



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA COMUNICACIÓN SOCIAL  
MODALIDAD PRESENCIAL**



**DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA) DEL EXAMEN  
COMPLEXIVO DE GRADO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO**

**EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:**

**MENCIÓN COMUNICACIÓN**

**TEMA:**

**COMUNICACIÓN MULTIMEDIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE  
EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD  
TÉCNICA BABAHOYO EXTENSIÓN QUEVEDO.**

**AUTOR:**

**DE LOOR AYALA LEILA JOHANA**

**TUTOR:**

**ING. LUIS EDUARDO ANDRADE ALCÍVAR, MBA**

**QUEVEDO – LOS RIOS – ECUADOR**

**2021**

## **DEDICATORIA**

A Dios, mis padres y hermanos quienes son mi impulso de vida a seguir en cada meta, superar cada batalla por hacer de mí lo que soy ahora, una persona con virtudes y valores decidida de mí misma y ser profesional; gracias por el apoyo incondicional, las fuerzas que me dan para no desfallecer y no darme por vencida. Cada meta, obstáculo superado se las dedico por estar a mi lado en los buenos y malos momentos.

***LEILA JOHANA DE LOOR AYALA***

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por llenarme de bendiciones día a día y las fuerzas para seguir adelante en mi vida académica y profesional, la Universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo por abrirme las puertas y formar parte de ella y de la carrera Comunicación Social, así como también a cada docente que me brindaron sus previos conocimientos y apoyo para seguir adelante.

A mi tutor de tesina Msc. Luis Eduardo Andrade Alcívar por haberme brindado su capacidad y conocimiento, así como también por guiarme durante todo el proceso de titulación.

A mis padres por el apoyo de día a día y demostrarme que cuando queremos superarnos y ser profesional a futuro, no importa la distancia ni cuanto nos alejemos de la casa de nuestros padres, siempre sigamos nuestros sueños y mantenernos en contacto siempre. Siendo ellos mi inspiración y mi primordial de vida.

A mi tío Abel Vargas y su esposa Rosita Vera por el pequeño impulso de aceptar esta grandiosa carrera conformada por la universidad que ahora este pequeño impulso se volvió grande teniendo en cuenta el lema que me dijo y que ahora se convirtió en mi lema; “Las primeras oportunidades se presentan una sola vez en la vida, que puede ser maravillosa solo es cuestión de aprovecharla y sobrellevarla”

Y para finalizar agradezco a mis compañeros incondicionales de clase quienes desde el inicio de la carrera semestral de universidad hemos seguido juntos y apoyándonos, por tolerarme, demostrarme su amistad y apoyo moral que me han aportado pude seguir adelante en mi carrera profesional.

***LEILA JOHANA DE LOOR AYALA***

# INDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	II
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	III
<b>RESUMEN</b> .....	2
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>CAPITULO I</b> .....	5
<b>MARCO METODOLOGICO</b> .....	5
<b>1.1 Definición de tema de estudio de caso</b> .....	5
<b>1.2 Planteamiento del problema</b> .....	5
<b>1.3 Justificación</b> .....	5
<b>1.4 Objetivos</b> .....	7
<b>1.4.2 Objetivos Específicos</b> .....	7
<b>1.5 Fundamentos Teóricos</b> .....	8
<b>1.5.1 Comunicación Multimedia</b> .....	8
<b>1.5.1.2 Usos de la Comunicación Multimedia</b> .....	8
<b>1.5.1.3 Texto</b> .....	8
<b>1.5.1.4 Imágenes</b> .....	8
<b>1.5.1.5 Audio</b> .....	8
<b>1.5.1.6 Animación</b> .....	9

1.5.1.7 Multimedia Educativa .....	9
1.5.1.8 Tipos de comunicación multimedia educativa .....	9
1.5.1.9 Ventajas y Desventajas .....	10
1.5.2 Proceso de enseñanza y aprendizaje .....	11
1.5.2.1 Del modelo tradicional al nuevo modelo de enseñanza - aprendizaje....	11
1.5.2.2 Características del modelo de aprendizaje .....	13
1.5.2.3 Factores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la virtualidad .....	13
1.6 Hipótesis .....	14
1.6.1 Hipótesis General .....	14
1.7 Metodología de la investigación .....	14
1.7.1 Población y Muestra .....	14
1.8 Métodos .....	16
1.8.1 Método Inductivo .....	16
1.8.2 Método Deductivo .....	16
1.8.3 Método Analítico .....	16
1.9 Técnicas.....	17
1.9.1 Análisis Documental .....	17
1.9.2 Encuesta .....	17
<b>CAPITULO II .....</b>	<b>18</b>

<b>RESULTADOS OBTENIDOS</b> .....	18
<b>Resultado de la Investigación</b> .....	18
<b>2.1 Desarrollo Del Caso</b> .....	18
<b>2.2 Situaciones Detectadas</b> .....	19
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	32
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	33
<b>REFERENCIAS</b> .....	34
<b>ANEXO</b> .....	36

## **RESUMEN**

El presente trabajo investigativo desarrollado denominado: comunicación multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo donde los programas o plataformas dentro de la comunicación multimedia afectan en los alumnos dificultando el proceso de enseñanza y aprendizaje radicando un bajo rendimiento académico en ellos.

Dentro de este trabajo investigativo tiene como objetivo principal la determinación de los tipos de comunicación multimedia que se emplean dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes universitarios de la carrera de comunicación.

El estudio se incluyó la recopilación de información documental basado en artículos de revistas científicas, tesis, libros, entre otros. Además, para llevar a cabo el desarrollo investigativo se realizó la respectiva encuesta de opción múltiple dirigida a los estudiantes universitarios para la obtención de los resultados definitivos de la aplicación de la encuesta se determinó que el acceso de ciertos programas o plataformas virtuales radica problemas ya que tanto el programa adaptado a un ordenados es diferente al de un dispositivo móvil.

Así mismo dentro de las situaciones detectadas se detallan los programas o plataformas virtuales la cual les dificulta a muchos alumnos, así como en las soluciones planteadas se presenta una guía de instrucciones para poder acceder adecuadamente sin tener complicaciones dentro del aprendizaje en el área educativa a la hora de realizar sus actividades académicas.

Como finalidad de este proyecto es incentivar a estudiantes de la carrera de comunicación y a la vez se motiven al acceder a programas virtuales con las instrucciones respectivas del manejo de la misma y facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes universitarios.

### **Palabras Claves.**

Aprendizaje, Comunicación, Enseñanza, Multimedia, Programas.

## ABSTRACT

The present research work developed called: multimedia communication in the process of teaching and learning in the students of the career of communication of the technical university Babahoyo extension Quevedo where the programs or platforms within the multimedia communication affect the students making difficult the process of teaching and learning, causing a low academic performance in them.

