lectura. Diseño experimental, donde intervinieron doscientos cuarenta y siete alumnos de diez a doce años como muestra. Se hizo contraste del pretest postest del grupo testigo y experimental aplicando tres cuestionarios validados. Concluyó que, los materiales han sido diseñados, utilizados y evaluados para cumplir con el propósito previsto para los estudiantes con dificultades de lectura en Key Stage 3 que interactúan con el proyecto. El trabajo realizado confirmó la importancia de los programas multimedia en el fomento de la comprensión lectora en estudiantes con diversos tipos de dificultades, según los resultados de su programa “Comprensión y Transformación”; su programa "Imagen y Fantasía"; y conocimientos adquiridos a través del Programa de Concientización y Aprendizaje en el Aula. En definitiva, los materiales creados en función de los objetivos marcados crean un entorno interactivo, atractivo y estimulante para el alumno, animándole a convertirse en el verdadero protagonista de su aprendizaje. Al mismo tiempo, los materiales preparados se convierten en un recurso valioso para los profesores que intentan mejorar las habilidades lectoras de sus alumnos. (Cabero y otros, Material educativo multimedia para el aumento de estrategias metacognitivas de comprensión lectora, 2018).

Las bases teóricas científicas, consideradas después de la investigación bibliográfica, de acuerdo a las variables propuestas, los materiales educativos multimedia son de importancia para el desarrollo de las labores académicas y de formación de los docentes en las instituciones de educación.

Area (2009) cree que, si se hiciera un repaso histórico, se pueden encontrar evidencias para afirmar que el material didáctico es tan antiguo como la propia enseñanza. Suele citarse como referente del primer material propiamente didáctico la obra *Orbis Sensualium Pictus* de Comenio, ya que representa la creación del primer texto o manual generado con la intencionalidad de facilitar la transmisión de conocimiento combinando el texto escrito con representaciones pictóricas, así como incorporar la lengua vernácula del alumnado a las páginas impresas (Área, 2009).

Paz (2018) considera que, al elaborar materiales multimedia para la educación pensar tanto en los logros inmediatos que se producirán, y en los beneficios futuros que tendrán dentro de la formación integral de la persona. En educación los más empleados han sido el diaporama y el video (Paz G. , 2018).

En las últimas décadas los recursos digitales han surgido como medio de expresión y creación a través de nuevos lenguajes basados en imágenes, sonidos e interactividad, tres elementos que fortalecen la comprensión, la creatividad y la motivación de los estudiantes. En respuesta a esta demanda, la inmediatez y la espontaneidad, así como la colaboración y reutilización de materiales, se han convertido en rasgos de las nuevas formas de enseñanza (García-Valcárcel, 2016).

En ese sentido, López (2006) agrega que, la multimedia se convierte así en un entorno de aprendizaje que combina las posibilidades educativas que ofrecen diferentes medios. Desde el punto de vista de parámetros técnicos, integra varios formatos (texto, imágenes, gráficos, sonidos) y proporciona una gran cantidad de información. Además, facilitan cada vez más la interacción usuario/dispositivo y la colaboración entre grupos de usuarios. Respecto a las características pedagógicas, aportan al instructor un recurso para: ilustrar conceptos, mostrar situaciones o escenas, presentar múltiples fuentes de información en un mismo soporte, favorecer el aprendizaje individualizado, estimular la investigación y exploración, permitir simulaciones, proporcionar entornos con gran motivación, constituir entornos lúdicos y proporcionar una alta interactividad (López, 2006).

Gonzales (2019) considera que, se debe de tener en cuenta que las formas de aprendizaje de los alumnos son diversas, siendo así ellos deben tener diversas alternativas, medios y herramientas que se puedan combinar para lograr aprender personal o grupalmente, experimentando, discutiendo, construyendo e intercambiando ideas, logrando el control del aprendizaje, siendo así los materiales educativos tienen que ser modelos garantizados para un aprendizaje efectivo siendo los maestros quien deben conocerlos y saberlos aplicar (Gonzales, 2019).

Finalmente, El aprendizaje en la era digital puede definirse como un aprendizaje diverso y no estructurado que dista mucho de ser un conocimiento tradicional perfectamente empaquetado y organizado. El conocimiento en red se basa en la cocreación, lo que supone un cambio de mentalidad y actitud. Pasar de ser meros consumidores de los contenidos elaborados por otras personas, a ser los expertos y aficionados los propios cocreadores del conocimiento (Viñals & Cuenca, 2016).

La aplicación de la tecnología, de manera adecuada y responsable, representa un beneficio y en el sector educativo les permite tanto a docentes como a alumnos el uso de la computadora, clasificación y almacenamiento de información, acceso a información reciente, la comunicación e interactividad con estudiantes y maestros que se encuentran en distintas partes del mundo, lo que permite el trabajo colaborativo (Ramos y otros, 2015).

En ese sentido, las plataformas tecnológicas, según Heredia (2007) son herramientas que facilitan los procesos de fabricación o servicio combinando paquetes de hardware y software, por un lado. Mientras que las plataformas tecnológicas son herramientas importantes para llevar a cabo la comunicación entre las personas haciéndola eficiente en los procesos de enseñanza (Heredia, 2007).

Desde una perspectiva educativa, una plataforma virtual es un software que se convierte en una herramienta de aprendizaje con ciertos componentes como soporte técnico, soporte de gestión y soporte de aprendizaje; diferentes tipos de material se distribuyen en diferentes formatos. Todo ello permite que docentes y estudiantes interaccionen (Chávez, 2016).

Para concluir, Ramírez (2012) plantea que las plataformas tecnológicas, son herramientas que hacen posible el desarrollo del proceso de aprendizaje, brindando para ello una información de diversa índole, accediendo a direcciones URL, compartiendo recursos elaborados por los docentes y alumnos, haciendo uso de recursos como el correo, foro, chat, video conferencia, fomentado el aprendizaje colaborativo (Ramírez, 2010).

La educación virtual se puede definir como actividades en las que profesores y estudiantes participan, interactúan y aprenden dinámicamente en diversos entornos digitales. ¿Cómo lograron esto? A través de los diferentes recursos tecnológicos que provee internet junto con los elementos digitales como los celulares, los computadores, *tablets*, entre otros múltiples elementos que permiten la interacción de los participantes de manera virtual; esta educación también es conocida como enseñanza en línea, ambas nacen de la necesidad de brindar una educación de calidad a las personas que por diferentes motivos, sea de distancia, tiempo o dinero no pueden desplazarse a los centros de educación físicos (Grupoguard, 2023).

Un aula virtual es un entorno digital donde se comparte el conocimiento y el aprendizaje es posible. Es una sala de formación virtual en una plataforma de *e-learning* donde profesores y estudiantes comparten contenidos instantáneamente y responden preguntas, consultas y valoraciones de los participantes. Los estudiantes pueden visitar el aula virtual en cualquier momento y participar en las clases sin desplazarse. Se puede usar tanto para la educación a distancia como complemento de una clase presencial (BrainsPro, 2023).

Para Scagnoli (2001) el aula virtual es crucial porque será el espacio donde se centrará el proceso de aprendizaje. Independientemente de cómo se organice la educación a distancia: híbrida o a distancia, sincrónica o asincrónica, el aula virtual se convertirá en el centro del aula. Por ello es importante definir que se espera que los alumnos puedan lograr en su aprendizaje a distancia y que elementos aportará el nuevo medio para permitir que esa experiencia sea productiva (Scagnoli, 2001).

Las páginas web provienen de Internet y se utilizan para almacenar o informar algún contenido importante, interesante o interactivo relacionado con los lectores. Cuando hablamos de qué es un sitio web educativo, nos referimos a un espacio digital que contiene recursos, materiales de aprendizaje e información relacionada con la educación. El objetivo principal de estos espacios educativos es facilitar el aprendizaje y brindarle a los estudiantes y los docentes las herramientas didácticas para el proceso de enseñanza y aprendizaje (Euroinnova, 2023).

Las páginas web es considerada como una herramienta por medio de la cual, los docentes apoyan los procesos de enseñanza – aprendizaje que brindan a los estudiantes; por medio de estos espacios virtuales les permite brindar información relevante y plantear actividades que se desarrollan combinando la enseñanza presencial con la tecnología no presencial (Dávila y otros, 2014).

Asimismo, para Jaime (2019) menciona que, la mayoría de las páginas web actuales se crean dinámicamente utilizando una variedad de lenguajes de programación. Los principales recursos que encontramos aquí son *blogs*, foros, *chat*, venta *online*, etc. Tienen una gran ventaja en los buscadores porque son dinámicos, por lo que su contenido se actualiza constantemente y están entre las primeras opciones de búsqueda. Poseen un diseño que se adapta con todo tipo de dispositivo como Tablet, portátiles, *tablets* (Jaime, 2019).

Cabero (1999) considera que, en torno a la llegada o incorporación de las TIC's debe dirigirse hacia el cómo mejorar la calidad del proceso enseñanza aprendizaje y como usarlas e integrarlas para que lo educativo trascienda lo tecnológico. Con la presencia de las TIC's el énfasis se traslada desde la enseñanza hacia el aprendizaje estableciéndose nuevos roles y responsabilidades para los alumnos y profesores (Cabero, Tecnología educativa. Revista Docencia Universitaria, 1999).

Por esta razón, es importante indicar que en el ámbito de la educación, podemos definir el ambiente como la organización del espacio, disposición y distribución de los recursos de aprendizaje, planificación del tiempo y las interacciones que tienen lugar en el aula. Es un entorno dinámico, con determinadas condiciones físicas y temporales, que posibilitan y favorecen el aprendizaje (Reyes y otros, 2014).

Las nuevas tecnologías utilizadas en educación mejoran el proceso de aprendizaje, así como la gestión de los centros educativos. Las TIC deberían utilizarse como recursos para el apoyo profesional y para la realización y promoción de capacidades TIC. Su uso no debe ser paralelo al proceso de aprendizaje, sino que debe ser parte de él. El papel de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje tiene muchas facetas. Ofrecen una amplia variedad de contenidos y bases de conocimientos que pueden adaptarse a los requisitos, necesidades e intereses de los estudiantes. Incluir las TIC en el día a día de las aulas hace que este entorno coexista con los gustos y aficiones del alumnado (Robotix, 2023).

La presencia de las tecnologías en la educación ya no es una novedad sino una realidad. Los contextos de enseñanza - aprendizaje han cambiado con su sola aparición en el aula, al menos materialmente. El objeto de evaluación y reflexión somos nosotros y nuestros estudiantes, los contextos de enseñanza - aprendizaje que diseñamos y ponemos en práctica, e, insertos en ellos, el aprovechamiento de los recursos tecnológicos para la generación de conocimientos. El objeto, en definitiva, siempre es la educación (Laguna, 2010).

Debemos indicar que, las intervenciones pedagógicas que promuevan el desarrollo de actividades de aprendizaje que logren efectivamente los objetivos de aprendizaje planificados y otros aprendizajes con alto valor pedagógico, indicando los siguientes indicadores: Significado para los estudiantes. Los contenidos y las actividades tienen relación con cuestiones y problemas significativos para los estudiantes (Marqués, 2014).

Las actividades involucran a los estudiantes en el aprendizaje y los hacen sentir responsables y motivados; participan expresando sus ideas; y aborda la diversidad tanto en los contenidos ofrecidos como en las estrategias de acción que implican. También promueven el desarrollo de estrategias de autonomía y autoaprendizaje. en los estudiantes (autoevaluación, búsqueda selectiva de información, reflexión individual). Disponen a los estudiantes para la realización de futuros aprendizajes de manera autónoma (Flores y otros, 2015).

Asimismo, las buenas prácticas promueven las relaciones entre docente y estudiantes y desarrolla dinámicas de cooperación entre los estudiantes. Además, aplica técnicas activas para el aprendizaje que permiten procesos de retroalimentación que les permite poner énfasis en el tiempo de dedicación a la tarea. Finalmente, ayuda a comunicar altas expectativas y enseña a respetar la diversidad de formas de aprender (Chávez, 2016).

En ese sentido, Unesco (2004) considera que, en el área educativa los objetivos estratégicos apuntan a mejorar en cierta forma la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, la promoción de la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidad desde el aprendizaje y estimulación de un diálogo fluido sobre las políticas a seguir (Unesco, 2004).

Asimismo, las TICs son sinónimo de innovación en el área educativa, lo que permite que los docentes y estudiantes puedan realizar cambios determinantes en los procesos de enseñanza, esto ha causado un cambio notable en el ámbito educativo que afecta tanto la forma de enseñar y la forma de aprender como el papel del docente y del estudiante, en ese sentido, los docentes deben comprender que cuentan con herramientas de colaboración, *Office 365* y *Google Drive*; y herramientas para comunicarse, como son las aulas virtuales, *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, entre otros (Euroinnova, 2023).

La presentación multimedia, de acuerdo a Belloch es importante; puesto que, la información debe tener excelente visibilidad, mezclando colores cuidando los contrastes, sin exceso de contenidos y entendibles, se debe esquematizar la información a manera de mapas conceptuales para facilitar el entendimiento de las presentaciones, deben complementarse con imágenes,

sonidos u otros medios, sin caer en las distracciones, no llenar de demasiado contenido en una sola presentación, preferentemente se debe colocar los datos más importantes que se quieren dar a conocer sirviendo de guía para las secuencias a seguir no olvidar el involucrar al público, interrelacionarse con ellos y hacerlos partícipes de la presentación (Belloch, 2014).

Por ello, el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha tenido un gran impacto en la sociedad moderna y ha provocado importantes cambios sociales y culturales. Este incidente, por supuesto, también se refleja en el entorno escolar. Incluso, muchos educadores y pedagogos las consideran como determinantes en la mejora de la calidad de los procesos de enseñanza – aprendizaje (Villanueva, 2015).

Por esta razón, Uribe (2010) considera que los efectos multimedia ayudan a motivar al público y mantener el interés durante la exposición. Los vídeos ilustran un tema mejor que las diapositivas que sólo contienen texto. El uso sensato del sonido puede convertir una presentación en una exposición muy agradable e interesante (Uribe, 2010).

En ese sentido, González & González (2000) consideran que, una presentación es un desarrollo gráfico de una idea o concepto que se desea transmitir a una audiencia. El uso de presentaciones es cada vez más común en cualquier entorno laboral, ya que la información presentada gráficamente hace que sea más fácil y rápido aprender ideas. *Microsoft PowerPoint* es un programa que nos ayuda a crear presentaciones profesionales que nos permiten crear diapositivas, transparencias, portadas, etc. para que podamos integrar texto, imágenes, sonidos, animaciones y películas. Estos elementos creados mediante *PowerPoint* pueden mostrarse posteriormente en la pantalla de un ordenador, mediante un proyector de diapositivas o una copia impresa (González & González, 2000).

Uribe (2010) señala que los efectos multimedia ayudan a motivar al público y mantener el interés durante la exposición. Los vídeos ilustran un tema mejor que las diapositivas que sólo contienen texto. El uso sensato del sonido puede convertir una presentación en una exposición muy agradable e interesante. (Uribe, 2010).

La multimedia permite a los profesores modificar y combinar la información que reciben los estudiantes y controlar cómo y a través de qué canales les llegan mensajes específicos. Además, el conjunto de medios utilizados hace que el proceso de aprendizaje se asemeje cada vez más a las formas de obtener y manipular información que se dan en la vida real (Aja y otros, 1999).

La expresión, presentación multimedia en computadoras se refiere a la combinación de varios medios de presentación. Es decir que los documentos multimediales articulan texto, imágenes, sonidos, video y animaciones (Villanueva, 2015).

Villanueva (2015) considera que, cada secuencia de aprendizaje estará formada por varios objetos de aprendizaje organizados en principio de forma secuencial, pero con posibilidad de acceso directo a cualquier elemento de la secuencia. Por ello, Cada objeto de aprendizaje puede estar formado por un elemento de información y otro elemento interactivo. Los estudiantes deben procesar la información proporcionada y luego intentar aplicar lo que han aprendido en la resolución de problemas interactivos.

En ese sentido, al momento de realizar la esquematización de la información no se debe ser la idea de que la forma en que organizamos la información en las pantallas debe ser estrictamente estética; más bien, su ubicación influirá en el significado objetivo. Principios como el de la continuidad, proximidad, semejanza y contraste deben de ser contemplados para facilitar la organización perceptiva (Almenara, 1998).

El diseño de recursos interactivos proporciona base para el desarrollo de experiencias de aprendizaje más ricas. Se asegura una motivación intrínseca al contemplar la posibilidad de tomar decisiones, realizar acciones y recibir un *feedback* más inmediato a las mismas; además, debe de contar con flexibilidad, que brinde la posibilidad de utilizarlo en múltiples situaciones de aprendizaje, clases ordinarias, apoyos a estudiantes con necesidades educativas, en horario lectivo, no lectivo, etc. (Villanueva, 2015).

Por su parte, Paz (1997) considera que, se debe aportar algunas características que deben cumplir los textos para que sean verdaderamente eficaces, y que en cierta medida pueden servirnos de síntesis de algunos de los comentarios realizados por nosotros: seleccionar un tipo de fuente clara y evitar las complejas, que dificulten la lectura, seleccionar un tamaño que pueda observarse con claridad y de forma legible, emplear el interlineado adecuado dejando un espacio mayor entre los párrafos usar los estilos de fuentes para resaltar los términos importantes, procurar evitar las palabras innecesarias, utilizar palabras cortas, vigilar la ortografía y utilizar siempre el texto con mayúsculas y minúsculas para resaltar la fluidez del texto (Paz F. , 1997).

