



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA**

**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN**  
**SISTEMAS MULTIMEDIA**

**TEMA:**

USO DE RECURSOS MULTIMEDIA PARA POTENCIALIZAR EL GRADO DE INTERACTIVIDAD, PARTICIPACIÓN Y APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RÉPLICA EUGENIO ESPEJO DE LA CIUDAD DE BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS

**AUTOR:**

**LARENAS VERA ALVARO ANTONIO**

**TUTORA:**

**MSC. ALVARADO PAZMIÑO EVELIN**

**BABAHOYO - 2022**

## RESUMEN

En la actualidad el proceso educativo ha tenido un cambio significativo en cuanto a la tecnología, hoy en día la era digital es un aporte importante en beneficio del aprendizaje, teniendo en cuenta que la educación es un proceso personal que facilita el desarrollo integral de las facultades de un individuo y el gusto por saber. Se ha evidenciado que el uso de métodos tradicionales se convierte en un proceso de aprendizaje monótono y aburrido para los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo, y algunas veces el docente no logra captar la atención del estudiante y difícilmente la interacción del mismo en el aula de clases. Es por ello que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) cumplen un papel importante con el fin de satisfacer necesidades en el ser humano. Utilizando en muchos casos la computadora como medio de soporte para las herramientas informáticas que generan productos adecuados para las nuevas exigencias del mercado educativo laboral y colaboran a que el estudiante asuma un papel protagónico en los cambios del presente siglo. Además, mediante el uso de recursos multimedia el docente tiene la facilidad de motivar al estudiante a interactuar, participar y a su vez evaluar el aprendizaje de los alumnos octavo año de educación básica de la unidad educativa Replicia Eugenio Espejo.

***Palabras claves:*** Recursos multimedia, desarrollo integral, interactividad, participación, aprendizaje

## **ABSTRACT**

Currently the educational process has had a significant change in terms of technology, today the digital age is an important contribution to the benefit of learning, taking into account that education is a personal process that facilitates the comprehensive development of faculties of an individual and the taste for knowing. It has been shown that the use of traditional methods becomes a monotonous and boring learning process for students in the eighth year of basic education of the Eugenio Espejo Replica Educational Unit, and sometimes the teacher fails to capture the student's attention and it is difficult to its interaction in the classroom. That is why information and communication technologies (ICT) play an important role in meeting human needs. Using in many cases the computer as a means of support for computer tools that generate suitable products for the new demands of the educational labor market and help the student to assume a leading role in the changes of this century. In addition, through the use of multimedia resources the teacher has the facility to motivate the student to interact, participate and in turn evaluate the learning of the students in the eighth year of basic education of the Replica Eugenio Espejo educational unit.

***Key words:*** Multimedia resources, integral development, interactivity, participation, learning.

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO .....	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN .....	ii
ABSTRACT.....	iii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 TEMA CASO DE ESTUDIO .....	2
1.2 JUSTIFICACIÓN .....	3
1.3 Objetivo.....	4
1.4 SUSTENTOS TEÓRICO .....	5
FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL .....	5
Recursos multimedia .....	5
Interactividad, participación y aprendizaje.....	8
1.5 TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS .....	11
Instrumento .....	11
1.6 RESULTADOS OBTENIDOS .....	12
ENCUESTA A DOCENTES.....	12
ENCUESTA A ESTUDIANTES.....	17
1.7 SITUACIONES DETECTADAS.....	22
1.8 SOLUCIONES PLANTEADAS .....	23
CONCLUSIONES.....	24
RECOMENDACIONES.....	25
BIBLOGRAFÍAS.....	26
ANEXOS .....	28



## I. INTRODUCCIÓN

En estos tiempos de constantes cambios e innovaciones, en que las actividades educativas se mueven a un ritmo acelerado, resulta preponderante que las instituciones estatales y/o privadas se adapten a estas condiciones y sean capaces de tomar decisiones que permitan mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes.

La Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo es una institución pública dedicada a formar excelentes bachilleres, por tal motivo se ha realizado esta investigación con el propósito de integrar los recursos multimedia que faciliten el aprendizaje, puesto que la actual enseñanza se ha convertido monotemática, y está causando molestia en los estudiantes, dicha situación se ha evidenciado a través de las encuestas y técnicas de observación.

De las diversas aplicaciones útiles que ofrece la computadora en el proceso educativo, se puede mencionar que los recursos multimedia, buscan llevar un aprendizaje de manera más fácil y rápida mediante creaciones de lecciones que ayuden al estudiante a adquirir o reforzar los contenidos en las diferentes áreas de aprendizaje.

Aprovechando las otras ventajas que ofrecen estos recursos educativos tecnológicos, se pretende alcanzar que el estudiante, desarrolle potencialidades y habilidades para su perfeccionamiento cognoscitivo, que facilite el logro de un aprendizaje significativo.

El presente estudio de caso está enmarcado bajo la línea de investigación de la carrera: Educación y cultura multimedia, y la Sub-línea de investigación: las Tics aplicadas a la educación.