The main objective of this research work is to determine the types of multimedia communication used in the teaching and learning process in university students of the communication career.

The study included the collection of documentary information based on scientific journal articles, theses, books, among others. In addition, to carry out the research development, the respective multiple-choice survey directed to university students was conducted to obtain the definitive results of the application of the survey, it was determined that the access of certain programs or virtual platforms is problematic because the program adapted to a computer is different from that of a mobile device.

The study included the collection of documentary information based on scientific journal articles, theses, books, among others. In addition, to carry out the research development, the respective multiple-choice survey directed to university students was conducted to obtain the definitive results of the application of the survey, it was determined that the access of certain programs or virtual platforms is problematic because the program adapted to a computer is different from that of a mobile device.

Likewise, within the situations detected, the programs or virtual platforms are detailed, which makes it difficult for many students, as well as in the solutions proposed, an instruction guide is presented to be able to access properly without having complications in learning in the educational area at the time of performing their academic activities.

The purpose of this project is to encourage students of the communication career and at the same time to motivate them to access virtual programs with the respective instructions of the management of the same and facilitate the process of teaching and learning in university students.

**Key words:** Learning, Communication, Teaching, Multimedia, Programs.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente la tecnología ha venido evolucionando satisfactoriamente en la comunicación facilitando la información requerida por el usuario así mismo con el desarrollo tecnológico de las diversas herramientas de multimedia y el uso en las instituciones educativas en este caso en las universidades creando mayor facilidad y uso en el modo de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes universitarios.

En el presente estudio de caso se da a conocer el tema sobre la comunicación multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación de la universidad técnica Babahoyo extensión Quevedo. Este trabajo investigativo nació de la situación actual que presentan los alumnos de la carrera de comunicación al tener poco conocimiento sobre el manejo o acceso de los programas o plataformas Moodle, Sautb, y otros programas esenciales dentro de la misma, ocasionando dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje llevando a tener como resultado un bajo rendimiento académico en los alumnos. El trabajo investigativo se encuentra basado en dos capítulos esenciales en las que se detallan a continuación:

**En el Capítulo I.-** Se desarrolla todo lo referente al marco metodológico donde se identifica la problemática que tiene sobre el tema investigativo, el planteamiento de problema, todo lo referente a la fundamentación teórica, involucrando conceptos y teorías a cerca de las variables de la investigación: comunicación multimedia (variable independiente) proceso de enseñanza y aprendizaje (variable dependiente) mismas que fueron respaldadas mediante la utilización de varias fuentes de información bibliográfica obtenidas de revistas científicas, tesis, y libros. Además, se incluye la hipótesis, la metodología de la investigación demostrando la población y muestra seguido la aplicación del método inductivo, deductivo y las técnicas aplicadas del análisis documental así mismo la aplicación de la encuesta.

**En el Capítulo II.-** Se desarrolla el resultado de la investigación del desarrollo del caso determinado la situación actual que presenta la universidad técnica Babahoyo extensión Quevedo con los estudiantes de la carrera de comunicación, las soluciones planteadas en la propuesta o plan estratégico para concluir se establece las conclusiones y recomendaciones con respecto a la investigación.

# CAPITULO I

## MARCO METODOLOGICO

### **1.1 Definición de tema de estudio de caso**

Comunicación multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo.

La evolución de la tecnología ha tenido gran acogida dentro de la comunicación multimedia como recurso informático para la presentación de información como texto, imagen, animación, videos o sonidos.

Los recursos de la comunicación multimedia en la educación hacen que sea más fácil, agradable, eficiente y efectiva el desarrollo de las actividades académicas ya que de esta forma se mejora el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Los estudiantes de la carrera de comunicación de la UTB Ext. Quevedo no todos cuentan con un previo conocimiento acerca del acceso y manejo de los programas o plataformas virtuales de la institución, lo cual se evidencia al momento de la elaboración y envío de actividades académicas.

### **1.2 Planteamiento del problema**

¿De qué manera afecta la ausencia del conocimiento de la comunicación multimedia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo?

### **1.3 Justificación**

El proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes universitarios en torno a los programas virtuales disminuye cada vez más llegando a tener un bajo rendimiento académico debido al

desconocimiento que poseen al manejar las herramientas de multimedia educativa como plataformas virtuales, en el envío de tareas en la fechas establecidas, foros, matriculación en línea, llenar datos personales para la previa matriculación, evaluaciones de asignaturas, evaluación a docentes, separar libros de bibliotecas por medio de la plataforma virtual, entre otros.

Cabe recalcar que la comunicación multimedia engloba el uso de la tecnología y al acceso de programa obteniendo gran facilidad en docentes y alumnos de instituciones universitarios ya que son ellos los que les dan uso a los sitios web educativos correspondientes creando ayuda en el proceso de la enseñanza y aprendizaje con mayor facilidad y entendible tanto para docentes y alumnos.

En la actualidad el uso de las herramientas tecnológicas especialmente en el campo educativo se han vuelto muy requeridas en los distintos niveles de educación, tanto en la primaria, secundaria y más aún en el nivel superior, pues la informática es considerada la pieza fundamental en este proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en ésta época donde la el internet juega un rol importante ya es considerado el medio de comunicación más empleado por los estudiantes, generando interés motivación, desarrollo de iniciativa en los estudios, mayor comunicación entre docentes y alumnos y aprendizaje cooperativo, entre otros.

Ante la situación que acontece con los estudiantes universitarios y docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje enmarcado con la comunicación multimedia el proceso investigativo se determinara cuáles son las incidencias que presentan los estudiantes al poder trabajar con las plataformas virtuales en el cual va destinado en los estudiantes de la carrera de comunicación de la UTB. Ext. Quevedo mediante una previa observación y análisis por medio de una evaluación y poder obtener como resultado los inconvenientes que presentan cada uno de ellos.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar los tipos de comunicación multimedia que se emplean dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Identificar los tipos de comunicación multimedia, que son empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.
- Analizar la percepción que tienen los estudiantes con respecto a los tipos de comunicación multimedia que utilizan en el proceso académico.
- Diseñar una guía didáctica sobre los tipos de comunicación multimedia existentes y su manejo.

## **1.5 Fundamentos Teóricos**

### **1.5.1 Comunicación Multimedia**

La comunicación multimedia trata de comunicar o informar ya sean por medio de fotografías, videos, animaciones, programas o plataformas mediante una computadora un dispositivo móvil.

“El diseño multimedia se refiere a cualquier manera de comunicación, que se usa más de un medio para presentar Información, así hace mención a un programa de un ordenador que integra textos, gráficos, animaciones y sonidos”, (Pilatasig, 2020).