La enseñanza es un procedimiento que hace factible la evolución continua de la ideología, cualidades y comportamiento de los alumnos y alumnas, originando interacciones entre lo que estos reciben por parte de los docentes, es decir, conocimiento en disciplinas científicas,

artísticas y especulativas, con la realidad y entorno en que se ven envueltos, llámese familia, amigos, grupos de interés, entre otros; provocando que estos experimenten vivencias únicas, que a la larga contribuyen a su desarrollo profesional y personal (Gimeno & Pérez, 1992).

Por su parte, García & Rodríguez (1996) plantean que, el concepto de enseñanza no se limita a dictar clases, pues esta al hacer empleo de medios, herramientas y estrategias, pretende influir en la conducta del sujeto, mediante la transferencia de experiencias y conocimientos que sean observadas y reflexionadas por estos, generando cambio en su forma de concebir el mundo y de comportarse frente a él (González & Rodríguez, 1996).

El proceso de aprendizaje es considerado como un espacio donde los protagonistas son los estudiantes, los docentes desempeñan el papel de facilitadores del proceso de aprendizaje y los estudiantes construyen conocimientos, aportan sus experiencias y reflexionan mientras leen, intercambiar opiniones con compañeros y profesores. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con un aprendizaje de por vida (Lisintuña & Marca, 2017).

Por su parte, Not (1987) plantea que el proceso de enseñanza – aprendizaje es el transcurso de la formación refiere la manera en que se comprende y sintetiza la relación creada entre el sujeto que está adquiriendo el conocimiento compartido y el objeto de conocimiento. En este sentido el autor manifiesta que dentro del campo de enseñanza se tiene los métodos tradicionales y los modernos, donde los primeros reflejan la idea de cultivar, modelar, tutelar desde el exterior, por lo que representa un prototipo que se desea insertar en el alumno, ejemplo de ello lo son la transmisión magistral, las instrucciones, los cuales están apoyados en la estructura de los contenidos; mientras que los segundos, se sustentan en el supuesto de que el alumno ya tiene incorporado los medios para desarrollarse, por lo que es este el elemento crucial para la acción pedagógica y el objeto se basa en sus iniciativas, teniendo como ejemplo de este método activo la cuestión observacional, la invención mediante la experiencia adaptativa, etc. (Not, 1987).

Rosell & Paneque (2009) lo definen a desde el punto de vista etimológico de la palabra método significa “camino hacia una meta” y en un sentido más amplio es el modo razonado de obrar, manera de ordenar la actividad para alcanzar un objetivo. En general, todo método se puede definir como un sistema de acciones sucesivas y conscientes del hombre, que tiende a alcanzar un resultado, que se corresponde con el objetivo trazado (Rosell & Paneque, 2009).

Los métodos de enseñanza se definen como un conjunto de técnicas y principios que los docentes utilizan para lograr las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y desarrollar sus habilidades. Para que un método sea eficiente hay que considerar los aspectos y singularidades de los alumnos, lo que debe aprender, cómo son sus capacidades cognitivas y de aprendizaje, determinando sus fortalezas y debilidades (Grace College, 2023).

Asimismo, se debe de considerar que, los métodos de enseñanza son formas o medios de lograr los objetivos de aprendizaje. Los métodos, por otro lado, representan la secuencia de acciones, acciones y acciones mediante las cuales los docentes entregan contenidos educativos. También, el método de enseñanza atiende la organización interna del proceso de enseñanza, por lo que se infiere que esta organización interna se expresa dentro de determinada forma académica de organización, que a su vez atiende la organización externa del proceso (Navarro & Samón, 2017).

El conocimiento se define como la negociación o codiseño de significado, y esto se aplica a todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Aunque el concepto se centra en reconocer el valor de la interacción cognitiva entre pares, el aprendizaje colaborativo también involucra a los docentes y, a menudo, a todo el entorno educativo. No se trata, pues, de la aplicación circunstancial de técnicas grupales, sino de promover el intercambio y la participación de todos en la construcción de una cognición compartida (Roselli, 2016).

En el aprendizaje cooperativo, cada persona asume la responsabilidad de una parte del problema a resolver y luego combina los resultados parciales en un proyecto o producto. En el aprendizaje colaborativo, los sujetos trabajan juntos, siendo posible la división espontánea del trabajo, además de que la partición es horizontal y los roles pueden cambiar permanentemente, a diferencia de la cooperación, donde la división del trabajo es vertical y fija (Vaillant & Manso, 2019).

Porcel (2015) considera que debe existir la reciprocidad entre los integrantes de los grupos o pares, lo cual le exige a cada uno, hacer sus aportaciones debidamente argumentadas; estas al mismo tiempo deberán ser tratadas en el grupo de forma crítica y constructiva. Como consecuencia, la información debe estar disponible para todos; pues el proceso de lograr consenso no es sólo de acuerdos o desacuerdos, sino también consenso de argumentaciones (Porcel, 2016).

Es una de las metodologías activas más populares en el entorno educativo gracias a su utilidad para incentivar en el alumnado la capacidad para efectuar un aprendizaje más

consciente y profundo que cambia la manera en la que aborda la información recibida; los estudiantes pueden transformar su experiencia de aprendizaje, pasando de la mera memorización a la comprensión profunda de los conceptos, lo que les permite poner relacionar las ideas con mayor facilidad (Educación 3.0, 2023).

Por otro lado, el pensamiento eficaz nos ayuda a maximizar nuestro deseo de aprender y comprender el mundo que nos rodea y actuar sabiamente en base a ese conocimiento y comprensión. El pensamiento eficaz consiste en la capacidad de pensar. Aplicar procedimientos de reflexión específicos y adecuados al ejercicio de reflexión concreto. Hábitos mentales. Estos procedimientos se realizan para producir una conducta reflexiva extensa y productiva relacionada con el pensamiento. Metacognición que permite realizar estas dos cosas basándonos en la valoración que hacemos de lo que se nos pide y en nuestro plan para llevarlo a cabo (Swartz y otros, 2008).

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas de los juegos a la profesión educativa para obtener mejores resultados: facilita la adquisición de conocimientos y mejora determinadas habilidades para premiar acciones concretas. Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos (Educación 3.0, 2023).

Asimismo, Burke (2012) plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. En este contexto, nuestro planteamiento de gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores (Burke, 2012).

Por otro lado, Vargas y otros (2015) consideran que el uso juegos para aumentar la participación y la motivación de los estudiantes. Las estrategias de aprendizaje incluyen reconocer los logros mediante puntos, insignias, tablas de clasificación o barras de progreso. El concepto nace desde el sector empresarial y en los últimos años se ha posicionado en temáticas de educación (Vargas y otros, 2015).

Peralta (2015) considera que, al hablar de estrategias de enseñanza y de aprendizaje es bueno saber que existe una diferencia muy marcada entre una y otra, pero hablar de una sin hacer mención de la otra, muchas veces se presta a confusión, ¿Por qué? Por qué la estrategia de enseñanza es utilizada como un medio o un recurso a través del cual se ofrece una ayuda pedagógica, es aplicada por un educador, instructor o guía, en el proceso de aprendizaje;

mientras que la estrategia de aprendizaje internaliza un proceso en el alumno/ a ya que, son más bien conductas que facilitan el aprendizaje, y para ello utilizan una gran cantidad de recursos, actividades y medios (Peralta, 2015).

En ese sentido, para Hernández & Díaz (1999) la educación es un factor importante para el desarrollo de un país; donde los docentes deben conocer y utilizar estrategias de enseñanza - aprendizaje; sin embargo, existen distintas investigaciones que han comprobado que algunos educadores no conocen, ni practican, tampoco las aplican; dificultando un aprendizaje significativo en los estudiantes (Díaz & Hernández, 1988).

Las estrategias de aprendizaje se representan psicológicamente como planes de acción. Es discutible si se trata sólo de utilizar estrategias para la toma de decisiones consciente o de secuencias de acciones utilizadas regularmente. Existe un punto medio entre ambas posiciones para el cual las estrategias son comprendidas como modo de proceder que conduce a una meta y que, al principio es utilizado conscientemente pero paulatinamente es automatizado pero que permanece con la capacidad de volverse consciente (Condori, 2010).

Campos (2000) afirma que “los modos de instrucción son las actividades, ordenamientos y/o acciones empleadas por el docente para intervenir, proveer, originar, y establecer aprendizajes” (Campos, 2000, pág. 143). Por lo tanto, se debe de indicar que mediante estas estrategias el docente despertará la conciencia de sus alumnos, logrando en ellos aprendizajes muy significativos, que les permita descubrirse como seres libres y responsables (Arredondo y otros, 1996, pág. 64).

También, es importante indicar que una estrategia de enseñanza se diseña para que el alumno elija, coordine y aplique procedimientos para conseguir el aprendizaje significativo, se dice que un alumno emplea una estrategia cuando es capaz de ajustar su comportamiento, es decir lo que piensa y hace, a las tareas o actividades que le ha encomendado el docente y en las circunstancias en que se producen dichas actividades (Villarreal, 2006).

Díaz Barriga (2002) conceptualiza como procedimientos que los docentes utilizan de manera reflexiva y flexible para promover importantes resultados de aprendizaje de los estudiantes. Son aliados incondicionales de los docentes en el proceso de aprendizaje. Es parte esencial en el proceso de enseñanza, pues el uso de estrategias adecuadas, permite alcanzar los objetivos propuesto con más facilidad (Díaz Barriga, 2002).

De acuerdo a Monereo (2000) es la disposición genética que permite ejecutar varias conductas, y habilidad, como una capacidad desplegada en actuaciones desarrolladas a través

de la práctica. Dicho autor agrega que para adquirir una habilidad es una condición para que las habilidades (innatas) y ciertos conocimientos procedimentales garanticen el éxito en la realización de actividades que requieren esa habilidad. Algunas de las habilidades cognitivas a las cuales serían aplicables ciertas estrategias son: observación, análisis y síntesis, ordenación, clasificación, representación de datos, retención, recuperación, interpretación inductiva y deductiva, transferencia, evaluación y autoevaluación (Monereo, 2000).

Otros autores distinguen tres clases de estrategias: estrategias de repetición, de elaboración, y de organización. La estrategia de repetición consiste en pronunciar, nombrar o decir de forma repetida los estímulos presentados dentro de una tarea de aprendizaje. Se trataría, por tanto, de un mecanismo de la memoria que activa los materiales de información para mantenerlos en la memoria a corto plazo y, a la vez, transferirlos a la memoria a largo plazo (Weinstein & Mayer, 1986).

La mayor parte de las estrategias incluidas dentro de esta categoría; en concreto, las estrategias de selección, organización y elaboración de la información, constituyen las condiciones cognitivas del aprendizaje significativo; es decir, como un proceso en el que el aprendiz se implica en seleccionar información relevante, organizar esa información en un todo coherente, e integrar dicha información en la estructura de conocimientos ya existente (Mayer, 1992).

Morales (2012) propone que, el recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido (Morales, 2012).

Asimismo, para Padrón (2009), en el desarrollo de los materiales surge un grupo de interrogantes que las herramientas de autoría con que contamos actualmente son incapaces de resolver. Estas cuestiones básicamente son: dónde localizar los contenidos más apropiados para el material que se está desarrollando, cómo recuperar dichos contenidos, cuáles son los criterios más indicados para seleccionar los contenidos, cómo integrar estos contenidos en el material, cuándo y cómo controlar la coherencia, completitud y precisión de los contenidos seleccionados o cómo asegurar el carácter reutilizable del material tomando en cuenta la naturaleza reutilizable de sus componentes y considerando la importancia de disponer de

anotaciones semánticas sobre las propiedades del material y acerca de las razones y justificaciones de su desarrollo, de manera que sea posible la localización y recuperación y reutilización del material en situaciones instructivas similares (Padrón, 2009).

La participación del estudiante, así como el empleo de la *web* y los *software* como recurso didáctico, pueden propiciar situaciones idóneas de aprendizaje, siempre y cuando esté enmarcado dentro de un contexto educativo estructurado, en el que haya un facilitador, preferiblemente otros compañeros en quienes apoyarse, contenidos y actividades adaptadas al currículum escolar, se tomen en cuenta los niveles de conocimiento de los estudiantes y se manifiesten de manera clara los objetivos que se esperan lograr con la misma (García-Valcárcel, 2016).

Por otra parte, Tendremos que utilizar y desarrollar todas las técnicas y recursos informáticos, recursos de navegación, enlaces internos y externos, iconos, *scripts*, multimedia, etc. y por otro lado, combinamos elementos o aspectos de cualquier material destinado a la enseñanza y el aprendizaje: objetivos, actividades, contenidos, etc. Estos materiales didácticos son gestionados por el profesorado en función de sus competencias, para lo cual la formación y actualización del mismo es una cuestión de enorme relevancia (Livingstone, 2012).

Finalmente, es importante indicar que para la elaboración de un *software* educativo es necesario tener en cuenta aspectos tanto pedagógicos como técnicos; su desarrollo consiste en una secuencia de pasos que permiten crear un producto adecuado a las necesidades de los estudiantes, necesidades que deben ser rigurosamente analizadas por la persona que elabora el material (Leguizamón, 2011).

Para Barros & Barros (2015) la educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura para el alumno y para el centro escolar hacia el mundo exterior, permite enfrentar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede acercar a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, es accesible a más personas. El interés de la política educativa por incorporar el uso de tecnología en las escuelas y vincularla al proceso de formación de los alumnos y capacitación docente no es una estrategia reciente, existen experiencias en distintos ámbitos educativos (Barros & Barros, 2015).

El vídeo humaniza la enseñanza *online* y refuerza el aprendizaje. Con la capacidad de crear videos en múltiples formatos, los estudiantes aprenden de una manera más interesante y efectiva. Además, los vídeos muchas veces se convierten en la mejor herramienta para

presentar de forma eficaz y sencilla determinados temas teóricos o prácticos que no se pueden transmitir de otra manera. Los vídeos ayudan al alumnado a involucrarse con la asignatura, manteniendo la motivación durante el proceso de aprendizaje (Universidad de Burgos, 2023).

Los medios audiovisuales son cada vez más accesibles para todos y tienen mayor penetración (más que los libros) en los hogares, las calles y los centros educativos. Esta realidad implica un desafío para el sistema educativo en general y para los responsables más directos de la formación profesional ocupacional en particular (Barros & Barros, 2015).

Por último, El uso de medios audiovisuales en el aula facilita la motivación, estimulación y sensibilidad de los estudiantes hacia temas específicos, al tiempo que promueve la creatividad y el aprendizaje autodirigido. Su incorporación significa, pues, poner en valor e incrementar la cultura del alumnado indagando nuevas formas de comunicación (Intef, 2023).

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de investigación es el inductivo – deductivo, debido a que “la inducción es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general, que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales” (Rodríguez & Pérez, 2017).

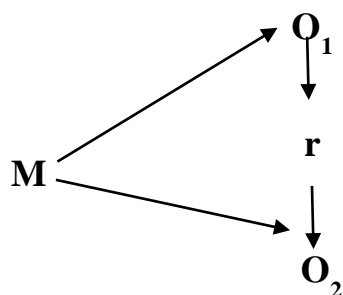
Asimismo, se considera que, Las inferencias se transmiten de una cultura común a otra en un nivel inferior de generalidad. La generalización es el punto de partida para hacer inferencias mentales y llegar a nuevas conclusiones lógicas para casos específicos. Implica deducir soluciones o características específicas a partir de generalizaciones, principios, leyes o definiciones universales. (Rodríguez & Pérez, 2017).

La investigación es de tipo no experimental básica, descriptiva y correlacional, puesto que estudiaremos el nivel de relación entre la variable independiente (materiales educativos multimedia) y la variable dependiente (proceso de enseñanza-aprendizaje). Los diseños de investigación transaccionales o transversales recopilan datos en un único momento. Su objetivo es describir variables y analizar su influencia e interrelación en un momento determinado. Como tomar una foto de algo que sucede. (Hernández y otros, 2010).

2.2. Diseño de investigación

El diseño de la investigación es transaccional correlacional. “Estos diseños describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado” (Hernández y otros, 2010, pág. 154).

El esquema metodológico es el siguiente:



Donde:

M : Es la Muestra

- O1** : Observación de la Variable 1
O2 : Observación de la Variable 2
r : Correlación entre las variables.

2.3. Población, muestra y muestreo

Población

Para la presente investigación se ha tenido como población a los treinta docentes de secundaria Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas.

Muestra

Al tratarse de una muestra pequeña, consideramos como muestra para la presente investigación a los treinta docentes de secundaria de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas.

Muestreo

Para la presente investigación usaremos el muestreo probabilístico, puesto que, tienen muchas ventajas, quizá la principal sea que puede medirse el tamaño del error de nuestras predicciones. Incluso que el principal objetivo en el diseño de una muestra probabilística es reducir al mínimo este error, al que se le denomina error estándar (Hernández y otros, 2010).

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica

Se usará la encuesta puesto que, es una técnica para la investigación social para la indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que constituyen la unidad de análisis del estudio investigativo (Hernández y otros, 2010).