### **1.1 TEMA CASO DE ESTUDIO**

Uso de recursos multimedia para potencializar el grado de interactividad, participación y aprendizaje de los estudiantes del octavo año de educación básica de la unidad educativa réplica eugenio espejo de la ciudad de Babahoyo provincia los Ríos

## DESARROLLO

### 1.2 JUSTIFICACIÓN

La investigación de este caso es de gran importancia sobre los recursos multimedia son una de las alternativas más importantes en la enseñanza-aprendizaje entre el estudiante y el docente, su objetivo es implantar un ambiente educativo social, cómodo en donde se obtengan nuevos conocimientos de manera continua.

Los beneficiarios del presente estudio de caso son los docentes y estudiantes, 8vo de Educación Básica de la Unidad Educativa “Réplica Eugenio Espejo, con la finalidad de utilizar recursos multimedia en la educación, que optimicen recursos para el logro de aprendizajes significativos en todas las áreas de estudio en la educación básica de la institución seleccionada.

En los últimos años el sistema educativo ha ido fomentado la integración de las nuevas tecnologías a través de infraestructuras que dan el soporte tecnológico adecuado al proceso de enseñanza aprendizaje. El sistema educativo tradicionalmente prohibía el uso de dispositivos móviles en el aula de clases, sin considerar el enorme aporte que esta metodología brinda a la educación.

Por otra parte, hoy en día los docentes aseguran que los usos de los recursos multimedia en clase coadyuvan extraordinariamente para promover el aprendizaje cooperativo. La consigna es que, si el celular de un alumno no tiene cámara y el de otro sí, se prestan, comparten, rompiendo así el mito de que el celular individualiza. “La atracción que los escolares tienen hacia estos aparatos tecnológicos, hace propicia la oportunidad para utilizarlos con fines educativos”, opina el experto en tecnología Jaime Carrasco, quien agrega que la clave está en el uso responsable. El 17 de abril de 2014, el Ministerio de Educación del Ecuador estableció regulaciones para el uso de teléfonos celulares en las instituciones educativas. El objetivo, según esta cartera de Estado, es fomentar el consumo crítico de las nuevas tecnologías de comunicación e información en las aulas escolares (Diario el Telégrafo, 2017).

Actualmente la influencia de la tecnología fomenta la participación activa de los alumnos en el aula de clases, lo cual se vuelve beneficioso para su aprendizaje. Por esta razón, se facilita el uso de aplicaciones educativas como una herramienta que fomente la integración del juego en



el aula de clases por lo que se incrementa la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje.

### **1.3 Objetivo**

- Determinar el uso de los recursos multimedia para estimular el grado de interactividad, participación y aprendizaje de los estudiantes del octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

## 1.4 SUSTENTOS TEÓRICO

### FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

En la actualidad, la educación presenta una serie de retos y puntos débiles hacia los que es urgente actuar. Como se ha comentado anteriormente, los alumnos están desmotivados y se sienten forzados a estudiar y de hecho lo están, más aún en la enseñanza obligatoria, pero también en la universidad; de ahí las altas cifras de fracaso y abandono escolar (Cedeño, 2018). No cabe duda que las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación están llamadas a cambiar profundamente la docencia y potenciar la calidad de los aprendizajes de los alumnos, dejando atrás las metodologías tradicionales y abriendo paso a nuevas formas de aprender, más adaptadas a los recursos existentes en la actualidad.

#### **Recursos multimedia**

Son aquellas herramientas de contenido, compuestas por diferentes elementos; como, audios, texto, video, imágenes o animación, que tienen la finalidad de llevar información hacia el consumidor, es decir, al espectador del contenido. Asimismo, son considerados como sistemas de comunicación que resultan de la convergencia de tecnologías audiovisuales y computacionales. Tienen como objetivo principal transmitir información a una audiencia amplia y dispersa, a través de contenidos claros, atractivos y, en la mayoría de los casos, interactivos.

En la actualidad, las herramientas TIC han cobrado especial importancia en los programas educativos. Es que la necesidad de realizar cambios determinantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje prioriza el uso de teorías innovadoras en el campo educativo. El desarrollo de las Tecnologías de la información, la comunicación y sus características han impulsado la creación de nuevos conceptos en telecomunicaciones, sustentando su éxito a través de la red de internet, mejorando la dinámica entre los actores del aprendizaje y la forma en que estos se relacionan y desarrollan sus actividades dentro y fuera del aula, proponiendo replanteamientos en los métodos de elaboración de las tareas cotidianas (García & Narváez, 2020).

Es imposible ignorar la compatibilidad de estas tecnologías, producto de los adelantos tecnológicos en la electrónica y las telecomunicaciones y en la visión de crear un mundo globalizado. La instauración de este nuevo orden en el mundo, no solo en la educación sino también en otros ámbitos, ha cambiado la concepción de la problemática en otras áreas como la social, económica, política, cultural y las diferentes investigaciones que se hacen al respecto aún no tienen respuestas contundentes frente a la problemática que se plantea.