#### **1.5.1.2 Usos de la Comunicación Multimedia**

Según, **Ochoa** la comunicación multimedia se divide en 4 fases elementales que son:

##### **1.5.1.3 Texto**

En los multimedia puede descubrir información propia, o puede obrar como labor refuerzo para la información contenida en otro elemento multimedia. La generalidad de los sistemas multimedia usa una estandarización de texto y otros medios para aplicar funcionalidad.

##### **1.5.1.4 Imágenes**

Los archivos de imágenes digitales se muestran en muchas aplicaciones de multimedia. Los elementos de usos interactivos, como botones, suelen producir imágenes personalizadas creadas por los diseñadores y desarrolladores involucrados en una constancia.

##### **1.5.1.5 Audio**

Los archivos de audio y las transmisiones cumplen un rol principal en algunos sistemas de archivos multimedia. Los archivos de audio aparecen como participación del contenido de la aplicación ya que incluso ayuda a la interacción.

### **1.5.1.6 Animación**

Los mecanismos animados son comunes dentro las de aplicaciones multimedia web y de escritorio. Las animaciones inclusive pueden incluir efectos interactivos, permitiendo que los usuarios interactúen con la actividad de animación usando el ratón y el teclado, **(Ochoa, 2017)**.

### **1.5.1.7 Multimedia Educativa**

Las herramientas multimedia interactivas proporcionan la diversificación del modelo de comunicación y acepta la importancia de la autonomía durante el aprendizaje. Lo que es apropiado aclarar la definición del uso de herramientas de multimedia educativa, para comprender sus efectos, **(Bolaño, 2017)**.

### **1.5.1.8 Tipos de comunicación multimedia educativa**

Según, **Bolaño, (2017)**. La multimedia define a cada de uno de ellos.

- **Programas Tutoriales**

Los programas tutoriales y ejercitación de programas, estudios de trabajo estudiantiles, basados en la información y la implementación de actividades anteriores en las que, los estudiantes hacen ciertas habilidades y aprenden o refuerzan los conocimientos y habilidades.

- **E-learning**

Es un medio electrónico que requiere para el aprendizaje ya sea a distancia o virtual

- **Bases De Datos**

Tienen datos organizados en un entorno estático a través de los criterios que facilitan su exploración y consulta al resolver problemas, analizar y asociar los datos, para realzar las conclusiones.

- **Simuladores**

Tienen modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) y los estudiantes lideran un aprendizaje importante para descubrir al explorándolos, cambiándolos y cambiando de la vida real.

- **Constructores o talleres recreativos**

Son entornos programables que facilitan a los estudiantes unos componentes simples en el que pueden construir elementos más complejos.

- **WebQuest**

Son actividades didácticas que consiste en una previa investigación, programas que facilitan el aprendizaje.

- **Programas Herramienta**

Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos de tratamiento de la información, (p.5).

### **1.5.1.9 Ventajas y Desventajas**

El uso de las multimedia en los estudiantes tiene sus ventajas y desventajas en la comunicación en la misma, así como lo afirma, (Hernández & Echevarría, 2020).

#### **Ventajas**

- Suscita la atención de los estudiantes.
- Promueve la habilidad de autoestudio en los estudiantes.
- Promueve la destreza de innovación en los estudiantes y profesores.

- Cultiva las habilidades comunicativas de los estudiantes.
- Incrementa la capacidad del aula.

### **Desventajas**

- Algunas de las clases dependen totalmente de la multimedia ignorando el rol del profesor.
- Algunos profesores no son diestros en el manejo de los medios informatizados, por lo que se requiere experiencia de estos para el uso de la multimedia en la clase.
- Sobreuso de las multimedias.
- La poca interacción entre profesores y estudiantes.

### **1.5.2 Proceso de enseñanza y aprendizaje**

En la educación la enseñanza influye mucho en el aprendizaje en los alumnos utilizando como material las tareas y otras actividades dentro de la educación, que son los que definen el rendimiento respectivo en cada uno de los alumnos.

Hoy en día se define el proceso de enseñanza – aprendizaje como un desarrollo integral, desarrollador de la personalidad, que se expresa en la unidad entre instrucción, enseñanza, aprendizaje, educación y desarrollo.

La enseñanza y aprendizaje constituye un sistema, pues en él se producen relaciones entre sus componentes y con el ambiente en el que se desarrolla. Tiene carácter de desarrollo, determinado por distintas etapas que lo condicionan. Su naturaleza legal está dada a partir de las leyes de la didáctica a que está dominad, **(Infante, 2017, p. 371)**.

#### **1.5.2.1 Del modelo tradicional al nuevo modelo de enseñanza - aprendizaje**

Para, **(Hermosa, 2015)**. Las instituciones educativas tienen la obligación de contribuir en el proceso de la enseñanza aprendizaje. El sistema ha abandonado las memorizaciones típicas de la

ilustración, que son los retos que impone una época de aceleramiento en las transformaciones tecnológicas y científicas.

La educación se asocia a un sistema de formación basada en la transferencia de habilidades y conocimientos a través de un entorno digital de e-learning, de manera que todos los actores involucrados en la educación actúan en el ámbito del aprendizaje por parte del personal, los alumnos y la propia institución educativa

El uso de las TIC, en la educación, revela los procesos de cambio y se le ha identifica su impacto en relación con las reformas. Sabemos que el impacto de la tecnología depende de cómo se utilice, en qué circunstancias y como se utilice.

En enero de 2008, la UNESCO anuncio estándares de competencia en TIC para docentes como guía para a las instituciones de formación de docentes (programas de formación). Este proyecto presenta muchas series de enfoques para reformar rehacer la educación a través de alfabetismo en TIC y profundizar el conocimiento, **(p. 124)**.

Por ello, **Hermosa, (2015)**. Nos destaca que, según los estándares de la Unesco, las habilidades para desarrollar innovaciones educativas apoyadas por las TIC son: tecnológica, comunicación, pedagogía, investigación y de gestión. Desde el punto de vista, las TIC pueden ofrecer a los estudiantes a adquirir las capacidades, necesarias para ser:

- Competentes para hacer uso de las tecnologías de la información.
- Buscadores, analizadores y evaluadores de información.
- Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones.
- Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores.

- Los Ciudadanos están informados, son responsables, son capaces y pueden contribuir a la sociedad, (p. 121-132).

### **1.5.2.2 Características del modelo de aprendizaje**

Deduce a ciertas características que posee el estudiante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, (Chancusig, 2021).