Instrumento

Utilizaremos el cuestionario con preguntas abiertas y cerradas, puesto que, “Tal vez el instrumento más utilizado para recolectar los datos es el cuestionario. Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (Hernández y otros, 2010).

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información

- Se empleará la estadística descriptiva para organizar e interpretar los datos.

- Se empleará técnicas cualitativas de análisis e interpretación de datos.
- Se procesará la información haciendo uso del programa Excel y SPSS 25, para la obtención de los gráficos y análisis de datos.

2.6. Aspectos éticos en investigación

El presente trabajo de investigación respetará los derechos de las personas establecidas en la Constitución Política del Perú; además, se reservará la identidad de los estudiantes y docentes de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas. Finalmente, respetaremos la cultura y costumbre de los pobladores de la provincia de Sihuas.

III. RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

El trabajo de investigación se realizó en 2023, con la definición de los problemas y objetivos de investigación. Se observó las variables propuestas y se realizó una encuesta a los docentes de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas. Quienes fueron la población y muestra de la investigación.

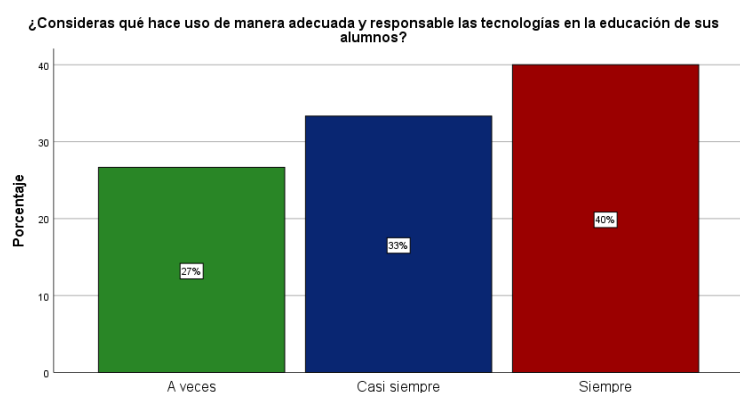
Luego de la aplicación de la encuesta, se consolidaron los datos para realizar el análisis estadístico y la prueba de hipótesis correspondiente, lo que dio lugar a los siguientes resultados, de acuerdo con los objetivos de la investigación:

• Respecto al objetivo general

Determinar el grado de relación del material educativo multimedia con el proceso de enseñanza aprendizaje en una institución educativa de Sihuas, Áncash 2023.

Figura 1

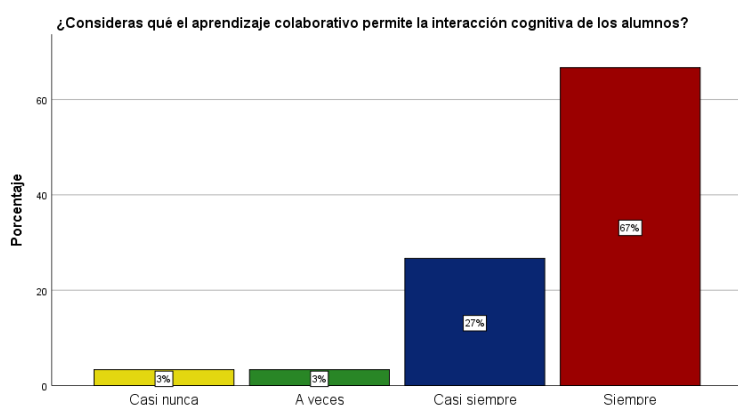
Uso adecuado y responsable de la tecnología.



Interpretación: En la figura señala que los encuestados consideran que se hace uso adecuado de la tecnología en un 40% indica que siempre, el 33% señala que casi siempre y el 27% considera que a veces. De los resultados inferimos que los docentes de la I.E. José María Eguren de Pasacancha en Sihuas, hacen un uso adecuado y responsable de las TICs, en favor de las metodologías que hacen uso en sus clases.

Figura 2

Interacción cognitiva de los alumnos.



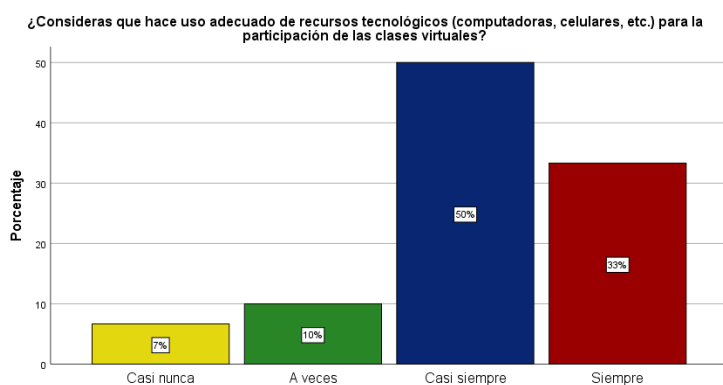
Interpretación: De la figura presentada se logra conocer que, el 67% de los docentes considera que siempre hay un aprendizaje colaborativo que permite la interacción cognitiva entre estudiantes y alumnos, el 27% de los encuestados considera que casi siempre, el 3% solo a veces y el 3% cree que casi nunca.

• Respecto al objetivo específico 1

Describir la relación de las plataformas tecnológicas en el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Figura 3

Uso adecuado de recursos tecnológicos para la participación.

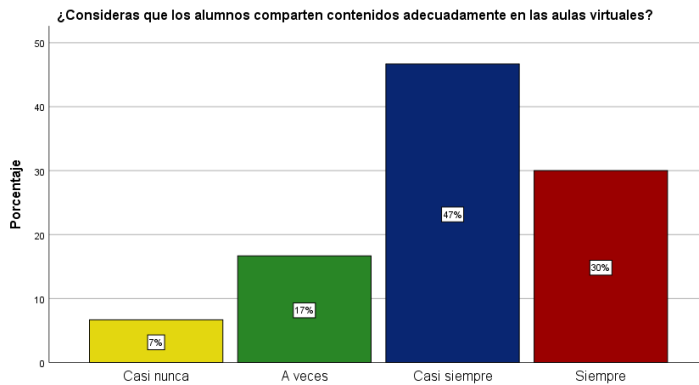


Interpretación: De la figura se observa que, el 50% casi siempre de los docentes consideran que hacen un uso de los recursos tecnológicos para la participación de los alumnos, el 33% indicó siempre, el 10% a veces y el 7% casi nunca; un total del 83% de los docentes de la I.E.

José María Eguren, Pasacancha de Sihuas, hacen uso de computadoras, tablets, celulares, etc. para que los estudiantes participen de las clases virtuales.

Figura 4

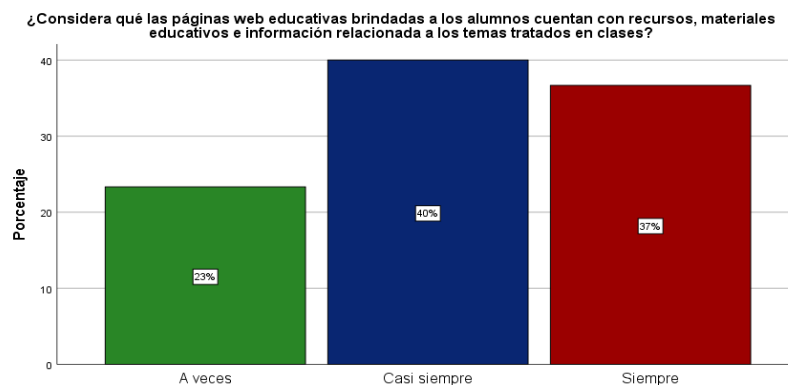
Compartir contenidos en las aulas virtuales.



Interpretación: De la figura se pudo conocer que, los alumnos comparten contenido en las aulas virtuales, 30% considera siempre, el 47% casi siempre, el 17% a veces y el 7% casi nunca. Por ello, los resultados se asemejan a lo propuesto por BrainsPro (2023) indica que el aula virtual es un entorno digital donde se lleva a cabo el intercambio de conocimientos que hace posible el aprendizaje.

Figura 5

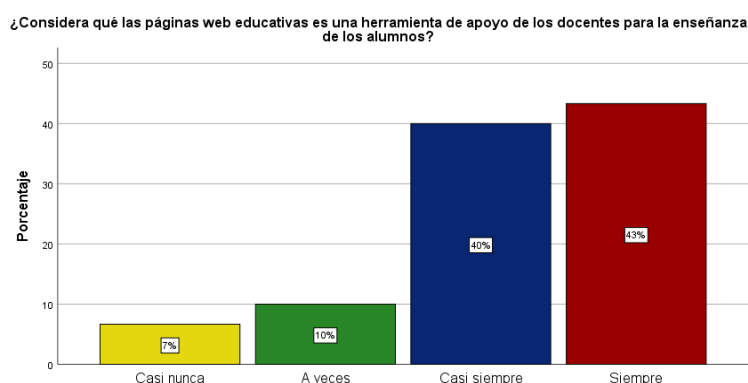
Páginas web educativas con recursos adecuados.



Interpretación: De la figura se pudo conocer que, los docentes consideran que las páginas web educativas con recursos y materiales educativos adecuados, el 37% siempre, el 40% casi siempre y el 23% a veces; es decir, las páginas web educativas utilizadas por los docentes de la I.E. José María Eguren, Pasacancha de Sihuas tienen o disponen de recursos, materiales educativos e información que está relacionada con los temas que proponen en clases. Los docentes apoyan los procesos de enseñanza – aprendizaje que brindan a los estudiantes.

Figura 6

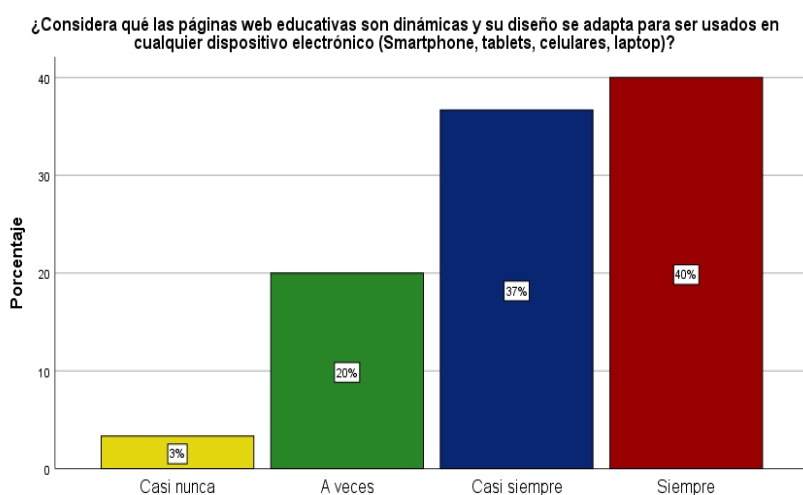
Páginas web educativas como herramienta de apoyo.



Interpretación: De la figura se pudo conocer que, los docentes consideran en un 43% siempre, el 40% casi siempre, el 10% a veces y el 7% casi nunca que, las páginas web educativas son una herramienta de apoyo que les permite fortalecer el proceso de enseñanza a sus alumnos. Los resultados indican que, un porcentaje elevado del 83% cree que siempre y casi siempre, por ello, ofrecen información relevante y plantean actividades que mejora la enseñanza presencial con la tecnología no presencial.

Figura 7

Páginas web educativas de diseño dinámico.

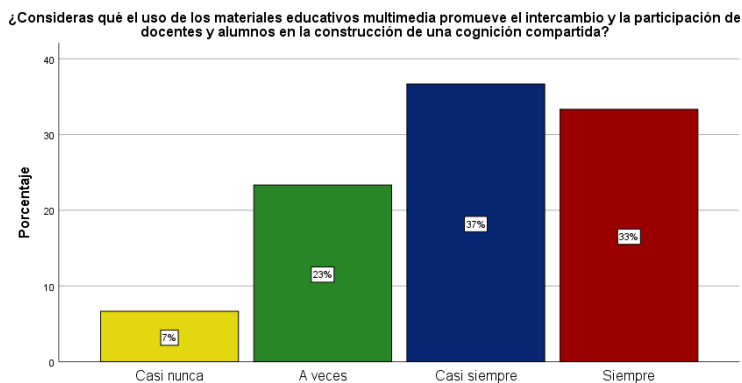


Interpretación: De la figura muestra los resultados respecto al diseño dinámico que se adapta a los dispositivos electrónicos, consideran el 40% siempre, el 37% casi siempre, el 20% a veces y el 3% casi nunca; podemos inferir que los docentes consideran que las páginas web son dinámicas y se adaptan al dispositivo que usen los docentes y estudiantes en el desarrollo de

las clases virtuales; puesto que, son “construidas en distintos lenguajes de programación. Los recursos principales que encontramos aquí son blogs, foros, chat, venta online entre otros” (Jaime, 2019).

Figura 8

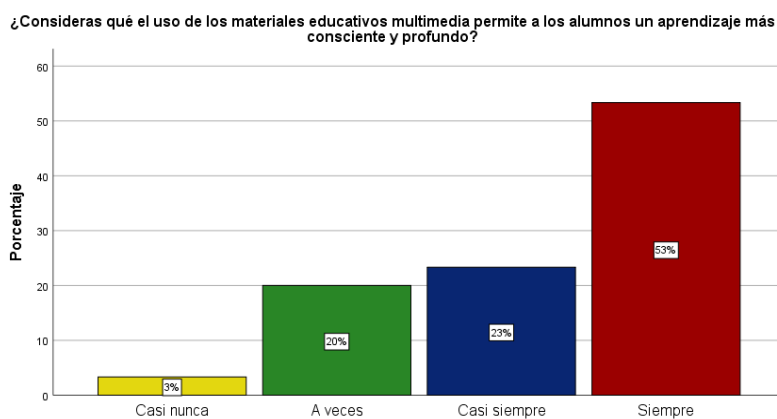
Construcción de una cognición compartida.



Interpretación: la figura muestra los resultados respecto a construcción de una cognición compartida, los encuestados en un 33% siempre, el 37% casi siempre, el 23% a veces y el 7% casi nunca; un mayor índice de docentes, el 70% considera siempre y casi siempre, que se realiza una construcción conjunta de significados, aprendizaje colaborativo, y esto vale para todo el proceso de enseñanza - aprendizaje virtual (Roselli, 2016).

Figura 9

Aprendizaje más consciente y profundo.

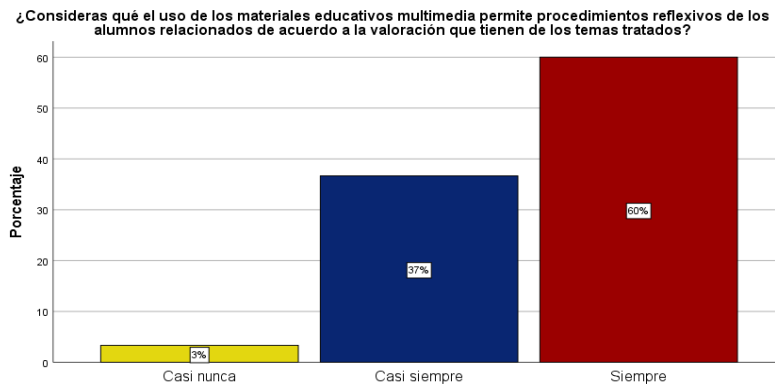


Interpretación: De la figura podemos indicar que, con respecto al aprendizaje consciente y profundo consideran el 53% siempre, 23% casi siempre, 20% a veces y 3% casi nunca; que los materiales educativos multimedia permiten que los alumnos cuenten con un aprendizaje consciente y profundo; los estudiantes pueden transformar su experiencia de aprendizaje,

pasando de la mera memorización a la comprensión profunda de los conceptos (Educación 3.0, 2023).

Figura 10

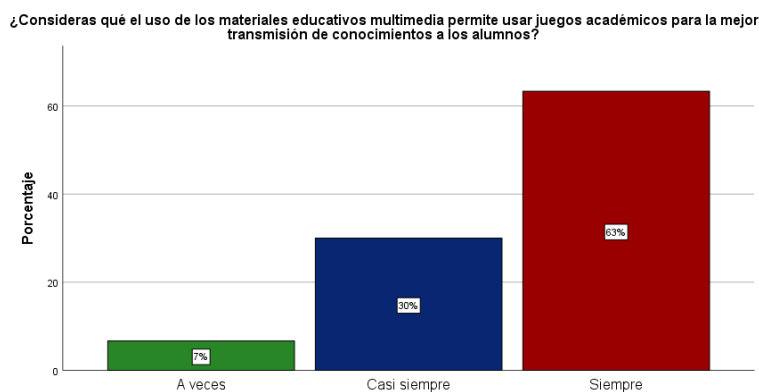
Procedimientos reflexivos de los alumnos.



Interpretación: la figura nos indica que, los docentes consideran que los procedimientos son reflexivos el 60% siempre, el 37% casi siempre y el 3% casi nunca; respondieron los encuestados con respecto a que los materiales educativos multimedia permiten la reflexión y valoración de los estudiantes en temas tratados en clase. “Emplear procedimientos reflexivos específicos y apropiados para un ejercicio de pensamiento determinado” (Swartz y otros, 2008).

Figura 11

Juegos académicos para transmitir conocimientos.