La tecnología coadyuva al desarrollo cognitivo a través de todas las generaciones, generando ventajas importantes para el crecimiento intelectual y la formación de los estudiantes. Para Pallango Espín María Magdalena, “Los juegos interactivos utilizados como método de educación es una de las mejores formas para lograr que los estudiantes se entretengan aprendiendo. Generalmente en este caso, los juegos interactivos son a través de computadoras las cuales utilizan diferentes tipos de programas que sirven para que los discentes puedan interactuar con los contenidos en los juegos (Becerra, 2019)

El uso de la tecnología conlleva un amplio abanico de posibilidades a nivel educativo, puesto que permite la participación grupal para interactuar en una serie de contenidos, instrucciones y estrategias, saltando la barrera de la individualidad en la formación, y acercándose más a la epistemología del conocimiento; el alumno como verdadero valedor de sus conocimientos, convirtiéndolo en una parte muy activa de su formación, e incluso la formación a cualquier hora y en cualquier lugar, siempre que se pueda acceder a la información a través de un dispositivo tecnológico (Monroy, 2019).

Los usos de la tecnología para el desarrollo cognitivo son eficaces a la práctica de juegos interactivos, que aprovechan precisamente aquellas energías que normalmente se consideraban un obstáculo al aprendizaje, por ejemplo, las ganas de conversar, inquietarse y de moverse propias de los estudiantes. Algunos educadores pretenden que los discentes sepan concentrarse, limitando al máximo el movimiento y la interacción con los compañeros, sin lograr resultados. En referencia Espinosa, (2021) afirma que “estas actividades lúdicas constituyen, además un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad porque facilitan la integración de conocimientos, capacidades y habilidades. El uso de los juegos interactivos permite al docente realizar un amplio aspecto de objetivos en el ámbito social, interesando la

dimensión cognoscitiva, en modo más incisivo que el que consiguen las acostumbradas estrategias didáctica” (p.11).

Los medios auxiliares son esenciales en la transmisión de información mediante la comunicación directa o valiéndose de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Para Delgado, (2019) estos instrumentos auxiliares tienen como objetivo lograr que en los alumnos quede, como una impronta de estas acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que genere, no solo conocimiento, sino que al mismo tiempo desarrolle habilidades, destrezas y competencias, que a futuro le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, y creadora de la situación particular aparecida en su entorno.

Los docentes de todo nivel conocen que el aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de conocimientos nuevos, pero saben también que este aprendizaje debe ser significativo, susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir a la solución de situaciones concretas, incluso, diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento.

Es muy conocido en la teoría y en la práctica, sobre todo, que las TIC's optimizan el manejo de la información y el desarrollo de la comunicación. Son un conjunto de medios y herramientas como la computadora, Internet, celulares, los catálogos digitales de bibliotecas, las calculadoras, el software y otros dispositivos de esta naturaleza. “Estas técnicas de información y comunicación juegan un papel muy importante en los nuevos contextos y espacios de interacción entre los individuos, específicamente en el campo educativo, ocupan un espacio muy importante en escenarios, educativos, sociales, comunicacionales, que generan la necesidad del análisis y reflexión en torno a sus características” (Neira & Suárez, 2017).

Por otra parte, según (Pacha, 2018) cuando se une estas tres palabras de tecnología de la información y comunicación se hace referencia al conjunto de avances tecnológicos que proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

Nadie puede negar que estas herramientas de comunicación están presentes en todos los ámbitos de la vida diaria: en el trabajo, en la institución educativa, en la recreación, en las relaciones sociales. En estos tiempos de pandemia han jugado un papel decisivo en la búsqueda de la información, en la estructura de los conocimientos y en los intereses y motivaciones de las personas. Docentes y estudiantes han potenciado sus esfuerzos y recursos para no quedarse rezagados en el desarrollo de sus actividades, lo que confirma lo trascendental de su uso.

### **Interactividad, participación y aprendizaje**

Aplicar Tics en la educación, exige que el docente domine su uso en los procesos de enseñanza-aprendizaje y que posea los conocimientos mínimos, que le permita operar eficientemente estas tecnologías en las áreas de desarrollo del currículo. Además, debe ser capaz de determinar la forma y el momento oportuno para la integración de las Tics en la práctica docente y que pueda utilizar y evaluar software educativo, multimedia e internet para apoyar actividades de aprendizaje en la construcción de nuevos conocimientos (Veronica & Andrade, 2018).

Entonces, Bustillos deja claro que manejar con eficiencia las técnicas de información y comunicación, no es simplemente activar una computadora y un proyector, operar una Tablet o un celular. Debe, además, conocer, saber utilizar y evaluar un programa virtual, un software de naturaleza educativa. Obviamente que esto implica que el docente asocie a su conocimiento pedagógico y didáctico, el arte del manejo de varias herramientas y programas que le permitan activar con los estudiantes, interactuar, participar con ellos en la motivación del tema de la clase, en la construcción y en la transferencia del conocimiento.

