



**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



**TRABAJO ACADÉMICO**  
**RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA**  
**OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**  
**ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO**  
**DE VINCHOS, 2024**

**PRESENTADO POR:**  
**ZOSIMO LINDER MENDOZA GONZALES**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**  
**PROFESIONAL EN TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**  
**EDUCATIVA**

**JULIACA - PERÚ**  
**2025**



**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

**ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024**

**PRESENTADO POR:**

**ZOSIMO LINDER MENDOZA GONZALES**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**APROBADA POR:**

**PRESIDENTE**

:

  
Dr. JUAN BENITES NORIEGA

**PRIMER MIEMBRO**

:

  
Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

**SEGUNDO MIEMBRO**

:

  
Mtro. CARLOS ARMANDO HUAMAN CARREON

**ASESOR**

:

  
Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 025-2025-D-SEP-EPG-UANCV/J

10 de junio del 2025

**VISTOS:**

El expediente N° 2024-013456, presentado por el (la) Egresado (a), **MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDER**, quien solicita nominación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Filial Ayacucho.

**CONSIDERANDO:**

Que, el (a) Egresado (a), **MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDER**, con DNI. 32046176, con numero de matrícula 29124F002, ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico titulada: **RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024**, para optar el Título de **Segunda Especialidad Profesional en TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez";

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **Comité de investigación;**

Que, mediante Resolución Directoral N° 181-2024-SEP-EPG/UANCV SE APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADEMICO) con Resolución Directoral N° 332-2024- SEP-EPG/UANCV se APRUEBA Y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN titulada: **RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024** la misma que pertenece a la línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18;**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN.**

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con registro N° 0000025 de fecha 06 de junio del 2025 se nombra jurados de tesis conforme a lo detallado en el acta.

Que, conforme al Artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de la actualidad y de alto valor científico; en uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

**SE RESUELVE:**

**ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO** para la Sustentación Presencial del informe final de la investigación (Trabajo Académico), del (a) Egresado (a), **MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDER**, para optar el título de **Segunda Especialidad Profesional en TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA**, en virtud de los considerados expuestos.

**ARTÍCULO SEGUNDO. - NOMINAR JURADOS** para la sustentación presencial y defensa del Trabajo Académico a los siguientes docentes ordinarios:

- Presidente** : **Dr. JUAN BENITES NORIEGA**
- Primer Miembro** : **Dr. RICHARD CONDORI CRUZ**
- Segundo Miembro** : **Mtro. CARLOS ARMANDO HUAMAN CARREON**
- Asesor** : **Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA**

**ARTÍCULO TERCERO. -** El proceso de la Sustentación de la Tesis en mención, se llevará a cabo:

- Fecha** : **Jueves, 19 de junio del 2025**
- Hora** : **09:00 a.m.**
- Modalidad** : **Aula N° 206 - EPG - UANCV-JULIACA**

**ARTÍCULO CUARTO. -** El Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y Archívese.






**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°332-2024-SEP-EPG/UANCV**

Juliacca, 18 de setiembre del 2024

**VISTOS:**

El Expediente N° 2024-010316 de fecha 20 de agosto del 2024, el (la) egresado (a): **MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDET** con DNI N°29124F002 código de matrícula N°29124F002, quien solicita Revisión de Informe Final de la Propuesta de Investigación (**Trabajo Académico**); **acorde al Informe N°0460-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico) del 03 de setiembre del 2024**, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

**CONSIDERANDO:**

**Que**, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de Investigación Científica, Tecnológica y Humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

**Que**, con Expediente N°2024-010316 el (la) egresado (a): **MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDET** solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Propuesta de Investigación (**Trabajo Académico**) titulado: **RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024** Línea de Investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG18**, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en: **TECNOLOGÍA COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**.

**Que**, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

**Que**, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Propuesta de Investigación (**Trabajo Académico**).

**Que**, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (**Trabajo Académico**) del **ASESOR (A): Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA**; y,

**Estando**, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 0460-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de Propuesta de Investigación (Trabajo Académico)** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

**SE RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO)** para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, Titulado: **RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024** presentado por el (la) Egresado (a): **MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDET**, en virtud de los considerandos expuestos.

**ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR(a): Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA.**

**ARTICULO TERCERO. - DISPONER** que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"  
 ESCUELA DE POSGRADO  
 DIRECCIÓN  
 Dr. Leopoldo Villacrespo Condori Carr  
 DIRECTOR (e)

DISTRIBUCIÓN:  
 RECEPCIÓN EPG, INTERESADO,  
 UANCV/mia



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 181-SEP-EPG/UANCV

martes, 09 de julio del 2024

**VISTOS:**

El Expediente N° 2024-07931, de fecha martes, 25 de junio del 2024, el (la) Egresado (a), MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDET, con DNI N°32046176, código de matrícula N° 29124F002, quien solicita Revisión de propuesta de Investigación, INFORME N° 0108-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" del, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

**CONSIDERANDO:**

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2024-07931, el (la) Egresado (a), MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDET, solicita la revisión y aprobación de la propuesta de Investigación titulado: RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024 Línea de investigación GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18, para optar el GRADO ACADEMICO de SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión FAVORABLE a la propuesta de investigación.

Que, el director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del ASESOR el (la) Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA, quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración del trabajo de investigación (Tesis) de acuerdo a la DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-OI; y, Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según INFORME N° 0108-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

**SE RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, titulado: RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024, presentado por el (la) Egresado (a), MENDOZA GONZALES ZOSIMO LINDET, en virtud de los considerandos expuestos.**

**ARTICULO SEGUNDO.- RECONOCER, como ASESOR el (la) Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA.**

**ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.**

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
ESCUELA DE POSGRADO  
*[Signature]*  
Dr. Leopoldo Vilanorazo Cordon Can  
DIRECTOR (e)



### DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024

#### INFORME DE ORIGINALIDAD



#### FUENTES PRIMARIAS


<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez</b> Trabajo del estudiante	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>www.coursehero.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.autonoma.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>González Bello, Senayda. "Fortalecimiento de la Comprensión Lectora a Nivel Inferencial a Través de la Implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (Ova) Gamificado", Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Colombia)</b> Publicación	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>www.racve.es</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.undac.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.uancv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>



TITULO	
<b>RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024</b>	
<b>Datos de autor</b>	
Nombres y Apellidos	ZOSIMO LINDER MENDOZA GONZALES
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32046176
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0005-7436-0820">https://orcid.org/0009-0005-7436-0820</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	YENNY ROSARIO ACERO APAZA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01324434
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-9783-7733">https://orcid.org/0000-0002-9783-7733</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres Y Apellidos	JUAN BENITES NORIEGA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	06195745
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0003-3842-8435">https://orcid.org/0000-0003-3842-8435</a>
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres Y Apellidos	RICHARD CONDORI CRUZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02442917
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0003-2566-3735">https://orcid.org/0000-0003-2566-3735</a>



### Miembro del jurado 2

Nombres Y Apellidos	CARLOS ARMANDO HUAMAN CARREON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29552618
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0001-8992-8080">https://orcid.org/0000-0001-8992-8080</a>
<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p><b>Dirección:</b> INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS  <b>País:</b> PERÚ  <b>Departamento:</b> AYACUCHO  <b>Provincia:</b> HUAMANGA  <b>Distrito:</b> VINCHOS  -13.05029, -74.48205  <a href="https://maps.app.goo.gl/d4R6CfR8k6knnWsY6">https://maps.app.goo.gl/d4R6CfR8k6knnWsY6</a></p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2024 - 2025
URL de disciplinas OCDE <a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a> - Librería	Ciencias de la educación <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</a> Educación general (incluye capacitación, pedagogía) <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a>



UNIVERSIDAD DON BOSCO CACERES VELÁSQUEZ  
ESCUELA DE POSTGRADO

*[Handwritten signature]*



### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo ZOSIMO LINDER MENDOZA GONZALES, identificado con DNI Nro. 32046176 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación,  Trabajo Académico denominada:

RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024

Asesorado por: Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero:

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 08 de JULIO del 2025

  
FIRMA (ASESOR)

  
FIRMA (obligatoria)



Huella



## **DEDICATORIA**

A mi familia, por su respaldo constante y su presencia inquebrantable a lo largo de este proceso formativo. En especial, a mi madre, cuya fortaleza, dedicación y ejemplo de vida han constituido una fuente permanente de motivación e inspiración en mi desarrollo personal y académico.