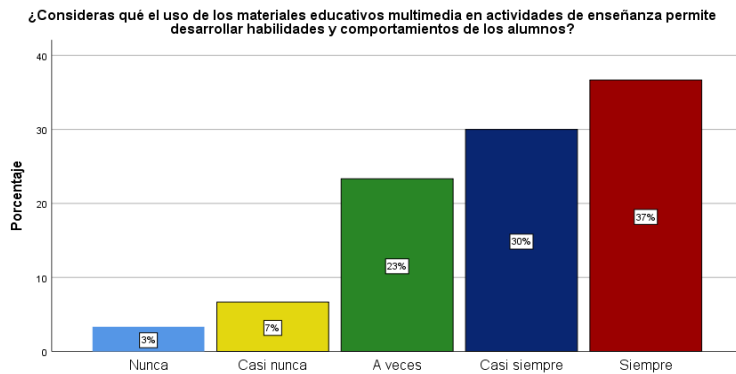


Interpretación: en la figura se observa que, los docentes usan los juegos para transmitir conocimientos, el 63% siempre, el 30% casi siempre y el 7% a veces; es decir en su gran mayoría respondió que los materiales educativos multimedia son usados con juegos académicos para la enseñanza de los alumnos, esto es parte de la gamificación, como indica

Burke (2012) que es “el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo”.

Figura 12

Actividades de enseñanza para el desarrollo de habilidades.



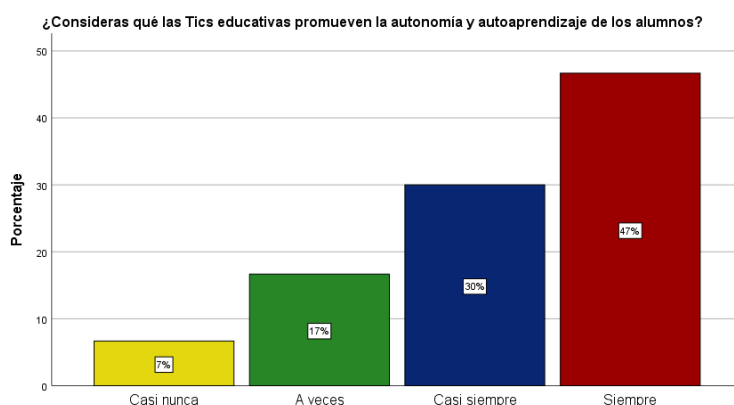
Interpretación: en la figura, los docentes encuestados indicaron en un 37% siempre, 30% casi siempre, 23% a veces, 7% casi nunca y el 3% nunca; hacen uso de los materiales educativos multimedia permite el desarrollo de habilidades y comportamientos de los alumnos; de acuerdo a estos resultados, en su gran mayoría, 67% de encuestados indican que siempre y casi siempre, hacen uso de este recurso para el aprendizaje de los alumnos; lo que indica, esto tiene el propósito de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre los alumnos.

• **Respecto al objetivo específico 2**

Determinar el grado de relación de las TICs educativas con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Figura 13

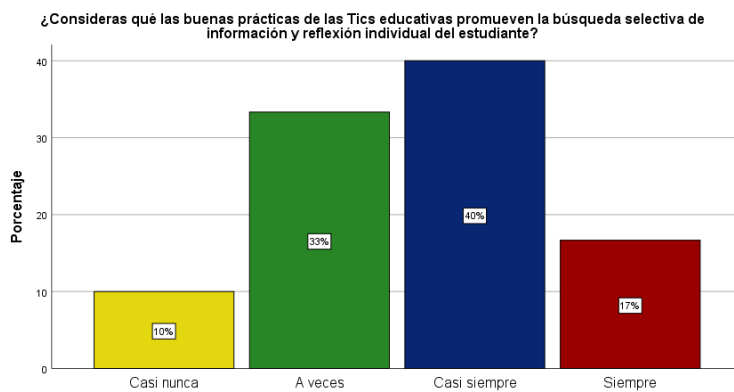
TIC educativas promueve el autoaprendizaje.



Interpretación: De la figura se observa que, el 47% siempre, el 30% casi siempre, el 17% a veces y el 7% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que, las TICs educativas promueven la autonomía y auto aprendizaje de los alumnos de la I.E. José María Eguren, Pasacancha, Sihuas, estos resultados coinciden con lo propuesto por Reyes y otros (2014) quienes indican que “el ambiente como la organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula”.

Figura 14

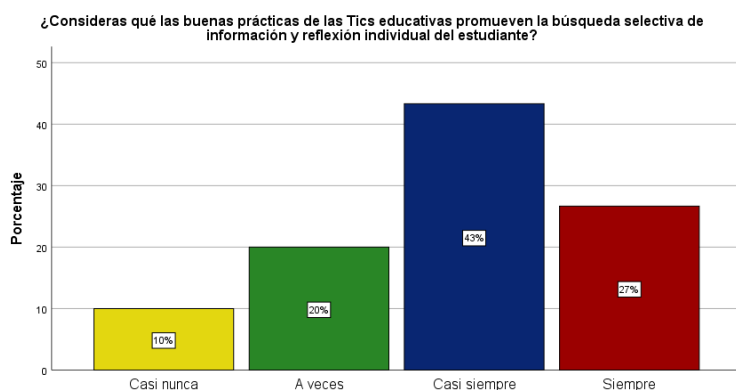
Buenas prácticas de las TICs educativas.



Interpretación: en la figura se muestra que, el 17% siempre, el 40% casi siempre, el 33% a veces y el 10% nunca, de los docentes señalaron que, las buenas prácticas de las TICs educativas promueven la búsqueda selectiva de información y la reflexión personal de los estudiantes, los resultados positivos obtenidos en mayor medida, 57% de los docentes consideran que siempre y casi siempre, la importancia de las buenas prácticas, esto facilita el desarrollo de actividades de aprendizaje en las que se logren con eficiencia los objetivos formativos.

Figura 15

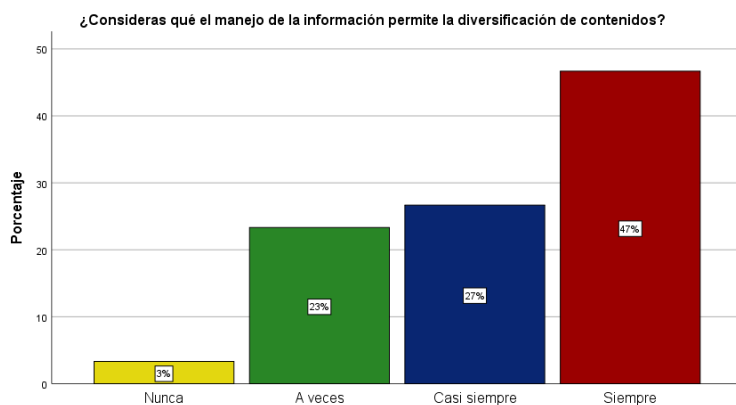
Buenas prácticas de las TIC promueven la selección de información.



Interpretación: de la figura podemos observar que los docentes respondieron en un 27% siempre, 43% casi siempre, a veces 20% y un 10% casi nunca, las TICs educativas promueven la búsqueda selectiva de información, puesto que los alumnos aplican técnicas activas para el aprendizaje que permiten procesos de retroalimentación que les permite poner énfasis en el tiempo de dedicación a sus tareas.

Figura 16

Adecuado manejo de información.

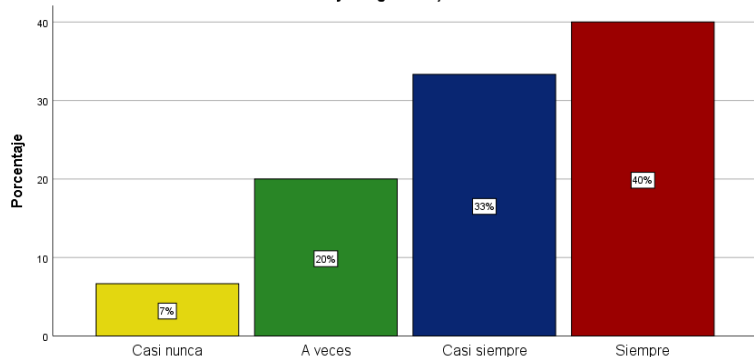


Interpretación: de la figura los docentes indican en un 47% siempre, 27% casi siempre, 23% a veces y el 3% nunca, hacen un adecuado manejo de la información que les permite la diversificación de los contenidos o temas que desarrollan con los alumnos, por ello, las TICs son sinónimo de innovación en el área educativa, lo que permite que los docentes y estudiantes puedan realizar cambios determinantes en los procesos de enseñanza.

Figura 17

Adecuado uso de las herramientas de colaboración.

¿Consideras qué hacen un adecuado uso de las herramientas de colaboración con las que se cuentan (Office 365 y Google Drive)?

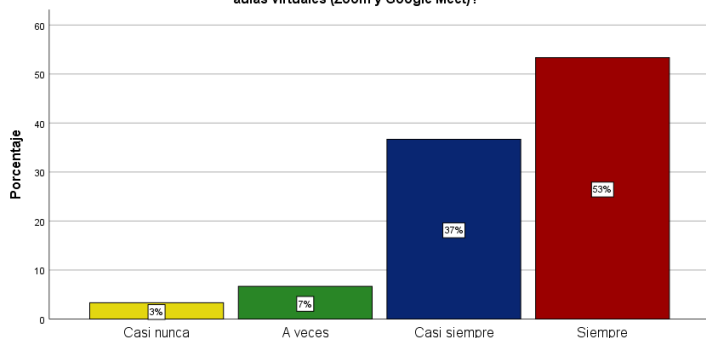


Interpretación: la figura muestra que los docentes indicaron en un el 40% siempre, 33% casi siempre, 20% a veces y el 7% casi nunca hacen uso adecuado de las herramientas de colaboración para el desarrollo de sus clases virtuales, la mayoría de docentes, el 73% indicó que siempre y casi siempre usan adecuadamente las herramientas para la enseñanza a sus alumnos; es decir, los docentes conocen y comprenden que cuentan con herramientas de colaboración, *Office 365 y Google Drive* (Euroinnova, 2023).

Figura 18

Adecuado uso de las herramientas de comunicación.

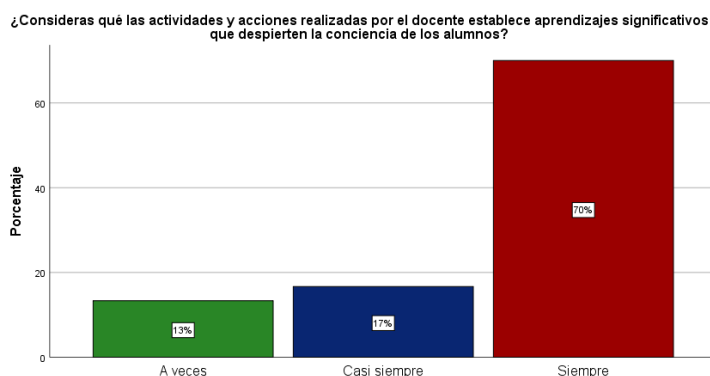
¿Consideras qué hacen un adecuado uso de las herramientas de comunicación con las que se cuentan las aulas virtuales (Zoom y Google Meet)?



Interpretación: la figura muestra que, el 53% siempre, 37% casi siempre, 7% a veces y el 3% casi nunca, de los docentes encuestados indicaron que usan adecuadamente herramientas de comunicación con las que cuenta para la realización de sus clases virtuales, es decir, se comunicaron con sus alumnos mediante aulas virtuales como *Zoom, Google Meet, Google Classroom* y otros.

Figura 19

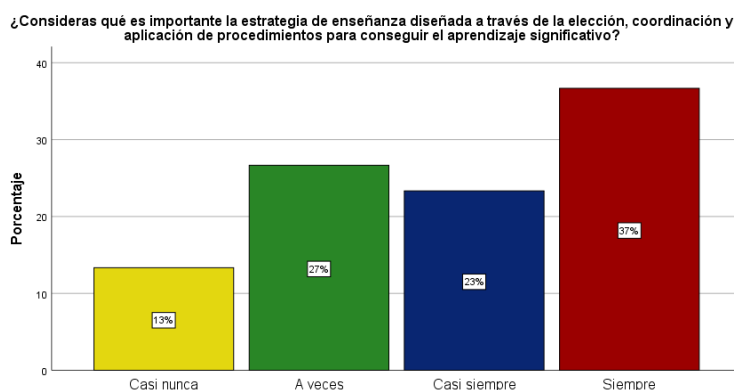
Aprendizaje significativo que despierte conciencia en los alumnos.



Interpretación: la figura muestra que, el 57% siempre, 17% casi siempre y el 13% a veces, de los docentes encuestados indican que, las actividades y acciones realizadas por los docentes en el desarrollo de sus clases virtuales establecieron el aprendizaje significativo que despertó la conciencia en los alumnos; por eso es fundamental el reconocimiento de la cooperación cognitiva de los alumnos que les permita lograr un aprendizaje colaborativo, lo cual también involucra al docente; es decir, a los actores que son parte del proceso de enseñanza.

Figura 20

Importancia de la estrategia de enseñanza.

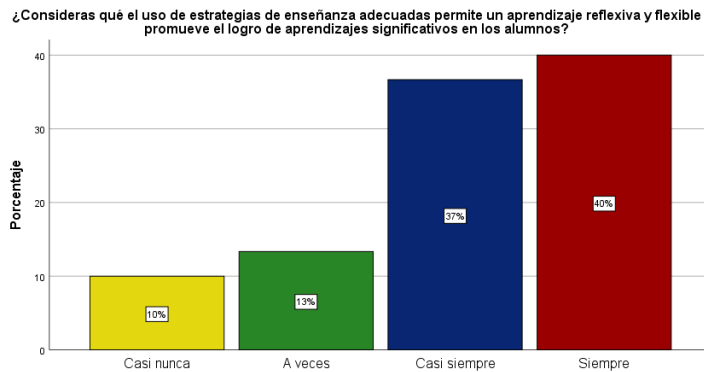


Interpretación: la figura muestra que, el 37% siempre, 23% casi siempre, el 27% a veces y el 13% casi nunca, de los docentes encuestados indican que, es importante la elección, coordinación y aplicación de procedimientos para conseguir el aprendizaje significativo de los alumnos de la I.E. José María Eguren, Pasacancha, Sihuas; los docentes indican que, estas

estrategias son importantes porque despierta la conciencia de sus alumnos, que posteriormente logrará aprendizajes muy significativos.

Figura 21

Estrategias de enseñanza para un aprendizaje reflexivo.



Interpretación: la figura muestra que, el 40% siempre, 37% casi siempre, el 13% a veces y el 10% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que el uso de estrategias de enseñanza permite un aprendizaje significativo de los alumnos de la I.E. José María Eguren, Pasacancha, Sihuas. El resultado indica que, los docentes usan el aprendizaje reflexivo y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos.

Figura 22

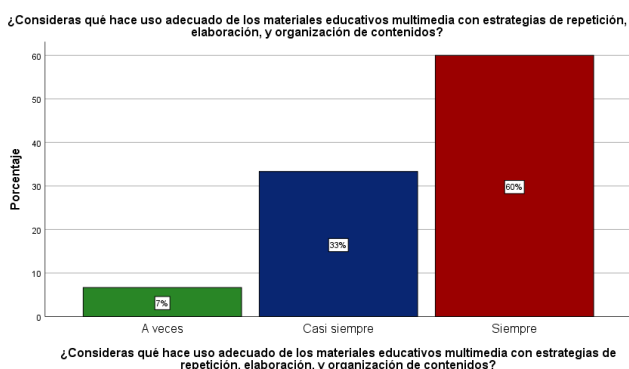
Importancia de la observación, análisis y síntesis.



Interpretación: la figura señala que, el 43% siempre, 47% casi siempre, el 7% a veces y el 3% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que es importante la observación, análisis y síntesis como estrategia de aprendizaje, puesto que ello les permite a los alumnos el conocimiento de procedimientos que tienen el propósito de asegurar el éxito al realizar una actividad de enseñanza.

Figura 23

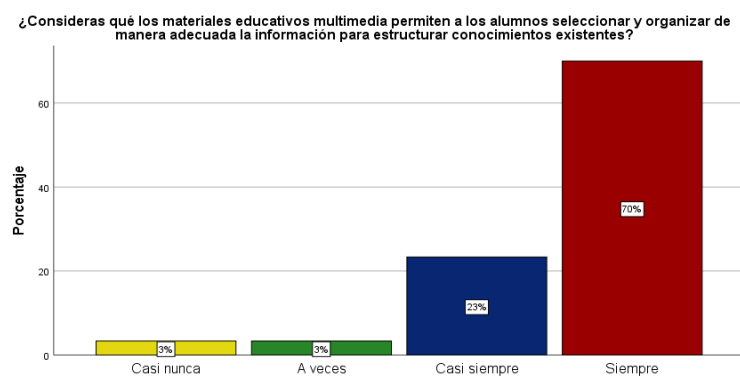
Estrategias de repetición, elaboración, y organización de contenidos.



Interpretación: la figura en sus resultados muestra que, el 60% siempre, el 33% casi siempre, y el 7% a veces, de los docentes encuestados consideran que, en sus materiales educativos multimedia usan adecuadamente las estrategias de repetición, elaboración, y organización de contenidos, pues permite mantener la información en la memoria a corto plazo y, posteriormente, trasladar estos conocimientos a la memoria a largo plazo.