La sociedad actual, la sociedad llamada de la información, demanda cambios en los sistemas educativos de forma que éstos se tornen más flexibles y accesibles, menos costosos y a los que han de poderse incorporar los ciudadanos en cualquier momento de su vida. Estos desafíos de la tecnología de la información y la comunicación, deben ser considerados con mucha preocupación e interés por las instituciones educativas para poder responder con seriedad

y responsabilidad el cumplimiento de la currícula de las instituciones educativas contemporáneas.

(LLerena, 2019) afirma que los programas públicos de informática educativa han realizado grandes esfuerzos para capacitar a los docentes y producir recursos digitales que permitan la integración de las Tics en el currículo. Pero lamentablemente, existe escasa información sobre el “uso efectivo” que se da a los recursos tecnológicos en las unidades educativas en América Latina

En principio, algunas investigaciones internacionales indican que:

- a) La mayoría de los docentes utilizan las Tics para mejorar su gestión docente.
- b) La mayoría de los docentes no transforman sustancialmente su práctica docente al integrar tecnología en el aula, lo que hace es acomodar la tecnología a su práctica actual.

Es verdad que se presentan algunos obstáculos a la integración de las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sobre todo en aquellos docentes que están próximo a jubilarse, y que no consideran la oportunidad de iniciar un aprendizaje de las técnicas informáticas. En otros establecimientos educativos, el problema no se encuentra en la plana docente sino en los laboratorios de computación porque no es un ambiente que genera un clima de seguridad en algunos docentes. Es conocido por todos que hay una gran distancia entre una clase tradicional y una clase en un laboratorio con computadores e internet. Y estudiantes y docentes la hemos palpado. Esto ha movilizadado que muchos investigadores rediseñen ambientes pedagógicos en que las TIC son dispuestas en el aula con mayor atención a las capacidades del docente y a los objetivos de la asignatura.

Las tecnologías digitales conllevan una oportunidad para transformar los conceptos básicos de educación, de una forma muy coincidente con los requerimientos de la nueva sociedad del conocimiento, y pueden constituirse en un elemento de renovación esencial de los sistemas educativos que, incluso, impulse el avance y aceptación total hacia este nuevo modelo social, económico y cultura, promover la generación de mejor información sobre los progresos.

Para (Tigrero, 2019) la eficiencia, el mejoramiento de los servicios y la reducción de los costos educativos pueden ser factible con el uso de recursos multimedia; además, se expandiría

el acceso a la educación, se incrementaría la calidad de la enseñanza, facilitaría la educación a distancia y se haría factible la educación híbrida, especialmente para grupos con capacidades diferentes.

La Interactividad, la participación y el aprendizaje, con el uso de recursos multimedia, se convertirían en verdaderos actores del proceso educativo que faciliten: trabajos en colaboración, intercambios, tutorías, información y una auténtica herramienta para la evaluación, diagnóstico y rehabilitación de aprendizajes. Además, se multiplicarían los entornos y las oportunidades de aprendizaje contribuyendo a la formación continua en todo momento y lugar.

Todos los programas dirigidos a la formación de los docentes en el uso educativo de las Tics, deben proponerse como objetivos para que contribuyan a la actualización del sistema educativo en una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías. Por lo tanto, el Estado y todas las instituciones educativas que regenta, deben facilitar a los docentes la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos general y los basados en nuevas tecnologías en particular.

Sin duda alguna, esto permitirá operar el sistema educativo con una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus elementos como: contenidos, metodología, evaluación, y otros. Esto, sumado a la capacitación constante de los profesores, generará reflexión constante en su rol como guía, como tutor de sus estudiantes y lo llevará a reflexionar sobre su propia práctica, evaluando constantemente la contribución de estas herramientas virtuales al proceso de enseñanza-aprendizaje

## 1.5 TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

**Encuesta:** Se aplicará como eje del problema de investigación, para lo cual se realizará un cuestionario virtual a 5 docentes y 35 estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Réplica Eugenio Espejo” de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos, con la finalidad de recolectar información sobre su experiencia con la aplicación de los Recursos Multimedia y la manera en que éstas influirían en su aprendizaje.

### **Instrumento**

**Cuestionario:** Se permitirá un acercamiento con los profesores y los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Réplica Eugenio Espejo” de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos, a través de la aplicación de un cuestionario anticipadamente organizado con el propósito de adquirir información sobre la estructura interna, rendimiento y fortaleza de la Unidad Educativa, entre otros aspectos; y de esta forma conseguir una idea adelantada del caso de estudio.

Posteriormente de receiptar los resultados de la encuesta, se procede con la recolección, consolidación y la tabulación de información, para examinar la frecuencia de las respuestas. Luego se realizó en Microsoft Excel los gráficos representativos donde se demuestran la estadística de estudio de caso, donde se pudo establecer comparaciones para identificar los resultados y así poder emitir un criterio en base al análisis de los resultados de la información.



## 1.6 RESULTADOS OBTENIDOS

Luego de aplicar las técnicas necesarias con los docentes y estudiantes de 8vo de Educación Básica de la Unidad Educativa “Réplica Eugenio Espejo” se dio inicio al análisis e interpretación de los datos obtenidos.