### **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi más profundo agradecimiento a la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca, por brindarme la formación académica y las herramientas necesarias para llevar a cabo este trabajo de investigación. Esta casa de estudios ha sido un pilar fundamental en mi desarrollo profesional y personal.

Mi especial gratitud a la **Dra. Yenny Rosario**, por su valiosa orientación, conocimientos compartidos y asesoramiento constante, los cuales fueron determinantes para la culminación satisfactoria de este estudio sobre el aprendizaje de la ofimática mediante el uso de recursos multimedia.



## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	i
AGRADECIMIENTO .....	ii
ÍNDICE DE TABLAS .....	v
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vi
INTRODUCCIÓN .....	3
RESUMEN .....	1
ABSTRACT.....	2

### CAPÍTULO I

#### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título.....	4
1.2. Descripción del problema .....	4
1.3. Justificación del trabajo académico .....	5

### CAPÍTULO II

#### OBJETIVOS

2.1. Objetivo general.....	8
2.2. Objetivos específicos .....	8

### CAPÍTULO III

#### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Marco teórico .....	9
3.2. Marco referencial .....	22
3.3. Marco conceptual.....	24

### CAPÍTULO IV

#### PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS

4.1. Metodología.....	27
-----------------------	----



4.1.1. Métodos aplicados a la investigación.....	27
4.1.2. Diseño de la investigación .....	28
4.1.3. Población .....	28
4.1.4. Muestreo .....	29
4.1.5. Técnicas, instrumentos y fuentes de recolección de datos.....	29
4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	29
4.2. Resultados.....	30
RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS.....	42
ANEXOS .....	45



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de frecuencias de los recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática.....	30
Tabla 2. Distribución de frecuencias de la accesibilidad de los recursos multimedia .....	
Tabla 3. Nivel de interactividad de los recursos multimedia en las clases de ofimática .....	34
Tabla 4. Calidad del contenido multimedia empleados en la enseñanza de la ofimática.....	36



## ÍNDICE DE FIGURAS

Tabla 1.	Distribución de frecuencias de los recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática.....	30
Tabla 2.	Distribución de frecuencias de la accesibilidad de los recursos multimedia .....	32
Tabla 3.	Nivel de interactividad de los recursos multimedia en las clases de ofimática .....	34
Tabla 4.	Calidad del contenido multimedia empleados en la enseñanza de la ofimática.....	36



## RESUMEN

Este trabajo académico titulado: Recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, 2024. Tuvo como objetivo general: Analizar la influencia de los recursos multimedia en la efectividad de la enseñanza de la ofimática en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, 2024. El enfoque aplicado fue el cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño no experimental. Como técnica de acopio de datos, se utilizó una encuesta a una muestra de 25 educandos. Los resultados estadísticos muestran una evaluación diversa sobre la efectividad de los recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática por parte de los estudiantes. Un 48% de los encuestados considera que la efectividad de estos recursos es baja, lo que sugiere que casi la mitad de los estudiantes no encuentra en los recursos multimedia el apoyo necesario para mejorar su aprendizaje en esta área. En contraste, un 28% de los estudiantes cree que la efectividad de los recursos multimedia es media, indicando que, aunque estos recursos tienen un impacto positivo, todavía hay espacio para mejorar. Por último, un 24% de los encuestados valora la efectividad de los recursos multimedia como alta, destacando que este grupo de estudiantes percibe que los recursos cumplen eficazmente con su función educativa y los apoyan significativamente en el aprendizaje de la ofimática.