- Accesibilidad universal con un solo inicio de sesión lo que reconoce a los alumnos, claramente identificándose a sí mismos en la red, poder acceder a una multiplicidad de servicios personalizados, sin importar dónde se encuentren. Lo que permite una mayor flexibilidad para el aprendizaje asincrónico.
- Carpetas individuales y grupales de los estudiantes para entregar las tareas asignadas con fecha y hora.
- Carpeta de Reservas de Biblioteca para copias digitales en línea de documentos de lectura reservados para cada clase.
- Incluyen material de apoyo didáctico, recursos, actas de calificaciones, pruebas evaluaciones, foros, salas de chat, reuniones, glosario y recursos web. Estas son las herramientas que utiliza el instructor para presentar a los estudiantes detallando los objetivos y el contenido de campo y las obligaciones que deben para, cumplir. También las herramientas de colaboración, como anuncios, mensajes, reuniones, podcasts, grupos, wiki y portafolio.

### **1.5.2.3 Factores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la virtualidad**

Para, (Gutiérrez, 2017). Destaca siete factores en el rendimiento académico:

- 1) Ambiente de aprendizaje inapropiado.

- 2) Bajo compromiso con el curso (motivación e interés por los temas que componen el plan de estudios)
- 3) Metas académicos y profesionales no especificadas.
- 4) Falta de análisis del comportamiento de aprendizaje (tiempo indicado al aprendizaje individual, asistencia a clases y establecimiento de prioridades para satisfacer las necesidades académicas.
- 5) Presentar con ansiedad en exámenes escritos.
- 6) Presentaciones sobre ansiedad académica (combinadas con las ejecuciones en seminarios, implementaciones en grupos pequeños o grandes, exposiciones de temas exhibición)
- 7) falta de hábitos de habilidades de aprendizaje (frecuencia del empleo de uso habilidades, (p. 9-21).

## **1.6 Hipótesis**

### **1.6.1 Hipótesis General**

La elaboración y aplicación de una guía didáctica para el manejo de programas multimedia mejora el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo.

## **1.7 Metodología de la investigación**

### **1.7.1 Población y Muestra**

La población de este trabajo investigativo fueron 76 estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo.

Para el cálculo de la muestra que represente el total, de realizo la siguiente formula:

$$n = \frac{K^2 pqN}{E^2(N - 1) + K^2 pq}$$

**Donde:**

N: Tamaño del universo o población.

K: Coeficiente cuyo valor en función del nivel de confianza por el investigador.

n: Tamaño de la muestra.

p: Probabilidad de las respuestas dicotómicas sean favorables.

q: Probabilidad que las repuestas dicotómicos senes favorables.

E: Error de la muestra, valor fijado por el investigador.

$$n = \frac{K^2 p q N}{E^2(N - 1) + K^2 p q}$$

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5)(76)}{(0,05)^2(76 - 1) + (1,96)^2(0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{(3,8416) (0,5)(0,5)(76)}{(0,0025) (75) + (3,8416)(0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{(3,8416) (0,5)(0,5)(76)}{0,1625 + 0,9604}$$

$$n = \frac{72,9904}{1,1479}$$

$$n = 63,5860$$

La muestra establecida nos dio como resultado de 64 estudiantes

N:76

**K:**1,96 utilizando el nivel de confianza de 95% ya que es el más conveniente y más utilizado.

**p:**0,5 se utilizó un 50% de probabilidad que ocurra el evento.

**q:**0,5 se utilizó un 50% de probabilidad de que no ocurra el evento.

**E:**5% se utilizó el margen del error, para obtener mayor exactitud en el cálculo de la muestra establecida.

**n:** Resultado de la muestra.

## **1.8 Métodos**

### **1.8.1 Método Inductivo**

Este método permite descubrir toda información investigativa en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje aplicadas en los estudiantes de la carrera de comunicación y el uso de programas de plataformas virtuales utilizados dentro de la comunicación multimedia en la UTB. Ext. Quevedo.

### **1.8.2 Método Deductivo**

Sin embargo, este método deductivo aplicada en la investigación previa permite determinar los problemas que presentan los estudiantes universitarios de la carrera de comunicación al acceder a ciertas plataformas virtuales institucionales, lo cual les dificulta el proceso de aprendizaje e incita al bajo rendimiento académico.

### **1.8.3 Método Analítico**

La realización de este método se llevó a cabo mediante el previo análisis de la información recolectada en la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de comunicación de la UTB. Ext. Quevedo obteniendo como resultado los inconvenientes que presentan ellos en sus actividades académicas y en el difícil acceso a programas o plataformas virtuales

## **1.9 Técnicas**

Dentro de las técnicas aplicadas en la investigación previa se enlistan los siguientes:

### **1.9.1 Análisis Documental**

La aplicación de esta técnica se llevó a cabo mediante la recolección y la consulta de información para la fundamentación teórica, utilizando con la ayuda del internet, artículos de revistas, tesis, libros, páginas web, cuyo contenido este asociado al tema de estudio permitiendo la elaboración de la fundamentación teórica.

### **1.9.2 Encuesta**

Se elaboro un cuestionario de encuesta conformado por unas series de preguntas, en el que será aplicada a los estudiantes de la carrera de comunicación que cuenta con una población de 76 estudiantes con el objetivo de extraer la información, identificar y comprender el problema de estudio.

## **CAPITULO II**

### **RESULTADOS OBTENIDOS**

#### **Resultado de la Investigación**

##### **2.1 Desarrollo Del Caso**

Los programas o programas virtuales dentro de las que intervienen la comunicación multimedia empleadas por los alumnos universitarios en este caso los estudiantes de la carrera de comunicación al no tener el conocimiento requerido sobre el uso de las plataformas virtuales ya sea en computadoras o teléfonos móviles con acceso a internet presencian el inconveniente de no cumplir al 100% en el aprendizaje en sus actividades académicas produciendo en si un bajo rendimiento académico.

Dado que los programas o plataformas buscan adoptarse al medio electrónico, es decir de una computadora a teléfono móvil; llegando a tener la facilidad de el acceso por el usuario, aunque un poco diferente pero las herramientas de opciones requeridos son las mismas. Una de las dificultades que presentan los alumnos es al realizar envío de las tareas por medio de las plataformas Moodle, así como participar en los foros entre otras.

Para realizar la respectiva recolección de información se recurrió a la aplicación de la técnica mediante una encuesta dirigida a los estudiantes de la carrera de comunicación, con el fin de realizar el previo análisis de los inconvenientes y resultados favorables requeridos dado que es uno de los problemas que vienen sucediendo en la mayoría de los estudiantes de la carrera.

Dado que los programas de comunicación multimedia es un método favorable para el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que es muy requerido tanto en la UTB. Ext. Quevedo como en otras

universidades, teniendo en cuenta que el desarrollo tecnológico va innovando cada vez más los métodos educativos en las instituciones educativas.