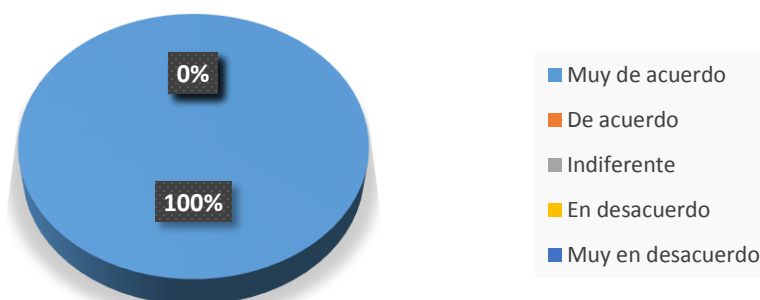
### ENCUESTA A DOCENTES

1). **¿Considera usted que los recursos multimedia inciden en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo?**

Tabla 1 Proceso de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	5	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### Análisis

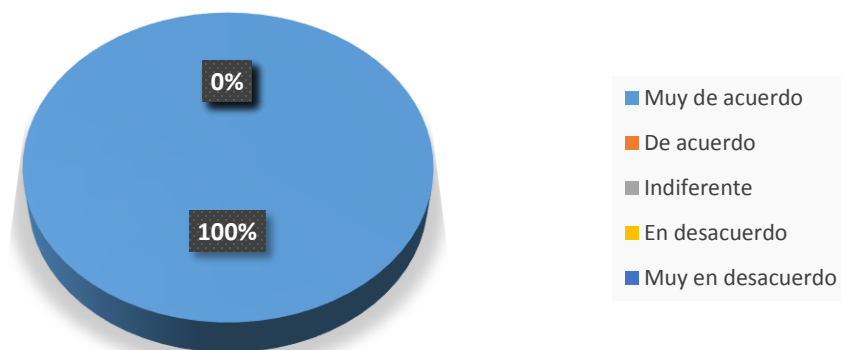
El 100% de los docentes encuestados, indicaron que están muy de acuerdo que los recursos multimedia inciden en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos.

2). ¿Considera usted que los recursos multimedia contribuyen a mejorar la interactividad en los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo?

Tabla 2 Interactividad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	5	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### Análisis

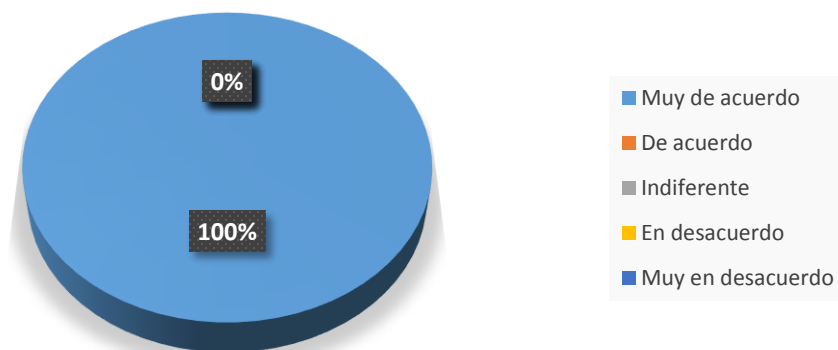
El 100% de los docentes encuestados, indicaron que están muy de acuerdo que los recursos multimedia contribuyen en la interactividad de los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos.

3). **¿Considera usted que los recursos multimedia contribuyen a mejorar la participación en los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo?**

Tabla 3 Participación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	5	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### **Análisis**

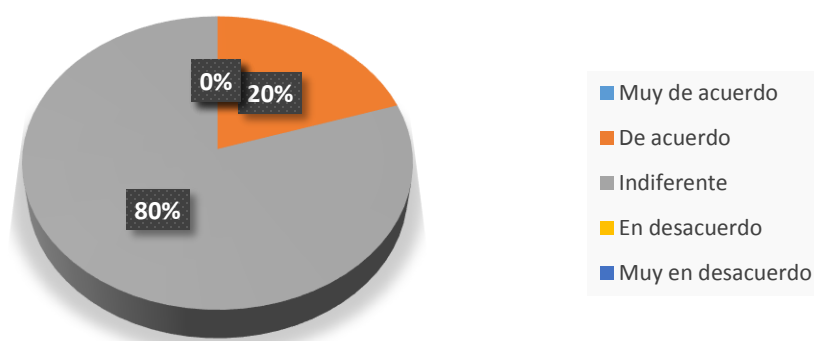
El 100% de los docentes encuestados, indicaron que están muy de acuerdo que los recursos multimedia contribuyen en la participación de los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos.