**Palabras clave:** Recursos multimedia, ofimática, institución educativa



## ABSTRACT

This academic work titled: Multimedia Resources in the Teaching of Office Automation at the Alfredo Parra Carreño Educational Institution in the Vinchos District, 2024. The general objective was: To analyze the influence of multimedia resources on the effectiveness of teaching office automation at the Alfredo Parra Carreño Educational Institution in the Vinchos District, 2024. The applied approach was quantitative, with a descriptive level and a non-experimental design. A survey was used as the data collection technique on a sample of 25 students. The statistical results show a diverse evaluation of the effectiveness of multimedia resources in the teaching of office automation by the students. 48% of the respondents consider the effectiveness of these resources to be low, suggesting that nearly half of the students do not find multimedia resources to provide the necessary support for improving their learning in this area. In contrast, 28% of the students believe that the effectiveness of multimedia resources is moderate, indicating that while these resources have a positive impact, there is still room for improvement. Lastly, 24% of the respondents rate the effectiveness of multimedia resources as high, highlighting that this group of students perceives that the resources effectively fulfill their educational function and significantly support them in learning office automation.

**Keywords:** Multimedia resources, office automation, educational institution



## INTRODUCCIÓN

La incorporación de recursos multimedia como consecuencia de lo que se ha logrado a lo largo de los métodos educativos transformaciones sustanciales en el ámbito educativo, particularmente en la enseñanza de la ofimática. Esta disciplina, centrada en el manejo de herramientas informáticas fundamentales para contextos académicos, administrativos y empresariales, demanda estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las dinámicas tecnológicas y cognitivas del siglo XXI.

En este contexto, los recursos multimedia, tales como videos tutoriales, presentaciones interactivas, simulaciones digitales y ejercicios virtuales, se configuran como herramientas didácticas de alto impacto, al facilitar la comprensión de conceptos abstractos, permitir la interacción con entornos simulados y proporcionar retroalimentación inmediata. Su uso influye positivamente en el aprendizaje de la ofimática al fomentar la participación activa del estudiante, mejorar la retención de contenidos y fortalecer la transferencia del conocimiento a situaciones prácticas.

Diversos estudios coinciden en que el enfoque multimodal que ofrecen estos recursos potencia las habilidades digitales son ahora fundamentales para el éxito en el lugar de trabajo moderno debido a los espectaculares avances en los métodos de almacenamiento y recuperación de datos (Mayer, 2009). En consecuencia, este estudio tiene como objetivo examinar cómo los multimedia educativos afectan a la formación en automatización de oficinas, con el propósito de evidenciar su efectividad pedagógica y su contribución a una educación más interactiva, contextualizada y significativa.



## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

#### 1.1. Título

Recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, 2024

#### 1.2. Descripción del problema

En la actualidad, la enseñanza de la ofimática se ha vuelto una necesidad fundamental en el sistema educativo, especialmente en un mundo dominado por la digitalización y el uso omnipresente de tecnologías de la información. No obstante, en muchas instituciones educativas, la metodología tradicional de enseñanza no logra captar el interés y la atención de los estudiantes, resultando en bajos niveles de rendimiento académico y habilidades prácticas insuficientes para enfrentar los desafíos del mercado laboral moderno. En la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, se han identificado diversos desafíos en la enseñanza de la ofimática, los métodos pedagógicos empleados no siempre son los más efectivos para asegurar una comprensión profunda y duradera de los conceptos y herramientas de la ofimática. Con frecuencia, los docentes recurren a técnicas tradicionales de enseñanza que no incorporan de manera adecuada los recursos multimedia disponibles, lo que limita la interacción y el compromiso de alumnos con la materia.

Los recursos multimedia, tales como videos educativos, presentaciones interactivas, software educativo y simuladores, tienen el potencial de transformar la enseñanza de la



ofimática, haciéndola más dinámica, accesible y atractiva para los estudiantes. Estos recursos no solo por un lado, facilitan un aprendizaje más activo y participativo, lo que a su vez simplifica la comprensión de conceptos complejos. Sin embargo, la implementación y el uso eficaz de estos recursos en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño son insuficientes, lo que plantea interrogantes sobre las causas y posibles soluciones para mejorar la enseñanza de la ofimática en este contexto. Por tanto, es crucial investigar cómo la integración de recursos multimedia tiene el potencial de influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la ofimática, permitiendo evaluar su impacto en el rendimiento académico y la motivación de los alumnos. Identificar las barreras que impiden su uso efectivo y proponer estrategias para su implementación podría no solo mejorar la calidad educativa en la institución, sino también servir como modelo para otras escuelas que enfrentan desafíos similares.