Figura 24

Seleccionar y organizar de manera adecuada la información.



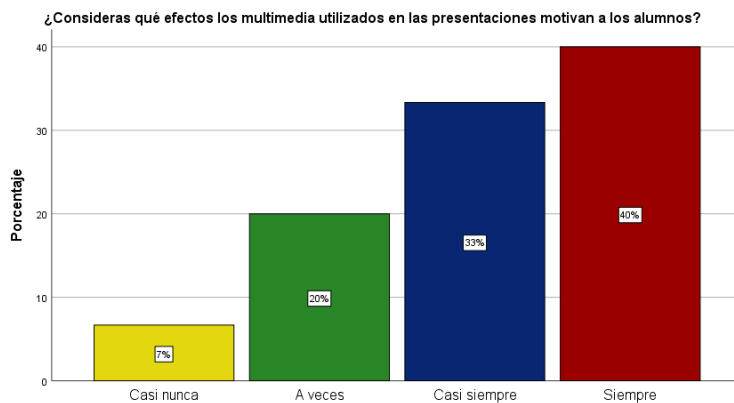
Interpretación: la figura señala que, el 70% siempre, 23% casi siempre, el 3% a veces y el 3% casi nunca, de los docentes consideran que, la realización de materiales educativos multimedia para el desarrollo de sus clases permite a los alumnos seleccionar y organizar la información para de este modo estructurar correctamente los conocimientos aprendidos en clase a partir de los conocimientos previos con los que cuentan.

• **Respecto al objetivo específico 3**

Determinar la relación de la presentación multimedia con los medios materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Figura 25

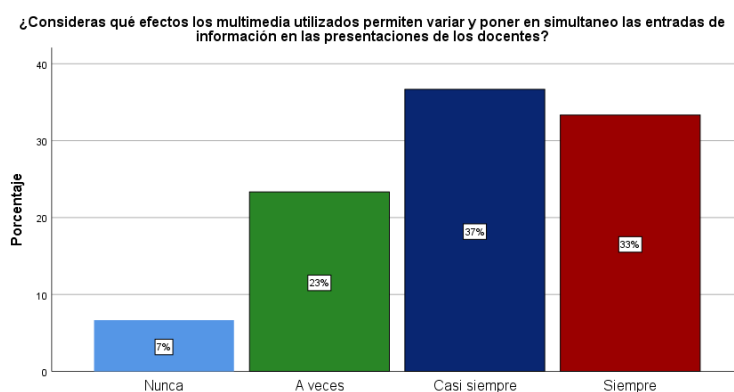
Efectos multimedia motivadores.



Interpretación: la figura en sus resultados muestra que, el 40% siempre, el 33% casi siempre, el 20% a veces y el 7% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que, los efectos multimedia usado por los docentes en las presentaciones de los materiales educativos, motivan a los alumnos a mantener el interés en la exposición que realizan los docentes en el desarrollo de su clase.

Figura 26

Efectos multimedia para información en las presentaciones.

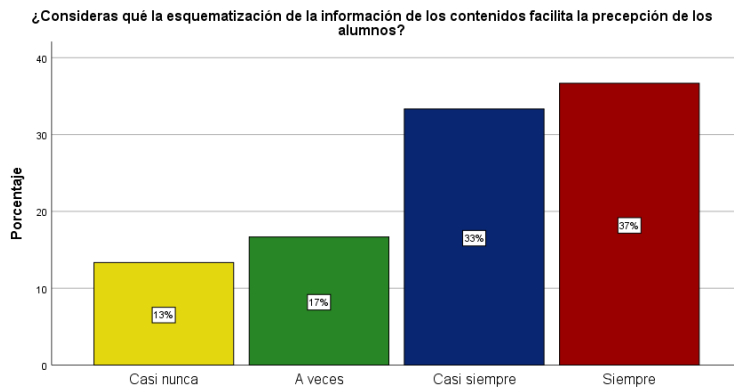


Interpretación: la figura muestra en sus resultados que, el 33% siempre, el 37% casi siempre, el 23% a veces y el 7% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que, el uso de efectos multimedia en el material educativo, permite variar y tener simultáneamente la

información y contenido del material que presentan los docentes en el desarrollo de su clase, puesto que, usan los documentos multimediales articulan texto, imágenes, sonidos, video y animaciones en las presentaciones.

Figura 27

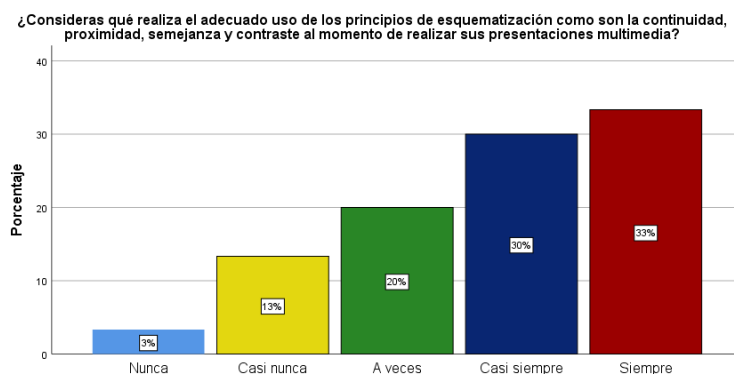
Esquemmatización de la información.



Interpretación: la figura muestra en sus resultados que, el 37% siempre, el 33% casi siempre, el 17% a veces y el 13% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que, esquematizarla información y contenidos para ser usadas en los materiales educativos multimedia, mejora la percepción de los alumnos que les permita procesar y aplicar lo aprendido en clases.

Figura 28

Principios de esquematización.

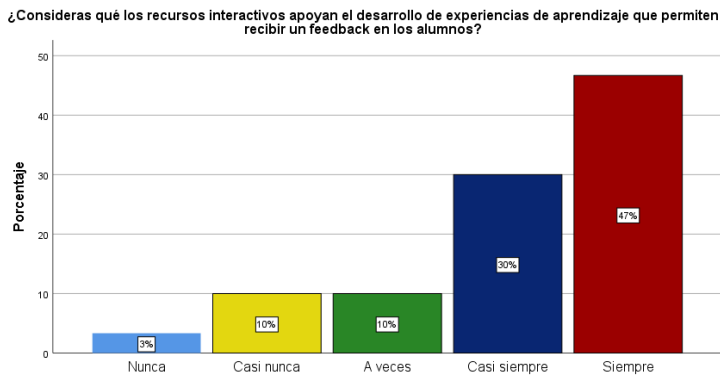


Interpretación: la figura muestra en sus resultados que, el 33% siempre, el 30% casi siempre, el 20% a veces, el 13% casi nunca y el 3% nunca, de los docentes encuestados consideran que, es importante el uso los principios de esquematización como: la continuidad, proximidad,

semejanza y contraste en los materiales educativos multimedia, permite mejorar la percepción de los contenidos.

Figura 29

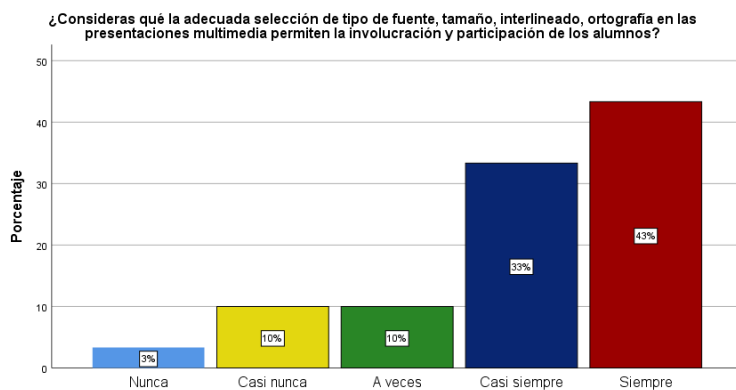
Recursos interactivos para el desarrollo de experiencias de aprendizaje.



Interpretación: la figura muestra en sus resultados que, el 47% siempre, el 30% casi siempre, el 10% a veces, el 10% casi nunca y el 3% nunca, de los docentes encuestados consideran que, usar recursos interactivos en las presentaciones multimedia permite una motivación interior que examina la posibilidad de tomar decisiones de los alumnos y les permite realizar el *feedback*.

Figura 30

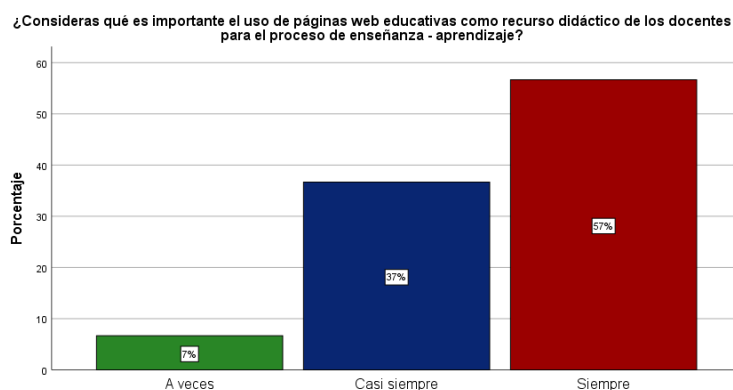
Presentaciones multimedia para la involucración y participación.



Interpretación: la figura muestra en sus resultados que, el 43% siempre, el 33% casi siempre, el 10% a veces, el 10% casi nunca y el 3% nunca, de los docentes encuestados consideran que, la selección adecuada de la fuente, tamaño, interlineado, ortografía en las presentaciones multimedia permite a los estudiantes involucrarlos y hace que participen de clases puesto que les es cómodo y les permite entender de mejor manera los contenidos e información que presenta el docente en clase.

Figura 31

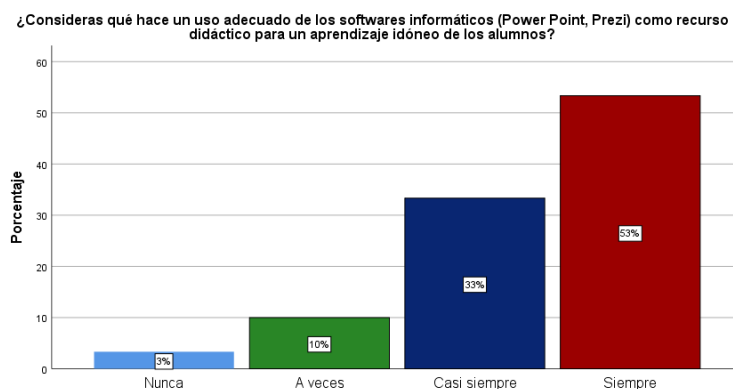
Uso de páginas web educativas como recurso didáctico.



Interpretación: de la figura mostrada se obtuvo que, el 57% siempre, el 37% casi siempre y el 7% a veces, de los docentes encuestados consideran que, es importante usar las páginas web educativas como recursos didácticos puesto que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje y se adecuan a todo tipo de información que presentan a los alumnos, el proceso implica seleccionar información relevante.

Figura 32

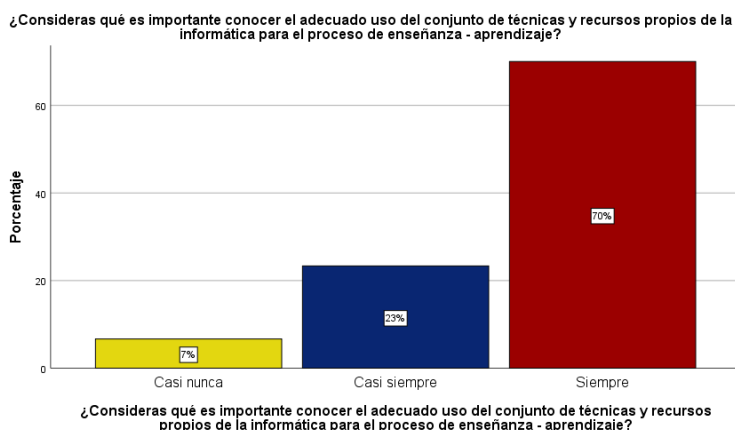
Uso adecuado de los softwares informáticos.



Interpretación: la figura muestra en sus resultados que, el 53% siempre, el 33% casi siempre, el 10% a veces, y el 3% nunca, de los docentes encuestados consideran que, el uso de software informáticos como: *Power Point*, *Prezi*, entre otros usado como recursos didácticos son idóneos para la enseñanza aprendizaje mientras se encuentre dentro de un contexto educativo estructurado, con contenidos y actividades adaptadas al currículum escolar.

Figura 33

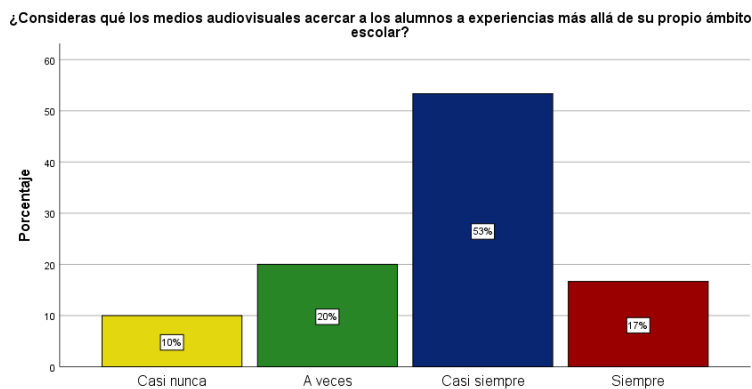
Uso de técnicas y recursos propios de la informática.



Interpretación: de la figura mostrada se obtuvo que, el 70% siempre, el 23% casi siempre y el 7% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que, es importante estar capacitados y conozcan el correcto manejo de técnicas y recursos propios de la informática y los *softwares* que se usan para los materiales informáticos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura 34

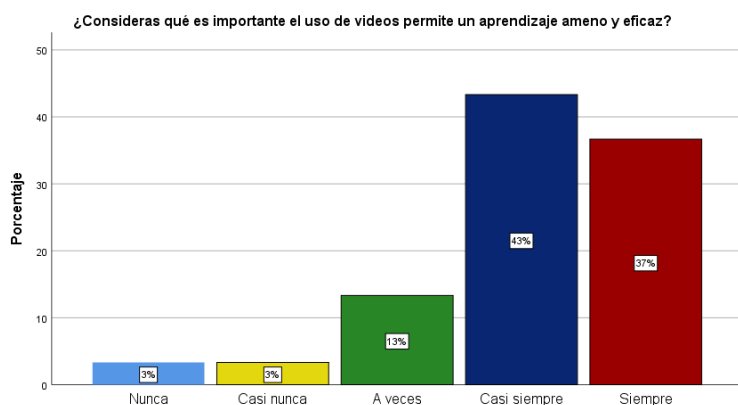
Medios audiovisuales como experiencia escolar.



Interpretación: de la figura mostrada se obtuvo que, el 17% siempre, el 53% casi siempre, el 20% a veces y el 10% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que, hacen uso de los medios audiovisuales como parte del material educativo multimedia que les permite mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje; esto “acerca a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, es accesible a más personas” (Barros & Barros, 2015).

Figura 35

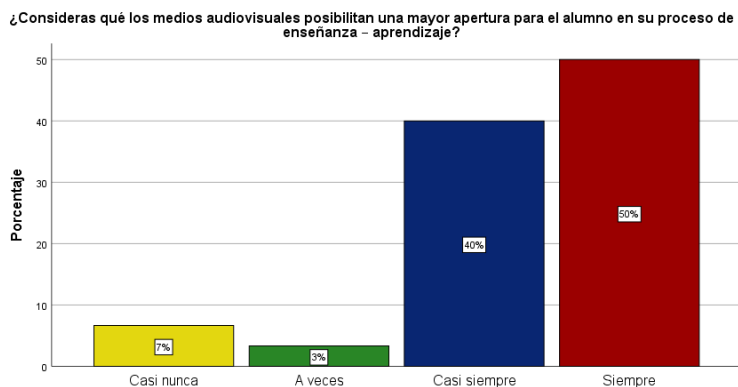
Uso de videos para el aprendizaje ameno y eficaz.



Interpretación: de la figura mostrada se obtuvo que, el 137% siempre, el 43% casi siempre, el 13% a veces, el 3% casi nunca y el 10% nunca, de los docentes encuestados consideran que, el uso de videos como material educativo multimedia permite al alumno un aprendizaje eficaz y ameno, puesto que, los vídeos humanizan la enseñanza virtual y refuerzan el aprendizaje.

Figura 36

Medios audiovisuales posibilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje.



Interpretación: de la figura mostrada se obtuvo que, el 50% siempre, el 40% casi siempre, el 3% a veces y el 7% casi nunca, de los docentes encuestados consideran que, los medios audiovisuales posibilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje; estimula y sensibiliza al alumno temas concretos, al tiempo que favorece la creatividad y el autoaprendizaje.

4.2. Prueba de hipótesis

En el estudio actual, se utilizó las observaciones e instrumentos como listas de verificación para recopilar datos cuantitativos sobre variables independientes y dependientes. Se utilizó el criterio de la escala Likert para analizar cada variable y su relación. De manera similar, se utilizó chi-cuadrado como prueba de hipótesis y acortamiento, arrojando los siguientes resultados:

Hipótesis general:

H0: A mayor uso del material educativo multimedia no hay mayor mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

H1: A mayor uso del material educativo multimedia mayor mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Tabla 1

Tabla cruzada Material educativo multimedia y el Proceso enseñanza aprendizaje.