**4). ¿Cree usted que se aplican los recursos multimedia en las clases cotidianas de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo?**

Tabla 4 Clases cotidianas

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	20%
Indiferente	4	80%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia*



### **Análisis**

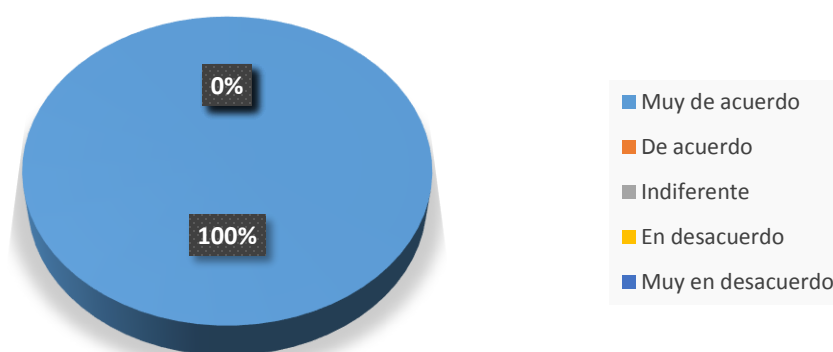
Con un 20% de los docentes encuestados, es decir, uno de ellos mencionó que, está de acuerdo que los recursos multimedia son aplicados en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos. Por otra parte, con un 80%, los cuatro docentes restantes indicaron no estar de acuerdo ni en desacuerdo, optando por la neutralidad.

5). ¿Considera usted que la impartición de clases debe ser dinámica donde el principal actor es el estudiante?

Tabla 5 Clases dinámicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	5	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### Análisis

El 100% de los docentes encuestados indicaron que, están muy de acuerdo que los principales actores para la impartir clases son los estudiantes.

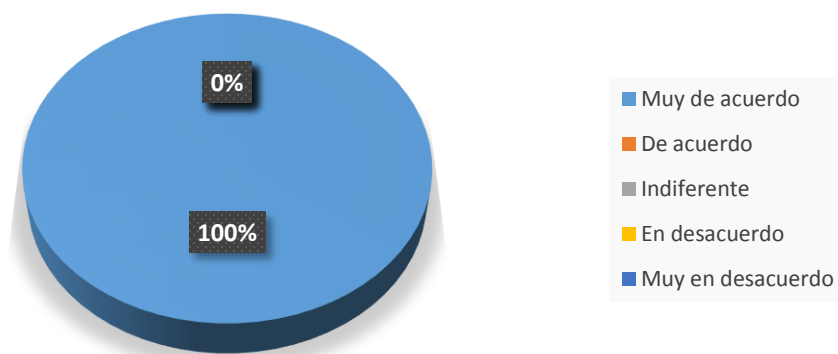
## ENCUESTA A ESTUDIANTES

1). **¿Considera usted que los recursos multimedia inciden en el desarrollo de sus conocimientos?**

Tabla 6 Desarrollo de conocimientos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	35	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	35	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### Análisis

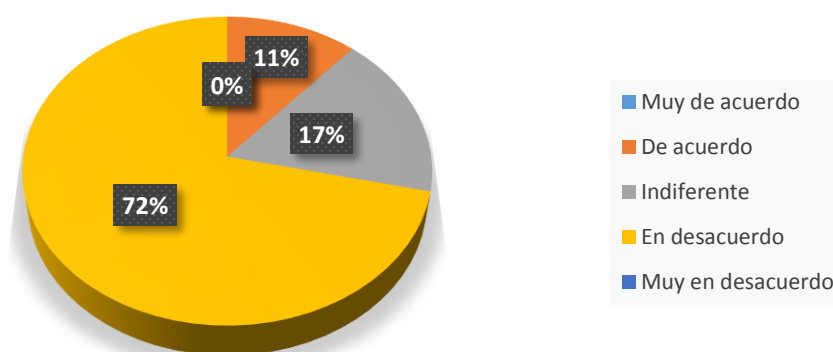
El 100% de los estudiantes encuestados indicaron que, están muy de acuerdo que los recursos multimedia inciden en el desarrollo de sus conocimientos.

2). **¿Considera usted que en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo, se aplican los recursos multimedia para impartir las clases?**

Tabla 7 Clases

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	0	0%
De acuerdo	4	11%
Indiferente	6	17%
En desacuerdo	25	72%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	35	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### **Análisis**

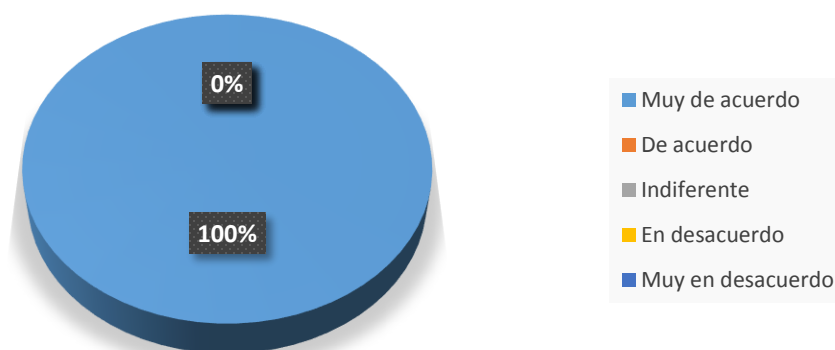
Con un 11% de los encuestados, algunos de ellos indicaron estar de acuerdo que, en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos se aplican los recursos multimedia en la impartición de clases, 6 de ellos se mostraron indiferentes, y con un 72%, 25 estudiantes en desacuerdo.