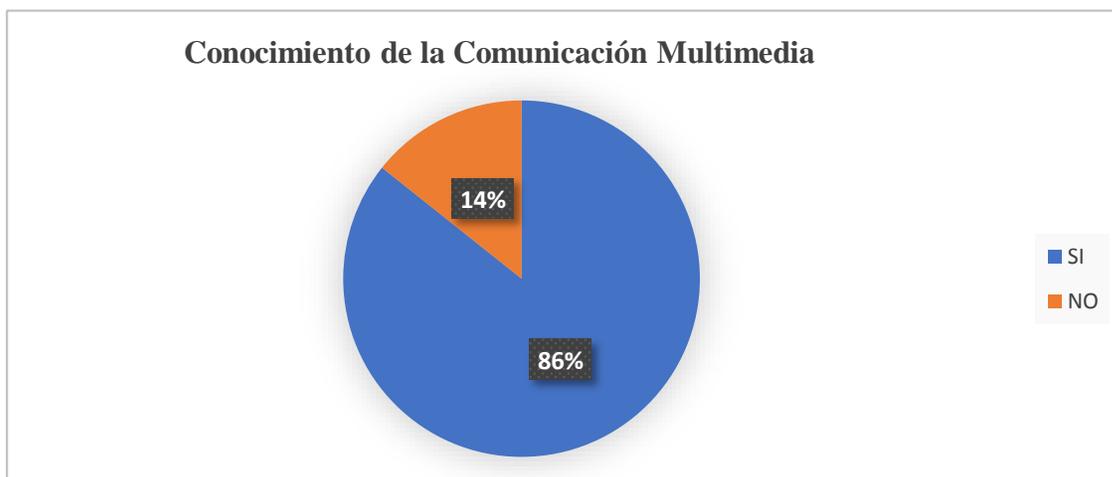
## 2.2 Situaciones Detectadas

Encuesta dirigida a los estudiantes de la carrera de comunicación de la universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo.

### 1) Tiene conocimiento sobre la comunicación multimedia

Mediante la encuesta realizada a los estudiantes de la carrera comunicación expresaron lo siguiente: respondiendo el 86% que; si conocen la comunicación multimedia, seguido del 14% que no conocen la comunicación multimedia.

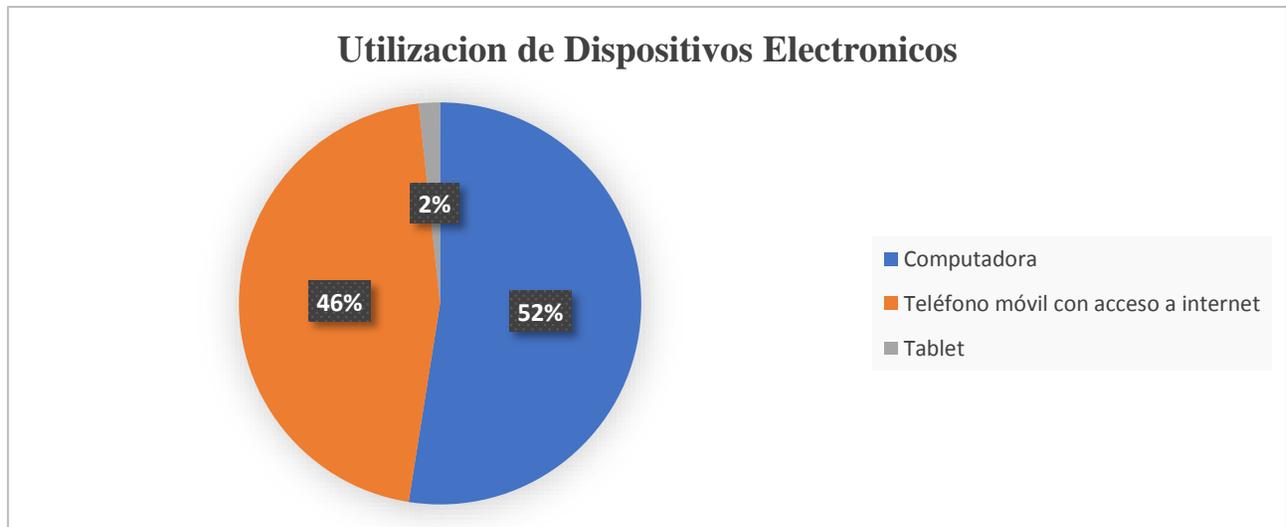
Opción	Nº Respuestas	Porcentaje
Si	60	86%
No	10	14%
<b>Total</b>	70	100%



## 2) ¿Qué dispositivo electrónico utiliza para el desarrollo de sus actividades académicas?

De acuerdo a esta pregunta de la utilización de los dispositivos electrónicos los estudiantes: El 52% utilizan la computadora; el 46% utilizan un teléfono móvil con acceso a internet y el 2% que utilizan la Tablet para el desarrollo de las actividades académicas.

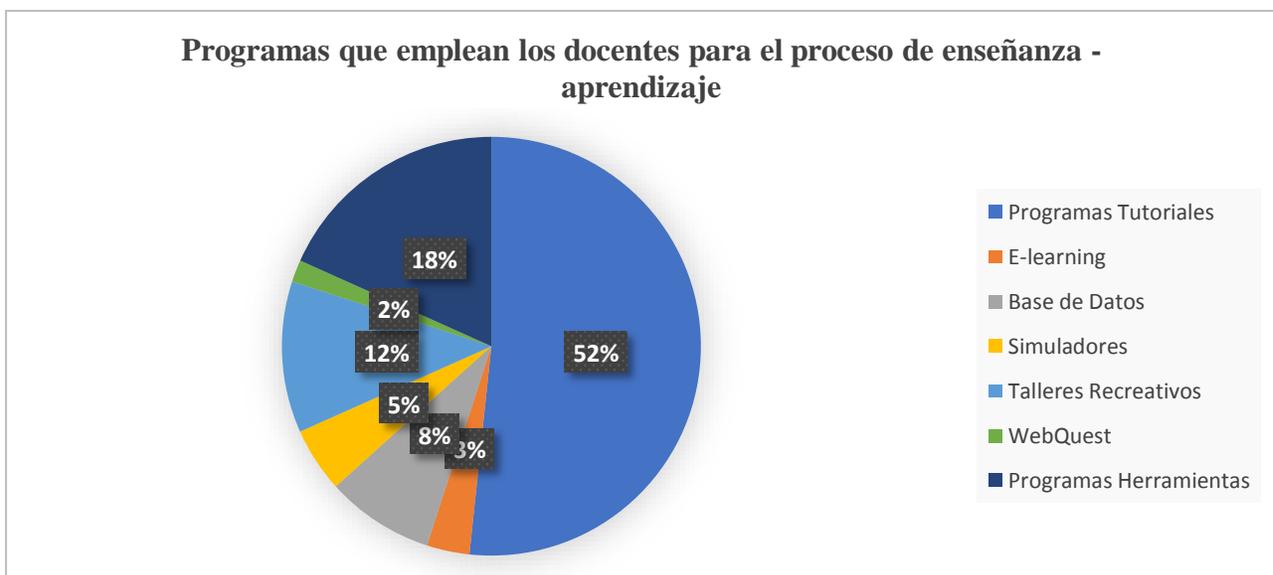
Opción	N°. Respuestas	Porcentajes
Computadora	28	52%
Teléfono móvil con acceso a internet	31	46%
Tablet	1	2%
Total	60	100%



**3) Los tipos de comunicación multimedia que emplean los docentes para el proceso de enseñanza – aprendizaje son:**

El 52% los docentes emplean los programas tutoriales; el 3% emplean E-learning; el 8% emplean base de datos; 5% emplean simuladores; el 12% emplean talleres recreativos; el 2% WebQuest seguido el 18% que emplean programas herramientas.