		Proceso enseñanza aprendizaje				
		Casi			Total	
		A veces	siempre	Siempre		
Material educativo multimedia	Casi nunca	Recuento	1	0	0	1
		Recuento esperado	,1	,5	,4	1,0
		% del total	3,3%	0,0%	0,0%	3,3%
	A veces	Recuento	1	3	0	4
		Recuento esperado	,3	2,1	1,6	4,0
		% del total	3,3%	10,0%	0,0%	13,3%
	Casi siempre	Recuento	0	11	6	17
		Recuento esperado	1,1	9,1	6,8	17,0
		% del total	0,0%	36,7%	20,0%	56,7%
	Siempre	Recuento	0	2	6	8
		Recuento esperado	,5	4,3	3,2	8,0
		% del total	0,0%	6,7%	20,0%	26,7%
Total	Recuento	2	16	12	30	
	Recuento esperado	2,0	16,0	12,0	30,0	

% del total	6,7%	53,3%	40,0%	100,0%
-------------	------	-------	-------	--------

Prueba de Chi Cuadrada

Tabla 2

Prueba Chi Cuadrada de hipótesis general.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	23,796 ^a	6	,001
Razón de verosimilitud	17,368	6	,008
Asociación lineal por lineal	11,899	1	,001
N de casos válidos	30		

a. 10 casillas (83,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.

Interpretación: Como el nivel de significancia es menor que 0,05 ($0.001 < 0,05$) rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, por lo que concluimos que, a un nivel de significancia menor de 0,05 se considera que A mayor uso del material educativo multimedia mayor mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Hipótesis específica 1:

H0: Las plataformas tecnológicas no se relacionan directamente con el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

H1: Las plataformas tecnológicas se relacionan directamente con el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Tabla 3

Tabla cruzada Plataforma tecnológica y Proceso enseñanza aprendizaje.

	Proceso enseñanza aprendizaje	Total

		Casi				
		A veces	siempre	Siempre		
Plataforma tecnológica	Casi nunca	Recuento	1	0	0	1
		Recuento esperado	,1	,5	,4	1,0
		% del total	3,3%	0,0%	0,0%	3,3%
	A veces	Recuento	1	2	0	3
		Recuento esperado	,2	1,6	1,2	3,0
		% del total	3,3%	6,7%	0,0%	10,0%
	Casi siempre	Recuento	0	11	4	15
		Recuento esperado	1,0	8,0	6,0	15,0
		% del total	0,0%	36,7%	13,3%	50,0%
	Siempre	Recuento	0	3	8	11
		Recuento esperado	,7	5,9	4,4	11,0
		% del total	0,0%	10,0%	26,7%	36,7%
	Total	Recuento	2	16	12	30
		Recuento esperado	2,0	16,0	12,0	30,0
		% del total	6,7%	53,3%	40,0%	100,0%

Prueba de Chi Cuadrada

Tabla 4

Prueba Chi Cuadrada de hipótesis específica 1.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	26,371 ^a	6	,000
Razón de verosimilitud	18,831	6	,004
Asociación lineal por lineal	13,108	1	,000
N de casos válidos	30		

a. 9 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.

Interpretación: Como el nivel de significancia es menor que 0,05 ($0.000 < 0,05$) rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, por lo que concluimos que, a un nivel de significancia menor de 0,05 se considera que, las plataformas tecnológicas se relacionan directamente con el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Hipótesis específica 2:

H0: Las TICs educativas no tienen un alto grado de relación con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

H1: Las TICs educativas tienen un alto grado de relación con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Tabla 5

Tabla cruzada Tics educativos y Proceso enseñanza aprendizaje.

		Proceso enseñanza aprendizaje				
		A veces	Casi siempre	Siempre	Total	
Tics educativos	A veces	Recuento	2	5	0	7
		Recuento esperado	,5	3,7	2,8	7,0

	% del total	6,7%	16,7%	0,0%	23,3%
Casi siempre	Recuento	0	8	4	12
	Recuento esperado	,8	6,4	4,8	12,0
	% del total	0,0%	26,7%	13,3%	40,0%
Siempre	Recuento	0	3	8	11
	Recuento esperado	,7	5,9	4,4	11,0
	% del total	0,0%	10,0%	26,7%	36,7%
Total	Recuento	2	16	12	30
	Recuento esperado	2,0	16,0	12,0	30,0
	% del total	6,7%	53,3%	40,0%	100,0%

Prueba de Chi Cuadrada

Tabla 6

Prueba Chi Cuadrada de hipótesis específica 2.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,681 ^a	4	,005
Razón de verosimilitud	16,396	4	,003
Asociación lineal por lineal	11,691	1	,001
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77,8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,47.

Interpretación: Como el nivel de significancia es menor que 0,05 ($0.005 < 0,05$) rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, por lo que concluimos que, a un nivel de significancia menor de 0,05 se considera que, las TICs educativas tienen un alto grado de relación con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Hipótesis específica 3:

H0: La presentación multimedia no se relaciona significativamente con el medio materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

H1: La presentación multimedia se relaciona significativamente con el medio materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Tabla 7

Tabla cruzada Calendarización y gestión de las condiciones operativas y Proceso enseñanza aprendizaje.

			Proceso enseñanza aprendizaje			
			Casi			Total
			A veces	siempre	Siempre	
Calendarización y gestión de las condiciones operativas	Casi nunca	Recuento	1	0	0	1
		Recuento esperado	,1	,5	,4	1,0
		% del total	3,3%	0,0%	0,0%	3,3%
	A veces	Recuento	1	4	0	5
		Recuento esperado	,3	2,7	2,0	5,0
		% del total	3,3%	13,3%	0,0%	16,7%
	Casi siempre	Recuento	0	10	7	17
		Recuento esperado	1,1	9,1	6,8	17,0
		% del total	0,0%	33,3%	23,3%	56,7%
Siempre	Recuento	0	2	5	7	
	Recuento esperado	,5	3,7	2,8	7,0	
	% del total	0,0%	6,7%	16,7%	23,3%	

Total	Recuento	2	16	12	30
	Recuento esperado	2,0	16,0	12,0	30,0
	% del total	6,7%	53,3%	40,0%	100,0%

Tabla 8

Prueba Chi Cuadrada de hipótesis específica 3.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,235 ^a	6	,001
Razón de verosimilitud	16,524	6	,001
Asociación lineal por lineal	10,875	1	,001
N de casos válidos	30		

a. 10 casillas (83,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,07.

Interpretación: Como el nivel de significancia es menor que 0,05 ($0,001 < 0,05$) rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, por lo que concluimos que, a un nivel de significancia menor de 0,05 se considera que, la presentación multimedia se relaciona significativamente con el medio materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

IV. DISCUSIÓN

En función a los resultados hallados se discute lo siguiente; en la investigación realizada, los docentes consideran que se hace uso adecuado de la tecnología en un 40% indica que siempre, el 33% señala que casi siempre y el 27% considera que a veces. Los resultados indican que los docentes, hacen un uso adecuado y responsable de las TICs, en favor de las metodologías para el proceso de enseñanza aprendizaje que usan con sus alumnos en el desarrollo de sus clases. Los resultados obtenidos en la investigación, se relacionan con los resultados de Guzmán y García (2022) que indica que, La calidad de los recursos multimedia incluidos en la parte I: la epistemología de la educación en línea de la asignatura Educación en Línea muestra claramente falencias en el aspecto de diseño relacionado con la forma y la innovación, por otro lado, también se reconoce el elemento creativo en los recursos, que los estudiantes calificaron positivamente. La forma de clasificar los contenidos es adecuada, coherente, eficaz y motivadora. Agregar que, el 67% de los docentes considera que siempre hay un aprendizaje colaborativo que permite la interacción cognitiva.

El desarrollo de materiales educativos digitales debe tomar en cuenta el contexto de aplicación de los conocimientos, las características de los estudiantes que utilizarán esos conocimientos, la estrategia de enseñanza así como la estructura lógica del contenido, el nivel de interacción y la presencia o falta de diferentes recursos. Diferentes perfiles docentes permiten ampliar la visión en referencia aspectos informáticos, disciplinares, pedagógicos y curriculares que permiten ampliar la visión de los resultados y generalizar los mismos (Vizcaíno, 2022). En ese aspecto, los resultados obtenidos indican el que 50% casi siempre de los docentes consideran que hacen un uso de los recursos tecnológicos para la participación de los alumnos, el 33% que los docentes hacen uso de computadoras, tablets, celulares, etc. para que los estudiantes participen de las clases virtuales; además, los alumnos comparten contenido en las aulas virtuales en 30% siempre, el 47% casi siempre, el 17% a veces y el 7% casi nunca.

En la investigación los docentes indicaron que, las páginas web educativas usadas con recursos y materiales educativos multimedia son adecuadas 37% siempre, el 40% casi siempre y el 23% a veces; es decir, las páginas web educativas utilizadas por los docentes de la I.E. José María Eguren, Pasacancha disponen de recursos, materiales educativos e información que está relacionada con los temas que proponen en clases. Los docentes apoyan los procesos de enseñanza – aprendizaje que brindan a los estudiantes. Por su parte, Cuello y Solan (2021) en

su investigación indican, que más del sesenta por ciento de la muestra expresó estar de acuerdo con que sus docentes utilizan eficientemente las TIC como herramientas de aprendizaje en tiempos de aislamiento social, de igual manera, también existe un cuarenta y cinco por ciento, que manifiesta estar medianamente de acuerdo en que ha sido fácil la adaptación a la modalidad de aprendizaje y que se encuentran satisfechos con la metodología empleada por los docentes, en donde la utilización del WhatsApp, se ha convertido en una aplicación que ha generado un impacto positivo en toda la comunidad educativa (Cuello & Solan, 2021). Es importante señalar que, los materiales educativos multimedia permiten la reflexión y valoración de los estudiantes en temas tratados en clase.

Implementar estas herramientas en la educación primaria es ventajoso, pero dependerá de varios factores, como la capacitación de los docentes, los recursos financieros y técnicos disponibles, la educación de los padres y las habilidades digitales de los estudiantes; y especialmente la capacidad del docente para adaptar herramientas para cumplir objetivos de aprendizaje con propósitos pedagógicos claros. A partir de ahí, podremos responder dudas sobre herramientas digitales que contribuirán a apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Con ello, se identificaron siete herramientas para fortalecer las destrezas de los estudiantes dentro de cada una de las asignaturas del séptimo grado: aplicaciones y plataformas con contenidos ya realizados (Palacios, 2021). En ese sentido, la investigación realizada indica que los juegos multimedia usados para transmitir conocimientos resultan eficaces en un 63% siempre, el 30% casi siempre y el 7% a veces; es decir en su gran mayoría respondió que los materiales educativos multimedia son usados con juegos académicos para la enseñanza de los alumnos. Los docentes hacen uso de los materiales educativos multimedia permite el desarrollo de habilidades y comportamientos de los alumnos; de acuerdo a estos resultados, en su gran mayoría, 67% de encuestados indican que siempre y casi siempre, haces uso de este recurso para el aprendizaje de los alumnos.

Asimismo, en el estudio realizado por Olivos (2020) señala que pudo identificar que usando material multimedia en para el proceso de enseñanza aprendizaje se obtienen mejores resultados que con la materia tradicional, logrando una excelente mejora, transformación y reforzamiento de las capacidades de los alumnos; estos resultados guardan relación con nuestra investigación, puesto que, los docentes indicaron en un 47% siempre y 30% casi siempre que las TICs educativas promueven la autonomía y auto aprendizaje de los alumnos de la I.E. José María Eguren, Pasacancha, Sihuas. En esa misma medida, los resultados de Medina (2020) guarda relación, puesto que indica que existe correlación negativa muy baja entre la variable

gestión educativa y proceso de enseñanza aprendizaje, por tener un Rho de Spearman de menos uno. Por lo tanto, se comprueba que, si existe relación entre la gestión educativa y proceso de enseñanza aprendizaje en la institución educativa Wilfredo Zegarra Sandoval, distrito de Jepelacio 2020 (Medina, 2020).

Por otro lado, los resultados obtenidos por Ruiz (2020) señalan que, respecto al interfaz el cien por ciento indica que el diseño gráfico es adecuado o muy adecuado. El ochenta y cuatro por ciento indica que la distribución de los gráficos es la adecuada. Aspectos Técnicos: en cuanto accesibilidad y conectividad el cien por ciento indica que es adecuada o muy adecuada. En cuanto la disponibilidad de recursos TIC el ochenta y tres por ciento indica que es adecuada o muy adecuada. Se pudo determinar que el uso de un software educativo contribuyó a desarrollar la conservación ambiental, en relación al conocimiento y cuidado de las plantas de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 60194. Los resultados de nuestra investigación arrojan que los docentes indicaron en un el 40% siempre, 33% casi siempre, 20% a veces y el 7% casi nunca hacen uso adecuado de las herramientas de colaboración para el desarrollo de sus clases virtuales, la mayoría de docentes, el 73% indicó que siempre y casi siempre usan adecuadamente las herramientas para la enseñanza a sus alumnos. las actividades y acciones realizadas por los docentes en el desarrollo de sus clases virtuales establecieron el aprendizaje significativo que despertó la conciencia en los alumnos; por eso es fundamental el reconocimiento de la cooperación cognitiva de los alumnos.

Además, los resultados muestran que el uso de estrategias de enseñanza permite un aprendizaje significativo de los alumnos de la I.E. José María Eguren, Pasacancha, Sihuas. El resultado indica que, los docentes usan el aprendizaje reflexivo y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Asimismo, los docentes en el desarrollo de sus clases virtuales establecieron el aprendizaje significativo que despertó la conciencia en los alumnos; por eso es fundamental el reconocimiento de la cooperación cognitiva de los alumnos que les permita lograr un aprendizaje colaborativo. En ese sentido, Montero (2019) indica que las TICs proyectan y accionan un complejo engranaje de vinculación e inclusión digital por medio del desarrollo de contenidos y propuestas a travesadas por las intencionalidades de la Tecnología Educativa, y por valores e idearios políticos que tienden a favorecer aquellas actividades que permitan mejorar la educación pública y gratuita, que fortalezcan el trabajo colaborativo, la democratización del conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico, tanto por los medios tradicionales de comunicación, como por los procesos de producción y difusión que las TIC ofrecen.

El proceso de enseñanza y aprendizaje fue adecuado en un ochenta por ciento; ya que se vinieron cumpliendo con el desarrollo de actividades, la misma contribuye significativamente con la adquisición de conocimiento de los estudiantes. El rendimiento académico en el área de comunicación fue muy bueno; debido a que el sesenta por ciento de los estudiantes presentaron calificaciones próximas a dieciséis y diecisiete; en la institución educativa (Nima, 2018). Los resultados de la investigación coinciden, puesto que, los docentes encuestados consideran que es importante la observación, análisis y síntesis como estrategia de aprendizaje, puesto que ello les permite a los alumnos el conocimiento de procedimientos que tienen el propósito de asegurar el éxito al realizar una actividad de enseñanza.

Los efectos multimedia usado por los docentes en las presentaciones de los materiales educativos, motivan a los alumnos a mantener el interés en la exposición que realizan los docentes en el desarrollo de su clase. Además, esquematizar la información y contenidos para ser usadas en los materiales educativos multimedia, mejora la percepción de los alumnos que les permita procesar y aplicar lo aprendido en clases. Las presentaciones multimedia permiten una motivación interior que examina la posibilidad de tomar decisiones de los alumnos y les permite realizar el *feedback*. Estos resultados son similares a los obtenidos por Cabero y otros (2018) quienes señalaron que los programas multimedia pueden tener para facilitar la comprensión lectora en alumnos con diferentes tipos de dificultades, lo cual es congruente con los resultados alcanzados con su programa “Comprender y transformar”; con su programa “Imagen y fantasía”; y con los obtenidos con el programa “Comprender y aprender en el aula”. Al mismo tiempo, el material elaborado se convierte en un recurso de gran valor para el docente que procura mejorar la comprensión lectora de sus alumnos.

V. CONCLUSIONES

Primero. El material educativo multimedia se relaciona con el proceso de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, Sihuas, Áncash 2023; como lo demostró a que la prueba de hipótesis, realizada mediante la Chi Cuadrada, tuvo como resultado que el nivel de significancia es menor que 0,05 ($0.001 < 0,05$) por lo que demostró la relación entre la variable material educativo multimedia y el proceso de enseñanza aprendizaje.

Segundo. Con relación al objetivo específico uno, debemos indicar que los resultados de la prueba de hipótesis arrojan que, el nivel de significancia es menor que 0,05 ($0.000 < 0,05$); esto demuestra que existe una relación entre las dimensiones, plataformas tecnológicas y el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren.

Tercero. Con relación al objetivo específico dos, debemos indicar que los resultados de la prueba de hipótesis arrojan que, el nivel de significancia es menor que 0,05 ($0.005 < 0,05$); esto demuestra que existe una relación entre las dimensiones, TICs educativas con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

Cuarto. Con relación al objetivo específico tres, debemos indicar que los resultados de la prueba de hipótesis arrojan que, el nivel de significancia es menor que 0,05 ($0.001 < 0,05$); esto demuestra que existe una relación entre las dimensiones, presentación multimedia y los materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.