3). **¿Considera usted que los recursos multimedia contribuyen a mejorar su interacción en clases?**

Tabla 8 Interacción en clases

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy de acuerdo	5	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	35	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### **Análisis**

El 100% de los estudiantes encuestados indicaron que, están muy de acuerdo que los recursos multimedia contribuyen a mejorar su interacción en clases.

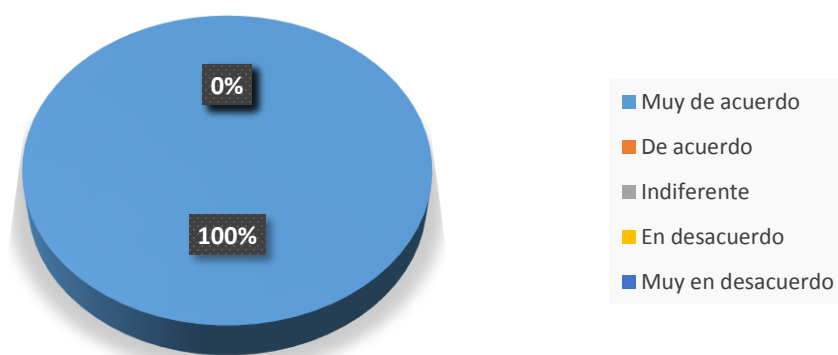


4). **¿Considera usted que los recursos multimedia contribuyen a mejorar su participación en clases?**

Tabla 9 Participación en clases

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	35	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	35	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### Análisis

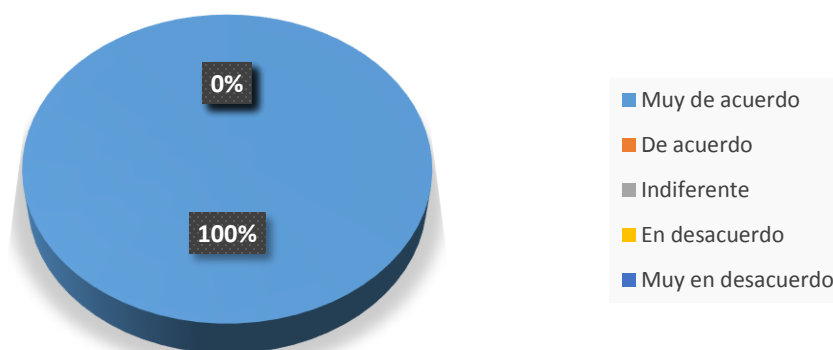
El 100% de los estudiantes encuestados indicaron que, están muy de acuerdo que los recursos multimedia contribuyen a mejorar su participación en clases.

5). ¿Considera usted que las clases deberían ser más dinámicas con la aplicación de los recursos multimedia?

Tabla 10 Clases dinámicas

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy de acuerdo	35	100%
De acuerdo	0	0%
Indiferente	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	35	100%

*Fuente: Elaboración propia*



### **Análisis**

El 100% de los encuestados consideran que, están muy de acuerdo que las clases en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos, deberían ser más dinámicas.

## 1.7 SITUACIONES DETECTADAS

Luego de la aplicación de las encuestas, se puede argumentar lo siguiente:

- Los docentes consideran que los recursos multimedia inciden a mejorar el aprendizaje de los estudiantes del octavo año de educación básica.
- Los estudiantes consideran que los recursos multimedia contribuyen a mejorar su participación en clases.
- Con un 80%, docentes de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo, consideran que no se aplican los recursos multimedia en la institución.
- Los estudiantes consideran que los recursos multimedia contribuyen a mejorar su interacción en clases.
- Con un 72%, estudiantes de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo, consideran que no reciben sus clases mediante recursos multimedia.

## 1.8 SOLUCIONES PLANTEADAS

- Implementar estrategias que promuevan la interacción de los estudiantes del octavo año de educación básica.
- Establecer políticas que permitan implementar recursos multimedia para el desarrollo académico estudiantil.
- Impartir clases dinámicas a los estudiantes del octavo año de educación básica.
- Implementar estrategias que promuevan la participación de los estudiantes del octavo año de educación básica.
- Proveer recursos multimedia que contribuyan a mejorar el aprendizaje de los estudiantes del octavo año de educación básica.

## CONCLUSIONES

Los recursos multimedia son aquellos que permiten integrar de forma coherente diferentes maneras de difundir información, como, por ejemplo: texto, imagen, animación y sonido.

En la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos, las clases son impartidas de una manera no muy diversas, es decir, las clases que reciben los estudiantes del 8vo año de educación no son completamente dinámicas, ocasionando que sus niveles de interactividad, participación y aprendizaje, tengan un bajo rendimiento, por tal motivo es necesario establecer estrategia y políticas que permitan mejorar el desarrollo intelectual de todos y todas las estudiantes.

Es por ello, que los docentes de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos, consideran que aplicando e implementando de mejor manera los recursos multimedia, se promoverá la participación, interactividad y el aprendizaje de los estudiantes del octavo año de educación básica y de todos los estudiantes del establecimiento educativo.