Por lo tanto, el examen de la situación actual de enseñanza de la ofimática en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, evaluando la efectividad de los métodos tradicionales y la mejora potencial mediante la incorporación de recursos multimedia. Este análisis permitirá proponer soluciones concretas y viables para optimizar la enseñanza de la ofimática, contribuyendo al desarrollo de competencias digitales esenciales en los estudiantes.

### **1.3. Justificación del trabajo académico**

La educación contemporánea enfrenta el desafío constante de adaptarse a los avances tecnológicos y satisfacer las demandas de un mundo en el que la tecnología avanza rápidamente. En ese sentido, la enseñanza de la ofimática se convierte en una competencia esencial para los estudiantes, preparándolos para un mercado laboral donde las habilidades tecnológicas son indispensables. Sin embargo, la forma en que estas competencias se imparten en las instituciones educativas puede marcar una gran diferencia en la efectividad del aprendizaje.



En la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, se ha identificado una necesidad urgente de mejorar las metodologías de enseñanza de la ofimática. A pesar de contar con recursos tecnológicos, debido a la falta de materiales multimedia en el aula, los alumnos no han podido comprender plenamente la tecnología de ofimática ni adquirir habilidades prácticas. Por eso es fundamental analizar cómo los recursos multimedia podrían cambiar el panorama de la formación en ofimática.

**Relevancia Educativa:** La justificación de este trabajo radica en la importancia de proporcionar una educación de calidad que esté a la par con los avances tecnológicos. El uso de recursos multimedia, como videos, tutoriales interactivos, simuladores y aplicaciones educativas, puede enriquecer el proceso de enseñanza, haciéndolo más interactivo, atractivo y efectivo. Este enfoque no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también motiva a sus alumnos para que participen activamente en su propio aprendizaje.

**Impacto en el rendimiento académico:** Diversos estudios han demostrado que los recursos multimedia pueden mejorar significativamente el rendimiento académico al adaptar el contenido educativo a diferentes estilos de aprendizaje. Esto es particularmente relevante en la enseñanza de la ofimática, donde las habilidades prácticas son tan importantes como el conocimiento teórico. Al implementar recursos multimedia, la creencia es que los alumnos de la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño no solo comprenderían mejor las ideas, sino que también serían capaces de aplicar estos conceptos de manera eficaz en situaciones de la vida real.

**Inclusión y accesibilidad:** Los recursos multimedia también promueven la inclusión y la fragosidad en la educación. Los alumnos en diferentes capacidades y estilos de aprendizaje pueden beneficiarse de materiales didácticos que presentan la información de manera visual y auditiva. Esto es especialmente relevante en un entorno educativo diverso como el de la



Institución Educativa Alfredo Parra Carreño, donde se busca garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para aprender y sobresalir.

Innovación y mejora continua: La integración de recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática representa una oportunidad para innovar y mejorar continuamente las prácticas pedagógicas. Este estudio proporcionará una base sólida para desarrollar estrategias educativas que puedan ser implementadas no solo en el lugar donde se realiza el estudio, sino también en otras escuelas con entornos similares. La evidencia recopilada a partir de esta investigación podrá ser utilizada para informar políticas educativas y programas de formación docente orientados a la incorporación de tecnologías educativas en el aula.

En conclusión, la integración de recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática tiene el potencial de transformar significativamente el proceso de aprendizaje, mejorando tanto entre las características importantes se incluyen el rendimiento académico, la motivación y la participación de los alumnos. Este estudio tiene dos objetivos principales: en primer lugar, detectar problemas y aportar soluciones; en segundo lugar, crear un modelo que puedan seguir otros centros educativos., contribuyendo al desarrollo de competencias digitales esenciales en los estudiantes y preparando una base sólida para su éxito en el mundo digitalizado.



## CAPÍTULO II

### OBJETIVOS

#### 2.1. Objetivo general

**OG.** Analizar la influencia de los recursos multimedia en la efectividad de la enseñanza de la ofimática en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, 2024.

#### 2.2. Objetivos específicos

**OE1.** Describir la accesibilidad de los recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, 2024.

**OE2.** Analizar el nivel de interactividad de los recursos multimedia en las clases de ofimática en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, 2024.