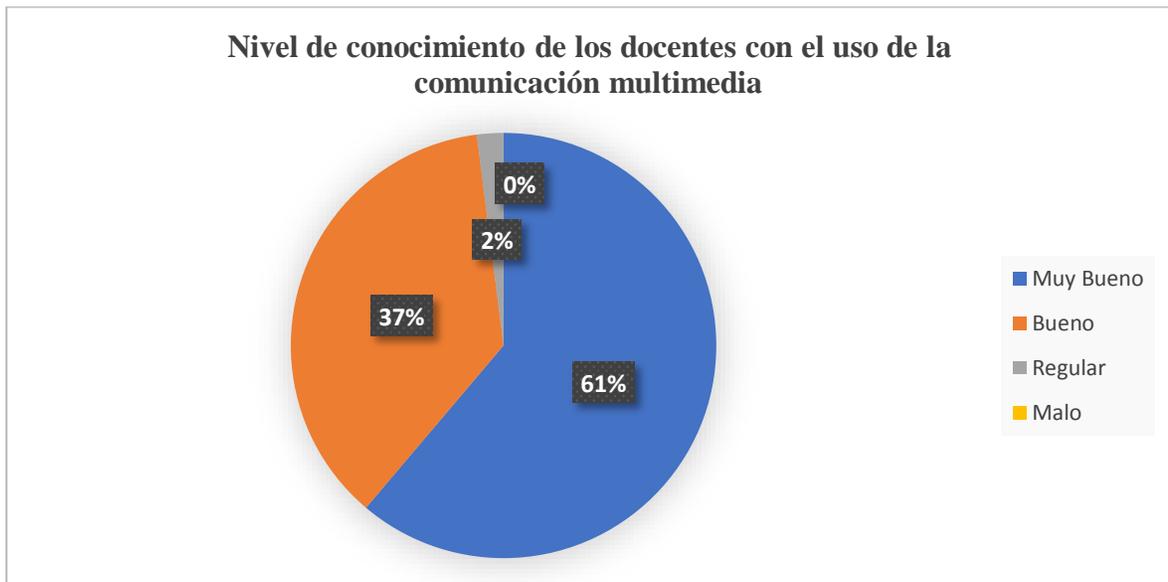
Opción	Nº Respuestas	Porcentajes
Programas Tutoriales	31	52%
E-learning	2	3%
Base de Datos	5	8%
Simuladores	3	5%
Talleres Recreativos	7	12%
WebQuest	1	2%
Programas Herramientas	11	18%
Total	60	100%



**4) Califique el nivel de conocimiento de los docentes en cuanto al manejo de la comunicación multimedia educativa.**

En cuanto al nivel de conocimiento de los docentes respecto al manejo de la comunicación multimedia educativa; el 61% muy bueno; 37% bueno, seguido el 2% malo.

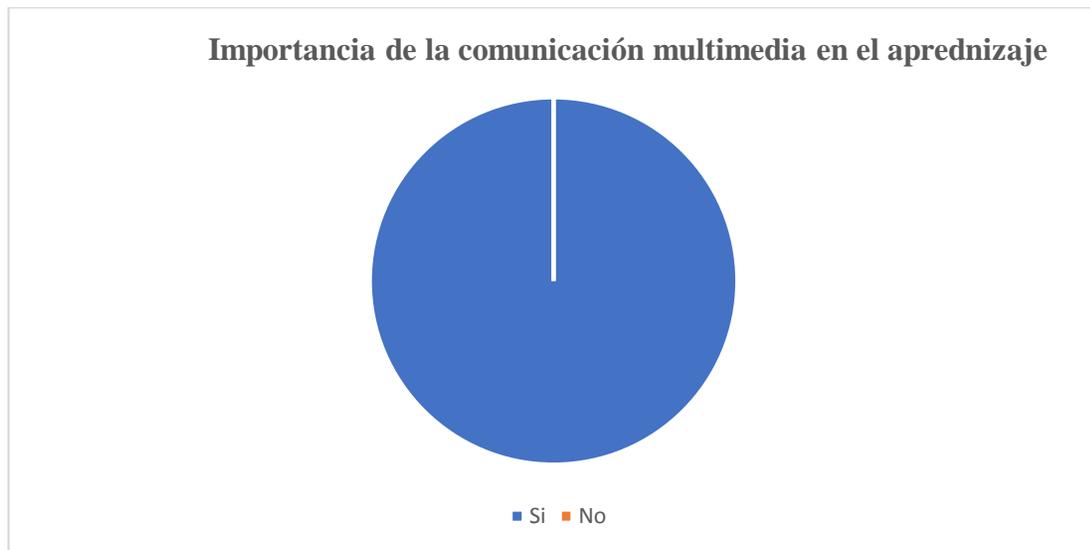
Opción	Nº Respuestas	Porcentajes
<b>Muy Bueno</b>	37	61%
<b>Bueno</b>	22	37%
<b>Regular</b>	1	2%
<b>Malo</b>	0	0%
<b>Total</b>	60	100%



**5) Cree usted que el manejo de la comunicación multimedia es de gran importancia dentro del aprendizaje de los estudiantes.**

De acuerdo a los resultados obtenidos por los estudiantes expresan el 100% que es de gran importancia el manejo de la comunicación multimedia dentro del aprendizaje de los estudiantes.