VI. RECOMENDACIONES

Primero. La dirección de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, deben de realizar espacios de capacitación para los docentes de su institución que les permita fortalecer los conocimientos con los que cuentan en temas de material educativo multimedia y como se aplica en el proceso de enseñanza.

Segundo. Los docentes de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, deben de reforzar el manejo y el conocimiento de aulas virtuales y páginas web educativas como parte de plataformas tecnológicas, que tienen que estar acorde con el avance de las TICs para mejorar el método de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de sus labores académicas.

Tercero. La dirección de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, deben de gestionar ante la Unidad de Gestión Educativa Local eventos académicos que les permita reforzar sus saberes en el manejo de información y buenas prácticas informáticas, pues les permitirá mejorar sus estrategias de enseñanza.

Cuarto. Los docentes de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, deben de tener la predisponibilidad y participar de capacitación académica que les permita reforzar de manera práctica sobre efectos multimediales, esquematización de la información e involucración y participación.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aja, J., Albaladejo, C., Antúnez, S., Balada, M., Banda, A., & Bartolomé, M. (1999). *Enciclopedia General de la Educación*. Oceano.
- Almenara, J. (1998). Uso didáctico de las presentaciones. *Comunicar*, 11, 149 - 157.
- Área, M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. Tenerife: Universidad La Laguna.
- Arnheim, R. (1989). *Thoughts on art education*. California.
- Arredondo, V., Palencia, F., & Pico, C. (1996). *Nuevo Manual de Didáctica de las Ciencias Sociales*. ANUIES, Limusa Noriega Editores.
- Barros, C., & Barros, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3).
- Belloch, C. (15 de abril de 2014). Obtenido de Materiales Multimedia. Entornos Virtuales de Formación: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA6.wiki?>
- BrainsPro. (16 de abril de 2023). *Aula virtual, que es*. Obtenido de <https://brainspro.com/aula-virtual-que-es/>
- Burke, B. (2012). *Gamification 2020: what is the future of gamification?* Gartner.
- Cabero, J. (1999). Tecnología educativa. *Revista Docencia Universitaria*. *Revista Docencia Universitaria*. Obtenido de <http://190.39.165.96/gsd/collect/articulos/index/assoc/HASH079b.dir/doc.pdf>
- Cabero, J., Piñero, R., & Reyes, M. (18 de marzo de 2018). Obtenido de Material educativo multimedia para el aumento de estrategias metacognitivas de comprensión lectora: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000100144
- Campos, C. (2000). *Estrategias didácticas apoyadas en tecnología*. DGENAMDF.
- Chávez, P. (2016). *Implementación de una plataforma virtual para optimizar la Gestión Académica en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Chota-2016*. Universidad César Vallejo.
- Condori, P. (2010). *Estrategias de enseñanza e aprendizaje*. Q'origraf E.I.R.L.
- Cuello, N., & Solan, I. (2021). *Uso de las tic como herramienta de aprendizaje en tiempos de aislamiento social*. Corporación Universidad de la Costa.

- Dávila, D., Galvis, A., & Vivas, R. (2014). Sitio web como estrategia de enseñanza en la educación para la sostenibilidad. *Praxis & Saber*, 6(11), 115 - 138.
- Díaz Barriga, A. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretaci?n constructivista*. Editorial McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A.
- Díaz, F., & Hernández, G. (1988). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Edit. Mc Graw.
- Educación 3.0. (20 de abril de 2023). *Aprendizaje Basado en el Pensamiento: las habilidades necesarias para conseguirlo*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-basado-en-el-pensamiento/>
- Euroinnova. (15 de abril de 2023). *Qué son las tic en la educación*. Obtenido de <https://www.euroinnova.pe/blog/que-son-las-tic-en-la-educacion>
- Flores, F., Lazo, Y., & Palacios, M. (2015). *Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014* . UNAN-Managua.
- García-Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza*. Universidad de Salamanca.
- Gimeno, J., & Pérez, A. (1992). *Comprender y transformar la enseñanza*. Morata.
- Gonzales, P. (2 de diciembre de 2019). *Recursos Educativos Multimedias*. Obtenido de <https://itslearning.com/mx/wp-content/uploads/sites/28/2017/05/RECURSOS EDUCATIVOS->
- González, A., & González, G. (2000). *Guía Rápida Office 2000*. Paraninfo.
- González, E., & Rodríguez, H. (1996). *El maestro y los métodos de enseñanza*. Trillas.
- Grace College. (20 de febrero de 2023). *6 MÉTODOS DE ENSEÑANZA QUE DEBE APLICAR UN BUEN EDUCADOR*. Obtenido de <https://gracecollege.cl/blog/6-metodos-de-ensenanza-que-debe-aplicar-un-buen-educador/>
- Grupogear. (10 de abril de 2023). *Educación Virtual: Sus ventajas y desventajas*. Obtenido de <https://grupogear.com/ec/blog/categoria/educacion-virtual-ventajas-desventajas/>

- Guzmán, G., & García, B. (2022). *Recursos multimedia como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje en la unidad I: Epistemología de la Educación en Línea de la asignatura Educación en línea I, de la carrera Informática Educativa, durante el I semestre del 2021*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
- Heredia, N. (2007). *Gerencia de Compras: la nueva estrategia competitiva*. ECOE Ediciones.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2022). *Informe Técnico Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. INEI.
- Intef. (15 de marzo de 2023). *Los medios audiovisuales en el aula. Selección de recursos*. Obtenido de <https://intef.es/Noticias/los-medios-audiovisuales-en-el-aula-seleccion-de-recursos/>
- Jaime, X. (2019). *PÁGINAS WEB EDUCATIVAS. Introducción, la Web en los ambientes educativos, educación y Web, ventajas y desventajas, diseño, tipos de información, herramientas para construir una página Web, aplicación*. . Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle .
- Laguna, F. (2010). *Mejoramiento y fortalecimiento del centro de tecnología educativa del instituto Nacional Francisco Luis Espinoza de Estelí, Nicaragua*. Facultad Regional Multidisciplinaria del Norte.
- Layme, J. (2019). *Proceso de Enseñanza - Aprendizaje y la Elaboración de Tesis Universitaria en Estudiantes de X Semestre de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad Del Cusco*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Leguizamón, M. (2011). Diseño y desarrollo de materiales educativos computarizados (MEC): una posibilidad para integrar la informática con las demás áreas del currículo. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(19).
- Lisintuña, V., & Marca, M. (2017). *Proceso de Enseñanza Aprendizaje*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Review of Education*, 38(1), 9 - 24.

- López, M. (2006). *Los Medios Y Materiales Educativos*. Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación.
- Marqués, P. (05 de marzo de 2014). *Las TIC al servicio de la orientación escolar*. Obtenido de <http://peremarques.net>
- Mayer, R. (1992). *Guiding students' cognitive processing of scientific information in text*. Academic Press.
- Medina, E. (2020). *Material didáctico multimedia para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del quinto año básico de la Unidad Educativa "5 de Agosto" de la ciudad de Esmeraldas*. Pontificia Universidad Católica de Ecuador.
- Monereo, C. (2000). El asesoramiento en el ámbito de las estrategias de aprendizaje. *Estrategias de aprendizaje*, 15 - 62.
- Montero, M. (2019). *Evaluación de calidad de los materiales educativos multimedia de las actividades de iniciación a la cultura académica 2016/17 de la Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de Río Cuarto*. Universidad Nacional de Córdoba.
- Morales, P. (2012). *Elaboración de Material Didáctico*. Red Tercer Milenio.
- Navarro, D., & Samón, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol*, 26 - 33.
- Nima, N. (2018). *Influencia del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje en el Rendimiento Académico del Área de Comunicación en Estudiantes del Primer Año de secundaria de la Institución Educativa "Tarapoto", 2018*. Universidad César Vallejo.
- Not, L. (1987). *Las pedagogías del conocimiento*. FCE.
- Olivos, L. (2020). *Material Educativo Multimedia para Fortalecer Capacidades de Sanidad y Explotación de Equinos Facultad Medicina Veterinaria Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Padrón, C. (2009). *Desarrollo de materiales didácticos desde una perspectiva basada en modelo*. Universidad Carlos III de Madrid Escuela Politécnica Superior.
- Palacios, D. (2021). *Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarqui, Calderón, DMQ, Período 2019-2020*. Universidad Central del Ecuador.

- Paz, F. (1997). *PowerPoint para Windows*. Anaya.
- Paz, G. (18 de diciembre de 2018). Obtenido de La importancia de los materiales educativos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje: <https://www.scolartic.com/pt/blog/-/blogs/la-importancia-de-los-materiales-educativosmultimedia->
- Peralta, W. (25 de febrero de 2015). *El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html>
- Pisco, G. (2020). *Gestión educativa y proceso de enseñanza aprendizaje en la institución educativa Wilfredo Zegarra Sandoval, distrito de Jepelacio 2020*. Universidad César Vallejo.
- Porcel, T. (2016). *Aprendizaje colaborativo, procesamiento estratégico de la información y rendimiento académico en estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, 2015*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Ramírez, D. (2010). *Modelo de acción docente para el desarrollo de prácticas pedagógicas con medios informáticos y telemáticos en el contexto aula*. Universidad Rovira Virgili.
- Ramos, L., Gómez, L., & García, N. (19 de setiembre de 2015). *Construcción de una plataforma tecnológica*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/539204307/Dialnet-ConstruccionDeUnaPlataformaTecnologicaParaMejorarL-5249211-2>
- Reyes, Y., García, M., Muñoz, W., & Medina, N. (2014). *Diseño y utilización de páginas web para facilitar el acceso de todos los miembros de la comunidad educativa de la Institución Educativa Leon XIII*. Universidad de Cartagena.
- Robotix. (18 de mayo de 2023). *LAS TIC EN LA EDUCACIÓN: NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA*. Obtenido de <https://www.robotix.es/blog/las-tic-en-la-educacion/>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 1 - 26.
- Rosell, W., & Paneque, E. (2009). Consideraciones Generales de los Métodos de Enseñanza y su Aplicación en cada etapa del aprendizaje. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*.

- Roselli, N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias. *Propósitos y Representaciones*, 4(1), 219 - 280. <https://doi.org/10.20511>
- Ruiz, C. (2020). *Evaluación de materiales educativos digitales para el desarrollo del año escolar y los objetivos del currículo escolar de la Institución Educativa 60102 "El Varillal" Iquitos*. Universidad Privada de la Selva Peruana.
- Scagnoli, N. (20 de junio de 2001). *El aula virtual: Usos y elementos que la componen*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/32956673_El_aula_virtual_Usos_y_elementos_que_la_componen
- Swartz, R., Costa, A., Beyer, B., Reagan, R., & Kallick, B. (2008). *El aprendizaje basado en el pensamiento, Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI*. Ediciones SM.
- Unesco. (1996). *La Educación Superior en el Siglo XXI: Visión de América Latina y del Caribe*. Ediciones CRESALC/UNESCO.
- Unesco. (15 de enero de 2004). *Las Tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente*. Obtenido de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/3564/72.3198.E.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Universidad de Burgos. (28 de abril de 2023). *Importancia del material audiovisual en la enseñanza online*. Obtenido de <https://www3.ubu.es/ubucevblog/importancia-material-audiovisual/>
- Uribe, R. (2010). *Aprendo Power Point 2007 Avanzado*. Fondo Editorial Cibertec.
- Vaillant, D., & Manso, J. (2019). *Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en el aula: Aprendizaje Colaborativo*. SUMMA - Fundación La Caixa.
- Vargas, J., Garcia, L., Genero, M., & Piattini, M. (2015). Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática. *Actas de las XXI Jornadas de enseñanza Universitaria de la Informática*.
- Villanueva, N. (2015). *Presentaciones Multimedia: Una Estrategia Didáctica para Desarrollar la Comprensión y Aplicación de Tecnologías en Educación para el Trabajo*. USIL.

- Villarreal, M. (2006). *La importancia de las Estrategias de Enseñanza en el logro del Aprendizaje en Alumnos Universitarios* .
- Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 103 - 114.
- Vizcaíno, C. (2022). *Desarrollo de un material educativo multimedia para introducir presaberes referentes a la línea agrícola del énfasis de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria San Cayetano de Gallego en estudiantes de Grado Quinto*. Universidad Santo Tomás - Bogotá.
- Weinstein, C., & Mayer, R. (1986). *The teaching of learning strategies*. McMillan.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de la información

CUESTIONARIO

La presente encuesta tiene como objetivo determinar la relación del material educativo multimedia en el proceso enseñanza aprendizaje. La encuesta se realiza con fines académicos.

INSTRUCCIONES:

Marque con una "X" el recuadro de la alternativa que considera correcta:

ESCALA DE LIKERT				
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

Nº	Item	Escala de Likert				
		1	2	3	4	5
	Variable 1: Material educativo multimedia					
	Dimensión: Plataforma tecnológica					
	Indicador: Aulas virtuales					
1	¿Consideras que hace uso de manera adecuada y responsable las tecnologías en la educación de sus alumnos?					
2	¿Consideras que hace uso adecuado de recursos tecnológicos (computadoras, celulares, etc.) para la participación de las clases virtuales?					
3	¿Consideras que los alumnos comparten contenidos adecuadamente en las aulas virtuales?					
	Indicador: Páginas web educativas					
4	¿Considera que las páginas web educativas brindadas a los alumnos cuentan con recursos, materiales educativos e información relacionada a los temas tratados en clases?					
5	¿Considera que las páginas web educativas es una herramienta de apoyo de los docentes para la enseñanza de los alumnos?					
6	¿Considera que las páginas web educativas son dinámicas y su diseño se adapta para ser usados en cualquier dispositivo electrónico (<i>Smartphone, tablets, celulares, laptop</i>)?					
	Dimensión: Tics educativas					
	Indicador: Buenas prácticas					
7	¿Consideras que las Tics educativas promueven la autonomía y autoaprendizaje de los alumnos?					
8	¿Consideras que las buenas prácticas de las Tics educativas promueven la búsqueda selectiva de información y reflexión individual del estudiante?					
9	¿Consideras que las buenas prácticas de las Tics educativas promueven la búsqueda selectiva de información y reflexión individual del estudiante?					
	Indicador: Manejo de información					

10	¿Consideras que el manejo de la información permite la diversificación de contenidos?					
11	¿Consideras que hacen un adecuado uso de las herramientas de colaboración con las que se cuentan (<i>Office 365 y Google Drive</i>)?					
12	¿Consideras que hacen un adecuado uso de las herramientas de comunicación con las que se cuentan las aulas virtuales (<i>Zoom y Google Meet</i>)?					
Dimensión: Presentación multimedia						
Indicador: Efectos multimediales						
13	¿Consideras que efectos los multimedia utilizados en las presentaciones motivan a los alumnos?					
14	¿Consideras que efectos los multimedia utilizados permiten variar y poner en simultaneo las entradas de información en las presentaciones de los docentes?					
Indicador: Esquematización de la información						
15	¿Consideras que la esquematización de la información de los contenidos facilita la percepción de los alumnos?					
16	¿Consideras que realiza el adecuado uso de los principios de esquematización como son la continuidad, proximidad, semejanza y contraste al momento de realizar sus presentaciones multimedia?					
Indicador: Involucración y participación						
17	¿Consideras que los recursos interactivos apoyan el desarrollo de experiencias de aprendizaje que permiten recibir un <i>feedback</i> en los alumnos?					
18	¿Consideras que la adecuada selección de tipo de fuente, tamaño, interlineado, ortografía en las presentaciones multimedia permiten la involucración y participación de los alumnos?					
Variable 2: Proceso enseñanza aprendizaje						
Dimensión: Método de enseñanza aprendizaje						
Indicador: Aprendizaje cooperativo						
19	¿Consideras que el aprendizaje colaborativo permite la interacción cognitiva de los alumnos?					
20	¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia promueve el intercambio y la participación de docentes y alumnos en la construcción de una cognición compartida?					
Indicador: Aprendizaje basado en el pensamiento						
21	¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia permite a los alumnos un aprendizaje más consciente y profundo?					
22	¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia permite procedimientos reflexivos de los alumnos relacionados de acuerdo a la valoración que tienen de los temas tratados?					
Indicador: Gamificación						
23	¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia permite usar juegos académicos para la mejor transmisión de conocimientos a los alumnos?					

24	¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia en actividades de enseñanza permite desarrollar habilidades y comportamientos de los alumnos?					
Dimensión: Estrategias de enseñanza aprendizaje						
Indicador: Estrategias de enseñanza						
25	¿Consideras que las actividades y acciones realizadas por el docente establece aprendizajes significativos que despierten la conciencia de los alumnos?					
26	¿Consideras que es importante la estrategia de enseñanza diseñada a través de la elección, coordinación y aplicación de procedimientos para conseguir el aprendizaje significativo?					
27	¿Consideras que el uso de estrategias de enseñanza adecuadas permite un aprendizaje reflexiva y flexible promueve el logro de aprendizajes significativos en los alumnos?					
Indicador: Estrategias de aprendizaje						
28	¿Consideras que es importante la observación, análisis y síntesis como estrategia de aprendizaje diseñado para los alumnos?					
29	¿Consideras que hace uso adecuado de los materiales educativos multimedia con estrategias de repetición, elaboración, y organización de contenidos?					
30	¿Consideras que los materiales educativos multimedia permiten a los alumnos seleccionar y organizar de manera adecuada la información para estructurar conocimientos existentes?					
Dimensión: Materiales de enseñanza aprendizaje						
Indicador: Materiales informáticos						
31	¿Consideras que es importante el uso de páginas <i>web</i> educativas como recurso didáctico de los docentes para el proceso de enseñanza - aprendizaje?					
32	¿Consideras que hace un uso adecuado de los <i>softwares</i> informáticos (<i>Power Point, Prezi</i>) como recurso didáctico para un aprendizaje idóneo de los alumnos?					
33	¿Consideras que es importante conocer el adecuado uso del conjunto de técnicas y recursos propios de la informática para el proceso de enseñanza - aprendizaje?					
Indicador: Materiales audiovisuales						
34	¿Consideras que los medios audiovisuales acercar a los alumnos a experiencias más allá de su propio ámbito escolar?					
35	¿Consideras que es importante el uso de videos permite un aprendizaje ameno y eficaz?					
36	¿Consideras que los medios audiovisuales posibilitan una mayor apertura para el alumno en su proceso de enseñanza – aprendizaje?					