**OE3.** Evaluar la calidad del contenido de los recursos multimedia empleados en la enseñanza de la ofimática en la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño del distrito de Vinchos, 2024.



## CAPÍTULO III

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 3.1. Marco teórico

##### 3.1.1. Recursos multimedia

Los recursos multimedia son herramientas educativas que integran de manera coherente diversos tipos de medios, tales como texto, audio, imágenes, animaciones y videos, para proporcionar una experiencia de aprendizaje más rica e inmersiva. Estas herramientas han ganado relevancia en el ámbito educativo debido a su capacidad pueden mejorar considerablemente tanto la comprensión como la memorización de la información recibida. Al emplear diversos formatos multimedia, los materiales multimedia pueden estimular varios sentidos y estilos de aprendizaje. Como resultado, los alumnos son capaces de asimilar el material de forma más eficaz. Además, los alumnos se muestran más interesados y motivados cuando se utiliza el multimedia en el aula, haciendo el proceso educativo más atractivo y dinámico (Rodríguez et al., 2020).

Gracias a las ventajas de la tecnología multimedia, los materiales didácticos pueden presentarse en diversos formatos, lo que aumenta su flexibilidad y accesibilidad. Desde el punto de vista pedagógico, este enriquecimiento es importante porque allana el camino para el desarrollo y la distribución de materiales de estudio personalizados que satisfagan las necesidades de diferentes alumnos. Estos intentos de personalización permiten a los alumnos estudiar de forma más eficaz y, al mismo tiempo, aumenta su motivación e implicación en el



proceso educativo. Al proporcionar recursos que se adaptan a sus estilos y ritmos de aprendizaje, los estudiantes pueden interactuar con el contenido de una manera que les resulta más accesible y atractiva (Santi y Conesa, 2013).

Los recursos multimedia son herramientas valiosas en las actividades de e-learning debido a su capacidad para mejorar la experiencia educativa y facilitar el aprendizaje. Sin embargo, también presentan algunas limitaciones y problemas importantes que deben ser considerados:

Según Santi y Conesa (2013) los beneficios y problemas de los recursos multimedia son:

- **Beneficios:**

Mejora de la comprensión y retención de la información:

Los recursos multimedia facilitan el aprendizaje al combinar distintos formatos como texto, audio, imágenes, animaciones y videos, lo cual ayuda a para que los niños mejoren su memoria y sus habilidades de comprensión. Este enfoque multisensorial permite una interacción más profunda con el contenido, lo que mejora tanto la comprensión como la retención. Investigaciones han demostrado que los estudiantes retienen más información cuando se presenta de múltiples maneras, en comparación con los métodos tradicionales que solo utilizan texto.

Aumento de la motivación y el interés:

El uso de multimedia en la educación hace que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico. La incorporación de elementos visuales y auditivos, junto con actividades interactivas, capta mejor la atención de los estudiantes, aumentando su interés en el material. Esta motivación adicional puede conducir a un mayor compromiso con el aprendizaje, resultando en una participación más activa y una mayor disposición para aprender.

Personalización del aprendizaje:



Las tecnologías multimedia permiten la creación de materiales educativos adaptados a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. Estos recursos pueden ajustarse a diferentes estilos de aprendizaje, ritmos de estudio y niveles de habilidad, facilitando que cada estudiante aprenda a su propio ritmo y de la manera que le resulte más efectiva. La personalización mejora los resultados académicos al proporcionar un aprendizaje más eficaz.

#### Interactividad:

Los recursos multimedia se deben animar a los alumnos a participar activamente mediante actividades interactivas, como juegos, simulaciones y cuestionarios. Esta interactividad no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también mejora la comprensión del contenido al permitir a este curso requiere que los alumnos apliquen sus conocimientos en un entorno práctico. Además, la interactividad facilita la retroalimentación inmediata, ayudando a los estudiantes a identificar y corregir errores en tiempo real.