## RECOMENDACIONES

En base a los hallazgos encontrados a lo largo de la investigación, es necesario recomendar a las autoridades del plantel proveer a la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos, recursos multimedia que contribuyan a mejorar el aprendizaje de la comunidad estudiantil.

Por otra parte, se recomienda establecer en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos, políticas y estrategias que permitan implementar recursos multimedia para el desarrollo académico estudiantil.

Por último, se sugiere a las demás unidades educativas de primaria y secundaria de la Provincia de Los Ríos y del Ecuador, que promuevan la participación, la interactividad y el aprendizaje de todos sus estudiantes, mediante el uso de recursos multimedia, con el objetivo de potencializar sus conocimientos y motivar sus ganas de recibir clases.

## BIBLOGRAFÍAS

- Becerra, j. (2019). Herramientas tecnológicas para la gestión y el aprendizaje cognitivo de los estudiantes de nivel superior tecnológico. *Pontificia universidad católica del ecuador*. Retrieved from <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2815>
- Cedeño, w. (2018). *Recursos educativos digitales en el aprendizaje constructivista de los estudiantes en estudios sociales. Propuesta: software educativo multimedia*.
- Delgado, c. (2019). *Uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Diseño de un aula virtual*. (april), 33–35.
- Diario el Telégrafo. (03 de Mayo de 2017). El uso del celular en el aula ayuda al aprendizaje. *Diario el Telégrafo*, pág. 2. Obtenido de <https://www.letelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/el-uso-del-celular-en-el-aula-ayuda-al-aprendizaje>
- Espinosa, j. (2021). E-learning una herramienta necesaria para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(3), 659–669. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2394>
- Forero, b. (2019). *Los ambientes virtuales como recursos didácticos para fomentar el uso de la biblioteca en la educación superior*. (july), 1–23.
- García, d. G., erazo, j. C., & narváez, c. I. (2020). *Objetos virtuales de aprendizaje y método pleca en la enseñanza de emprendimiento y gestión*. Iii, 560–576.
- Juan Duran, Francisco Cisneros, Nolberto Goncálves. (2015). Obtenido de <http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/3699/1/Tesis%20Manual%20Instruccional%20sobre%20el%20uso%20de%20la%20Plataforma%20Vir.pdf>
- Julián Pérez Porto y Ana Gardey. (2013). *Definicion.de*. Obtenido de Definición de plataforma virtual : <https://definicion.de/plataforma-virtual/>
- Llerena, e. (2019). *Recursos multimedia para el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de 8vo año en matemáticas. Aplicación movil en 3d*.
- Monroy, l. (2019). Las infografías, un recurso multimedia para la educación. *Revista de*

*investigación, tecnología y ciencia*, 13(13), 102–108. Retrieved from <http://revistas.unicomfacauca.edu.co:106/ojs/index.php/itc/article/view/242/207>

- Neira, a., & suárez, g. (2017). Implementación de un cd interactivo sobre el uso adecuado de las tic's para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de octavo grado del centro de educación básica "luis a. Mendoza moreira" del cantón la libertad provincia de santa elena, período lectivo. *Repositorio dspace*, ("plan de comercialización para la línea de productos a base de tagua de la comuna dos mangas, parroquia manglaralto, cantón santa elena, 2013"), 1–2. Retrieved from <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/2100>
- Pacha, y. I. (2018). *Recursos tecnológicos multimedia en la enseñanza aprendizaje de ciencias sociales*. Retrieved from <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28086>
- Peralta, r. (2018). *Recursos didácticos tecnológicos en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de básica superior de la escuela fiscal completa carlos urgilés gonzález propuesta: guía didáctica multimedia*.
- Tigrero, r. (2019). *Recursos multimedia para el aprendizaje significativo en los estudiantes de octavo año en la asignatura ciencias sociales. Aplicación móvil*. 1–9.
- Veronica, s., & andrade, m. (2018). *Los recursos multimedia en el aprendizaje de los casos de factorización*.



# ANEXOS

**Encuesta a docentes**

- 1). ¿Considera usted que los recursos multimedia inciden en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos?
- 2). ¿Considera usted que los recursos multimedia contribuyen a mejorar la interactividad en los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos?
- 3). ¿Considera usted que los recursos multimedia contribuyen a mejorar la participación en los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos?
- 4). ¿Cree usted que se aplican los recursos multimedia en las clases cotidianas de la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos?
- 5). ¿Considera usted que la impartición de clases debe ser dinámica donde el principal actor es el estudiante?

**Encuesta a estudiantes**

- 1). ¿Considera usted que los recursos multimedia inciden en el desarrollo de sus conocimientos?
- 2). ¿Considera usted que, en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos se aplican los recursos multimedia para impartir las clases?
- 3). ¿Considera usted que los recursos multimedia contribuyen a mejorar su interacción en clases?
- 4). ¿Considera usted que los recursos multimedia contribuyen a mejorar su participación en clases?
- 5). ¿Considera usted que, en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo de la ciudad de Babahoyo Provincia de Los Ríos, las clases deberían ser más dinámicas?