Muchas gracias

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	CUESTIONARIO																		
Autor y año:	Original: Br. Yeni Yolanda Villanueva Espinoza, Br. Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro Adaptación: 2023																		
Objetivo del instrumento:	Determinar el grado de relación del material educativo multimedia con el proceso de enseñanza aprendizaje en una institución educativa de Sihuas, Áncash 2023																		
Usuarios:	Treinta docentes de secundaria de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas.																		
Forma de Administración o Modo de aplicación:	El tres de julio se aplicó la técnica de la Encuesta, por medio de un cuestionario a los docentes de la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas.																		
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)																			
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	<p style="text-align: center;">Resumen de procesamiento de casos</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th style="text-align: center;">N</th> <th style="text-align: center;">%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: left;">Casos</td> <td style="text-align: left;">Válido</td> <td style="text-align: center;">30</td> <td style="text-align: center;">100,0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Excluido^a</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">,0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Total</td> <td style="text-align: center;">30</td> <td style="text-align: center;">100,0</td> </tr> </tbody> </table> <p>a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.</p> <p style="text-align: center;">Estadísticas de fiabilidad</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Alfa de Cronbach</th> <th style="text-align: left;">N de elementos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">,948</td> <td style="text-align: center;">36</td> </tr> </tbody> </table>			N	%	Casos	Válido	30	100,0	Excluido ^a	0	,0	Total	30	100,0	Alfa de Cronbach	N de elementos	,948	36
		N	%																
Casos	Válido	30	100,0																
	Excluido ^a	0	,0																
	Total	30	100,0																
Alfa de Cronbach	N de elementos																		
,948	36																		

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala de Medición
Variable 1: Material educativo multimedia	Al elaborar materiales multimedia para la educación pensar tanto en los logros inmediatos que se producirán, y en los beneficios futuros que tendrán dentro de la formación integra de la persona. En educación los más empleados han sido el diaporama y el video (Paz G., 2018).	Para la operacionalidad de esta variable se contará con los Ítems del 1 – 12 que nos permita lograr determinar lo propuesto en las dimensiones e indicadores, se hará uso de una escala ordinal.	<ul style="list-style-type: none"> •Plataforma tecnológica •Tics educativos •Presentación multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> •Aulas virtuales. •Páginas web educativas. •Buenas prácticas •Manejo de información •Efectos multimediales. •Esquematización de la información. •Involucración y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> •1, 2 y 3 •4, 5 y 6 •7, 8 y 9 •10, 11 y 12 •13 y 14 •15 y 16 •17 y 18 	Cuestionario	Ordinal
Variable 2: Proceso enseñanza aprendizaje	El concepto de enseñanza no se limita a dictar clases, pues esta al hacer empleo de medios, herramientas y estrategias, pretende influir en la conducta del sujeto, mediante la transferencia de experiencias y conocimientos que sean observadas y	Para la operacionalidad de esta variable se contará con los Ítems del 12 – 24 que nos permita lograr determinar lo propuesto en las dimensiones e indicadores, se hará uso de una escala ordinal.	<ul style="list-style-type: none"> •Método de enseñanza aprendizaje •Estrategias de enseñanza aprendizaje •Materiales de enseñanza aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> •Aprendizaje cooperativo •Aprendizaje basado en el pensamiento •Gamificación •Estrategias de enseñanza •Estrategias de aprendizaje •Materiales informáticos •Materiales audiovisuales 	<ul style="list-style-type: none"> •19 y 20 •21 y 22 •23 y 24 •25, 26 y 27 •28, 29 y 30 •31, 32 y 33 •34, 35 y 36 	Cuestionario	Ordinal

	reflexionadas por estos, generando cambio en su forma de concebir el mundo y de comportarse frente a él (González & González, 2000)						
--	---	--	--	--	--	--	--

Anexo 4: Carta de presentación



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 11 de setiembre del 2023

CARTA N°371 -2023/UCT-FH

Director: YOVANI CHÁVEZ LIÑÁN

I.E. “JOSE MARIA EGUREN” PASACANCHA -SIHUAS -UGEL SIHUAS
ANCASH. -

Asunto: PRESENTACIÓN DE LOS BACHILLER PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

Ante usted presento a los bachilleres *VILLANUEVA ESPINOZA YENI YOLANDA* y *HERRERA JUAN PEDRO EDUARDO JAIME*, de la Carrera de *EDUCACION EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA*, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “*MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SIHUAS, ÁNCASH 2023*” en su institución los días 01 del mes setiembre del presente año (viernes), con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



CARTA N° 001-2023-I.E.JME

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo.
Decana de la Facultad de Humanidades.
Universidad Católica de Trujillo.

Asunto. – Autorización para desarrollo de trabajo de tesis

De mi consideración:

Me dirijo a usted para saludarlo de manera cordial, y a la vez indicarle que la Institución Educativa que dirijo autoriza a los Br. Yeni Yolanda Villanueva Espinoza y Br. Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro, el desarrollo del trabajo de Tesis Titulado: **MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SIHUAS, ÁNCASH 2023**, para el trabajo podrán acceder a las instalaciones de la Institución Educativa.

Atentamente,

Román Y. Carvajal L.
DR. JUE - P.

Anexo 6: Consentimiento informado



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



Pasacancha 14 de setiembre del 2023

CARTA N° 002-2023-I.E.JME

Sr. ROMULO YOVANI CHAVEZ LIÑAN

Director de la Institución Educativa "José María Eguren", Pasacancha, Sihuas

Asunto. – Autorización de uso de información para trabajo de Tesis.

De mi consideración:

Me dirijo a usted para saludarlo de manera cordial, y a la vez indicarle que la Institución Educativa que dirijo, autoriza a los Br. Yeni Yolanda Villanueva Espinoza y Br. Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro, el uso de la información recopilada en la Institución Educativa para la Tesis Titulada: **MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SIHUAS, ANCASH 2023**, para que puedan optar el Título de Licenciados en Educación Secundaria con mención en Computación e Informática.

Atentamente,



Romulo Y. CHAVEZ L.
Dir. JME - P.

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “**MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SIHUAS, ÁNCASH 2023**”.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente **20 minutos**. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará este cuestionario en la **Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas**.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres **Yeni Yolanda Villanueva Espinoza** y **Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro**, a cargo de su asesor **Dr. Matute Calderon Julio Cesar** de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

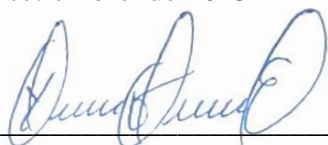
La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Pasacancha, el día 14, del mes setiembre de 2023

Firma _____



Nombre **Yeni Yolanda Villanueva Espinoza**

Documento de identificación N°. 45562286

Firma  _____

Investigador: **Eduardo Jaime Herrera Juan Pedro**

Documento de Identidad: 44601873

Correo institucional o personal:

Asesor de la facultad de Humanidades: **Dr. Matute Calderon Julio Cesar**

ORCID: _____

Correo institucional: j.matute@
Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

Anexo 8: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SIHUAS, ÁNCASH 2023	<p>Problema: ¿De qué manera se relaciona el material educativo multimedia con el proceso de enseñanza aprendizaje en una institución educativa de Sihuas, Áncash 2023?</p> <p>Problemas específicos: ¿Existe relación entre las plataformas tecnológicas educativas con el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023?</p> <p>¿Cómo se relacionan las TICs educativas con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023?</p>	<p>Hipótesis A mayor uso del material educativo multimedia mayor mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.</p> <p>Hipótesis específicas Las plataformas tecnológicas se relacionan directamente con el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.</p> <p>Las TICs en el fortalecimiento de capacidades tienen un alto grado de relación con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren,</p>	<p>Objetivo general: Determinar el grado de relación del material educativo multimedia con el proceso de enseñanza aprendizaje en una institución educativa de Sihuas, Áncash 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Describir la relación de las plataformas tecnológicas en el método de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.</p> <p>Determinar el grado de relación de las TICs educativas con las estrategias de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.</p>	<p>Variable 1: Material educativo multimedia</p> <p>Variable 2: Proceso enseñanza aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Plataforma tecnológica •Tics educativos •Presentación multimedia •Método de enseñanza aprendizaje •Estrategias de enseñanza aprendizaje •Materiales de enseñanza aprendizaje 	<p>Tipo: No experimental básica, descriptiva y correlacional</p> <p>Métodos: Inductivo – deductivo</p> <p>Diseño: Transaccional correlacional</p> <p>Población: fue de treinta docentes de secundaria Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Encuesta e instrumento cuestionario</p> <p>Métodos de análisis de investigación: Estadística descriptiva</p>

	<p>¿Cuál es el grado de relación de la presentación multimedia con los materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023?</p>	<p>Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.</p> <p>La presentación multimedia se relaciona significativamente con el medio materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.</p>	<p>Determinar la relación de la presentación multimedia con los medios materiales de enseñanza aprendizaje en la Institución Educativa José María Eguren, Pasacancha, provincia de Sihuas, Áncash 2023.</p>			
--	---	--	---	--	--	--

VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS
MATRIZ DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA						CRITERIOS DE VALUACIÓN								Observaciones y/o recomendaciones		
				Si	No	Siempre	La mayoría de las veces si	Algunas veces si, algunas veces no	La mayoría de las veces no	Nunca	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIONES		RELACION ENTRE LAS DIMENSIONES Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACION ENTRE LOS ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
											1		2		3		4			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
dia	Plataforma tecnológica	Aulas virtuales	¿Consideras que hace uso de manera adecuada y responsable las tecnologías en la educación de sus alumnos?	X							X		X							
			¿Consideras que hace uso adecuado de recursos tecnológicos (computadoras, celulares, etc.) para la participación de las clases virtuales?	X									X		X					
			¿Consideras que los alumnos comparten contenidos adecuadamente en las aulas virtuales?	X									X		X					
		Páginas web educativas	¿Consideras que las páginas web educativas brindadas a los alumnos cuentan con recursos, materiales educativos e información relacionada a los temas tratados en clases?	X									X		X					
			¿Consideras que las páginas web educativas es una herramienta de apoyo de los docentes para la enseñanza de los alumnos?	X									X		X					
			¿Consideras que las páginas web educativas son dinámicas y su diseño se adapta para ser usados en cualquier dispositivo electrónico (Smartphone, tablets, celulares, laptop)?	X									X		X					
	Buenas prácticas	¿Consideras que las Tics educativas promueven la autonomía y autoaprendizaje de los alumnos?	X									X		X						
		¿Consideras que las buenas prácticas de las Tics educativas promueven la búsqueda selectiva de información y reflexión individual del estudiante?	X									X		X						

Material educativo multimedial	Tics educativas		¿Consideras que las buenas prácticas de las Tics educativas promueven la búsqueda selectiva de información y reflexión individual del estudiante?	X							X	X			X	X			
		Manejo de información.	¿Consideras que el manejo de la información permite la diversificación de contenidos?	X								X	X			X	X		
			¿Consideras que hacen un adecuado uso de las herramientas de colaboración con las que se cuentan (Office 365 y Google Drive)?	X								X	X			X	X		
			¿Consideras que hacen un adecuado uso de las herramientas de comunicación con las que se cuentan las aulas virtuales (Zoom y Google Meet)?	X								X	X			X	X		
		Efectos multimediales	¿Consideras que efectos los multimedia utilizados en las presentaciones motivan a los alumnos?	X								X	X			X	X		
			¿Consideras que efectos los multimedia utilizados permiten variar y poner en simultaneo las entradas de información en las presentaciones de los docentes?	X								X	X			X	X		
	Presentación multimedia	Esquemización de la información	¿Consideras que la esquematización de la información de los contenidos facilita la precepción de los alumnos?	X								X	X			X	X		
			¿Consideras que realiza el adecuado uso de los principios de esquematización como son la continuidad, proximidad, semejanza y contraste al momento de realizar sus presentaciones multimedia?	X								X	X			X	X		
		Involucración y participación	¿Consideras que los recursos interactivos apoyan el desarrollo de experiencias de aprendizaje que permiten recibir un feedback en los alumnos?	X								X	X			X	X		
			¿Consideras que la adecuada selección de tipo de fuente, tamaño, interlineado, ortografía en las presentaciones multimedia permiten la involucración y participación de los alumnos?	X								X	X			X	X		
	za aprendizaje	Aprendizaje cooperativo	¿Consideras que el aprendizaje colaborativo permite la interacción cognitiva de los alumnos?	X								X	X			X	X		
			¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia promueve el intercambio y la participación de docentes y alumnos en la construcción de una cognición compartida?	X								X	X			X	X		
		¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia permite a los alumnos un aprendizaje más consciente y profundo?	X								X	X			X	X			

Proceso enseñanza aprendizaje	Método de enseñan:	Aprendizaje basado en el pensamiento	¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia permite procedimientos reflexivos de los alumnos relacionados de acuerdo a la valoración que tienen de los temas tratados?	X							X	X		X	X					
		Gamificación	¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia permite usar juegos académicos para la mejor transmisión de conocimientos a los alumnos?	X								X	X		X	X				
			¿Consideras que el uso de los materiales educativos multimedia en actividades de enseñanza permite desarrollar habilidades y comportamientos de los alumnos?	X								X	X		X	X				
	Estrategias de enseñanza aprendizaje	Estrategias de enseñanza	¿Consideras que las actividades y acciones realizadas por el docente establece aprendizajes significativos que despierten la conciencia de los alumnos?	X								X	X		X	X				
			¿Consideras que es importante la estrategia de enseñanza diseñada a través de la elección, coordinación y aplicación de procedimientos para conseguir el aprendizaje significativo?	X									X	X		X	X			
			¿Consideras que el uso de estrategias de enseñanza adecuadas permite un aprendizaje reflexiva y flexible promueve el logro de aprendizajes significativos en los alumnos?	X									X	X		X	X			
		Estrategias de aprendizaje	¿Consideras que es importante la observación, análisis y síntesis como estrategia de aprendizaje diseñado para los alumnos?	X									X	X		X	X			
			¿Consideras que hace uso adecuado de los materiales educativos multimedia con estrategias de repetición, elaboración, y organización de contenidos?	X									X	X		X	X			
			¿Consideras que los materiales educativos multimedia permiten a los alumnos seleccionar y organizar de manera adecuada la información para estructurar conocimientos existentes?	X										X	X		X	X		
	enseñanza aprendizaje	Materiales informáticos	¿Consideras que es importante el uso de páginas web educativas como recurso didáctico de los docentes para el proceso de enseñanza - aprendizaje?	X									X	X		X	X			
			¿Consideras que hace un uso adecuado de los softwares informáticos (Power Point, Prezi) como recurso didáctico para un aprendizaje idóneo de los alumnos?	X										X	X		X	X		
			¿Consideras que es importante conocer el adecuado uso del conjunto de técnicas y recursos propios de la informática para el proceso de enseñanza - aprendizaje?	X										X	X		X	X		

Materiales de	Materiales audiovisuales	¿Consideras que los medios audiovisuales acercan a los alumnos a experiencias más allá de su propio ámbito escolar?	X							X	X		X	X				
		¿Consideras que es importante el uso de videos permite un aprendizaje ameno y eficaz?	X						X	X		X	X					
		¿Consideras que los medios audiovisuales posibilitan una mayor apertura para el alumno en su proceso de enseñanza - aprendizaje?	X						X	X		X	X					



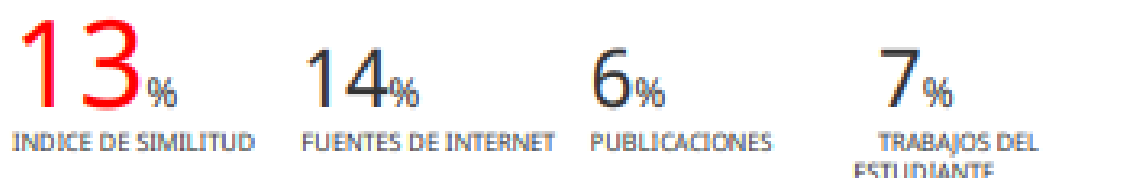
FIRMA DEL EVALUADOR
DNI 31671453

NOMBRES Y APELLIDOS: Mgr. Klaus David Zavala Zavala.....

Anexo 9: Captura de similitud Turniti

MATERIAL EDUCATIVO MULTIMEDIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SIHUAS, ÁNCASH 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	rdu.unc.edu.ar Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ups.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%