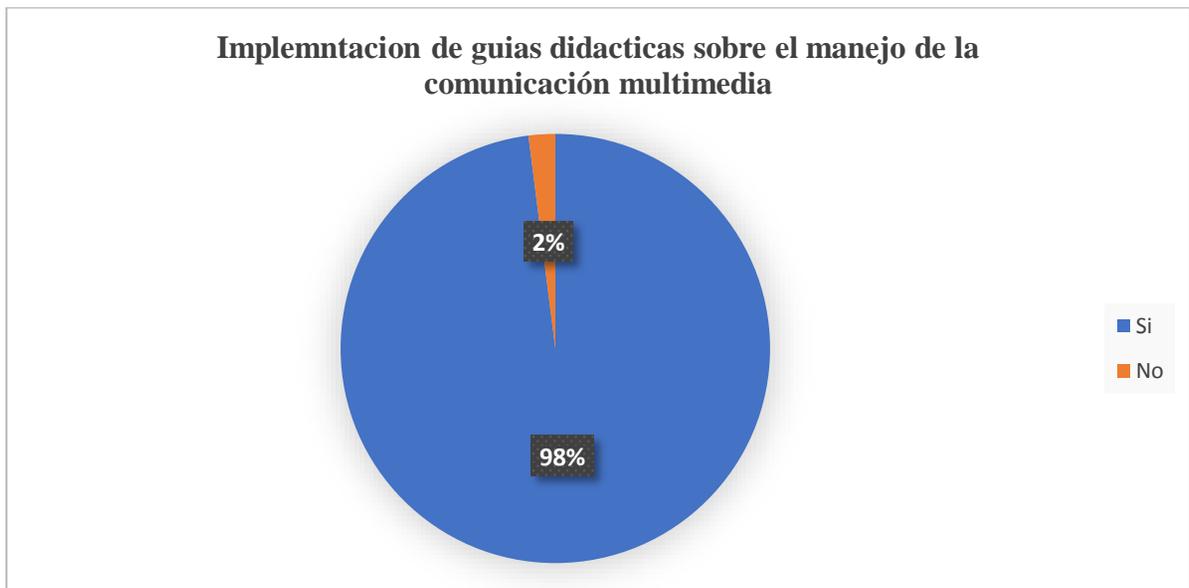
Opción	Nº Respuestas	Porcentajes
Si	60	100%
No	0	0%
Total	60	100%



**6) Cree usted que la UTB. Ext. Quevedo debería implementar una guía didáctica sobre los tipos de manejo de la comunicación multimedia en el ámbito académico.**

Según los estudiantes expresan que el 98% que si debería implementar una guía didáctica sobre los tipos de manejo de la comunicación multimedia en el ámbito académico; seguido el 2% que no.

Opción	Nº Respuestas	Porcentajes
Si	59	98%
No	1	2%
<b>Total</b>	60	100%



**GUIA DIDÁCTICA DE LOS PROGRAMAS Y  
PLATAFORMAS VIRTUALES DE LA COMUNICACIÓN  
MULTIMEDIA EMPLEADOS PARA LA EDUCACIÓN**

## 2.3 Soluciones planteadas

Considerando con la previa información obtenida acerca de la comunicación multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad Técnica Babahoyo Extensión Quevedo se plantean lo siguiente:

### GUÍA DE PROGRAMAS MULTIMEDIA

	Nombre	Función	Programa/ Plataforma virtual	Gratuito - Pago	Se emplean en:	Se Requiere...
<b>BUSQUEDA DE INFORMACION</b>						
1	<b>Google Académico</b>	Búsqueda de información mediante documentos artículos, tesis, editoriales, repositorios entre otros.	Programa	Gratuito	Computadora - Android	Acceso a cuenta Google Link: <a href="https://scholar.google.es/schhp?hl=es">https://scholar.google.es/schhp?hl=es</a>
2	Microsoft Bing	Búsqueda avanzada.	Programa	Gratuito	Computadora - Android	Link: <a href="https://www.bing.com/?setlang=es">https://www.bing.com/?setlang=es</a>

		Ofrece servicio Microsoft VeriSign, Bing Imágenes, entre otras.				Android, App: Buscador Microsoft Bing
<b>3</b>	<b>Yahoo</b>	Permite búsqueda de información. Ofrece cuenta de correo dentro de la misma	Programa	Gratuito	Computador	Cuenta  Link: <a href="https://espanol.yahoo.com/?p=us">https://espanol.yahoo.com/?p=us</a>
<b>CLASES O TUTORIAS VIRTUALES</b>						
<b>4</b>	<b>Google Meet</b>	Facilita reuniones virtuales y profesionales. Compartir archivos multimedia, documentos y diapositivas.	Plataforma	Gratuito	Computador - Android	Cuenta  Link: <a href="https://meet.google.com/">https://meet.google.com/</a>  Android Apps: Google Met

<b>5</b>	<b>Zoom</b>	Videollamadas basado en nube, reunirse virtualmente con usuarios, videos, audios, permite hasta 500 participantes.	Plataforma	Gratuito	Computador - Android	Cuenta Link: <a href="https://zoom.us/">https://zoom.us/</a> Android, Apps: Zoom Cloud Meetings
<b>6</b>	<b>Edmodo</b>	Crear clases virtuales en la que los alumnos participan, se envían tareas virtuales, videos, foros, chats.	Plataforma	Gratuita	Computador - Android	Cuenta Link: <a href="https://new.edmodo.com/">https://new.edmodo.com/</a> Android, Apps: Edmodo
<b>7</b>	<b>Moodle</b>	Gestiona enseñanza, crear cursos en línea, subir documentos, videos e imágenes.	Plataforma	Gratuita	Computador - Android	Cuenta Link: <a href="https://moodle.org/login/index.php">https://moodle.org/login/index.php</a> Android, Apps: Moodle

## PROGRAMAS HERRAMIENTAS

<b>8</b>	<b>Google Drive</b>	Centraliza archivos de Google Docs, sincroniza datos en todo dispositivo.	Programa	Gratuita	Computador - Android	Cuenta Link: <a href="https://www.google.com/intl/es/drive/">https://www.google.com/intl/es/drive/</a> Android, Apps: Drive
<b>9</b>	<b>Google Sites</b>	Crear sitio web, incluye; video, calendarios, presentaciones, archivos adjuntos, textos.	Programa	Gratuita	Computador - Android	Cuenta Link: <a href="https://sites.google.com/new?hl=es">https://sites.google.com/new?hl=es</a> Android, Apps: Drive
<b>10</b>	<b>Loom</b>	Grabar y compartir pantalla del ordenador de forma sencilla.	Programa	Gratuita	Computador - Android	Cuenta Link: <a href="https://www.loom.com/my-videos">https://www.loom.com/my-videos</a> Android, Apps: Loom: Screen Recording & Video
<b>11</b>	<b>Prezzi</b>	Crear presentaciones en formato similar al	Programa	Gratuita - Pago	Computador - Android	Cuenta Link:

		Microsoft office Powert Point, organiza ideas de manera creativa				<a href="https://prezi.com/tkqnb5plvpv3/prezzi/">https://prezi.com/tkqnb5plvpv3/prezzi/</a> Android, Apps: Prezzi Viewer
<b>12</b>	<b>Canva</b>	Presenta subir propios archivos multimedia permite utilizar tipos de plantillas	Plataforma	Gratuita	Computador - Android	Cuenta Link: <a href="https://www.canva.com/es_419/">https://www.canva.com/es_419/</a> Android, Apps: Canva
<b>13</b>	<b>Smartdraw</b>	Crea mapas mentales diagramas para la realización o exposiciones de temas de estudios	Plataforma	Pagado	Computadora	Cuenta Link: <a href="https://miro.com/signup/">https://miro.com/signup/</a>
<b>14</b>	<b>Mindly</b>	Crea mapas mentales personalizadas con colores y gráficos según las tareas, se incluyen	Plataforma	Gratuita	Computador - Android	Cuenta Link: <a href="https://creatly.com/login/">https://creatly.com/login/</a>

		enlaces fotos, expórtalo en PDF.				Android, Apps: Mindly (mind mapping)
--	--	----------------------------------	--	--	--	--------------------------------------

Elaborado por: De Loor Ayala Leila Johana

## CONCLUSIÓN

Hay que mencionar que la comunicación multimedia proporciona información mediante programas o plataformas virtual mediante textos, imágenes, audio, animaciones y gráficos a los usuarios generando de gran ayuda al desarrollo evolutivo de la tecnología, En el ámbito de la educación es de gran ayuda dentro del aprendizaje en los estudiantes así mismo en la enseñanza impartida por los docentes con el uso de programas o plataformas.

Una vez finalizado el proceso de investigación se obtienen las siguientes conclusiones:

- Los tipos de comunicación multimedia que emplean los Docentes dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje son: Programa tutoriales, programas y herramientas y talleres recreativos; de los cuáles se concluye que en su mayoría si tiene gran conocimiento y dominio de los mismos y son aplicadas en los estudiantes dentro del proceso educativo.
- Dentro de los conocimientos previos que tienen los estudiantes respecto a la comunicación multimedia y sus tipos; la mayoría de ellos desconocen el manejo, navegación, uso y contenido que debe compartir, lo cual ocasiona un bajo rendimiento en sus actividades académicas.
- Reconociendo que los avances tecnológicos van evolucionando y el uso de programas o plataformas virtuales cada vez resultan más necesarios, se analiza la viabilidad de diseñar y ejecutar una guía didáctica tanto para Docentes y estudiantes que permita fortalecer sus destrezas dentro de sus actividades académicas.

## **RECOMENDACIONES**

- Se recomienda investigar los tipos de comunicación multimedia que más se utilizan en el ámbito educativo y potenciar de esta manera el proceso de enseñanza -aprendizaje de tal forma que los Docentes puedan contar con una amplia gama de programas de este tipo y analizar cuál se adapta mejor a sus necesidades y aplicarlas dentro del aula de clase.
- Incentivar en los estudiantes el manejo y uso de este tipo de plataformas que contribuya a mejorar el desarrollo de sus actividades académicas y se puedan desenvolver solos con el avance del desarrollo tecnológico.
- Aplicar programas de capacitación constantes en cuanto al manejo de plataformas virtuales que permita potenciar las habilidades y destrezas de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y desarrollo de las actividades académicas.

## REFERENCIAS

- Bolaño, M. (05 de 2017). Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar. *REVISTACIENTIFICADE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN*. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/323352/413964>
- Chancusig, J. (2021). Obtenido de file:///C:/Users/usuario/Downloads/Chancusig\_chj.pdf
- Gutiérrez, X. (2017). Factores relacionados al rendimiento académico en estudiantes del máster en Salud Sexual y Reproductiva, UNAN-Managua. *Ciencias de la Educación y Humanidades*. doi:<https://doi.org/10.5377/multiensayos.v3i6.9683>
- Hermosa, P. (07 de 07 de 2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Revista Científica General José María Córdova*. Obtenido de <https://revistacientificaesmic.com/index.php/esmic/article/view/34/449>
- Hernández, M., & Echevarría, Y. T. (08 de 2020). *Contextualización investigativa en la Educación, Cultura Física y el Deporte VI*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Osniel-Echevarria-Ramirez/publication/343691290\\_Contextualizacion\\_investigativa\\_en\\_la\\_Educacion\\_Cultura\\_Fisica\\_y\\_el\\_Deporte\\_VI\\_CAPITULO\\_2/links/5f3a5dfa458515b729276f48/Contextualizacion-investigativa-en-la-Educacion-C](https://www.researchgate.net/profile/Osniel-Echevarria-Ramirez/publication/343691290_Contextualizacion_investigativa_en_la_Educacion_Cultura_Fisica_y_el_Deporte_VI_CAPITULO_2/links/5f3a5dfa458515b729276f48/Contextualizacion-investigativa-en-la-Educacion-C)
- Infante, R. H. (2017). Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador. *Ciencia, Tecnología e Innovación*. Obtenido de file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-AproximacionAlProcesoDeEnsenanzaaprendizajeDesarro-6756270.pdf

Ochoa, C. (2017). *Uso de la comunicacion multimedia como instrumento de apoyo para la prevencion de embarzos en adolescentes de la Unidad Educativa 24 de Mayo, el Canton Quevedo, año 2017*. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, Quevedo. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/21506/1/tesis%20ochoa.pdf>

Pilatasig, P. (2020). Diseño Multimedia para el rescate de los juegos tradicioales. *PROYECTO integrador de saberes*. Obtenido de <http://robertocamana.com/openjournal/index.php/pis/article/view/32/73>

## ANEXO

Encuestas dirigidas a los estudiantes de la carrera de comunicación de la universidad técnica

Babahoyo extensión Quevedo

1.) Tiene conocimiento sobre la comunicación multimedia.

Si	
No	

2.) ¿Qué dispositivo electrónico utiliza para el desarrollo de sus actividades académicas?

Computadora	
Teléfono móvil con acceso a internet	
Tablet	
Otro	

3.) Los tipos de comunicación multimedia que emplean los docentes para el proceso de enseñanza – aprendizaje son:

Programas Tutoriales	
E-learning	
Base de Datos	
Simuladores	
Talleres Recreativos	
WebQuest	
Programas Herramientas	

<b>Otros</b>	
--------------	--

4.) **Califique el nivel de conocimiento de los Docentes en cuanto al manejo de la comunicación multimedia educativa.**

<b>Muy Buena</b>	
<b>Bueno</b>	
<b>Regular</b>	
<b>Malo</b>	

5.) **Cree usted que el manejo de la comunicación multimedia es de gran importancia dentro del aprendizaje de los estudiantes.**

<b>Si</b>	
<b>No</b>	

6.) **Cree usted que la UTB. Ext. Quevedo debería implementar una guía didáctica sobre los tipos y manejo de la comunicación multimedia en el ámbito académico.**

<b>Si</b>	
<b>No</b>	