#### Acceso a contenido diverso:

El uso de multimedia pone a disposición de los estudiantes una amplia gama de materiales didácticos, desde videos y simulaciones hasta presentaciones interactivas y juegos. Esta diversidad de materiales ofrece múltiples perspectivas sobre un tema y permite una exploración más completa del contenido. Además, los recursos multimedia pueden incluir contenidos actualizados y relevantes, manteniendo el aprendizaje alineado con los últimos avances en cada campo.

- **Problemas**

#### Gestión de recursos:

La gestión de recursos multimedia requiere un considerable poder computacional y espacio de almacenamiento, lo cual puede ser un desafío para muchas instituciones educativas. Los archivos multimedia, especialmente los videos y las animaciones de alta calidad, ocupan mucho espacio y requieren computadoras potentes para su edición y reproducción. Esto puede



ser una barrera para las instituciones con recursos limitados, dificultando la implementación y el mantenimiento de estos recursos.

Difusión de recursos:

La transmisión del contenido multimedia requiere una conexión a Internet con suficiente ancho de banda. para asegurar una transmisión fluida. En áreas con infraestructura de internet deficiente, esto puede ser un obstáculo significativo. Los estudiantes y docentes en estas regiones pueden experimentar problemas de carga lenta, interrupciones en la transmisión y dificultades para acceder a los materiales multimedia, lo que limita su efectividad.

Acceso desigual a dispositivos:

No todos los alumnos tendrán fácil acceso a herramientas tecnológicas adecuados para capturar o reproducir recursos multimedia, lo que crea una brecha digital. Los estudiantes de comunidades desfavorecidas o en regiones rurales pueden no tener acceso a computadoras, tabletas o conexiones de internet de alta velocidad necesarias para utilizar estos recursos. Esta desigualdad puede llevar a diferencias significativas en las oportunidades educativas y el éxito académico son elementos fundamentales.

Adopción pedagógica:

A pesar de los beneficios hay casos así, aunque muchos enfoques pedagógicos tradicionales no han acabado de aceptar el uso de materiales multimedia en el aula.. Los docentes pueden no estar familiarizados con la integración efectiva de la multimedia en sus lecciones, o pueden carecer de la formación y el apoyo necesarios. Además, los planes de estudio y las evaluaciones a menudo no están diseñados para incorporar el aprendizaje multimedia, limitando su uso y efectividad en el aula.

Los recursos multimedia son sistemas de comunicación que se han desarrollado mediante la integración de la tecnología audiovisual y la informática. Su principal objetivo es difundir conocimientos a un público disperso a través de contenidos atractivos, accesibles y,



en la mayoría de los casos, interactivos. Al integrar texto, imágenes, música, vídeo y animaciones, estos recursos ofrecen una experiencia educativa y atractiva. Gracias a ello, el conocimiento se comprende y retiene más fácilmente. Además, los usuarios pueden participar activamente en el aprendizaje o la recepción de información gracias al carácter interactivo de los productos multimedia, mejorando así la efectividad de la comunicación y el compromiso del usuario (Mejia, 2020).

De acuerdo con Mejia (2020) los tipos de recursos multimedia son:

Recursos educativos:

Los recursos educativos son herramientas específicamente diseñadas para su uso en contextos pedagógicos, basadas en investigaciones de individuos y organizaciones académicas. Este campo ha sido pionero en adoptar estas herramientas, incluso antes de la era del internet en las aulas. Incluyen textos, imágenes, audios y videos para crear diversos materiales como las presentaciones, los blogs, los mapas mentales, las infografías interactivas, las animaciones y las aplicaciones son ejemplos de medios digitales. En el ámbito educativo, estos recursos permiten una educación flexible y accesible, tanto en versión física como virtual. También destacan porque ofrecen a los alumnos la posibilidad de examinar el plan de estudios por su cuenta según su propio ritmo y necesidades específicas.

Recursos comerciales y publicitarios:

Los recursos comerciales y publicitarios son herramientas multimedia creadas por corporaciones para generar ingresos a través de publicidad y marketing. Contrariamente a los recursos no comerciales, que dependen de donaciones, estos utilizan imágenes, videos, textos y audios para captar la atención en medios como redes sociales, periódicos, revistas, televisión e internet. El objetivo es atraer a los consumidores y promover productos o servicios, incentivando el uso frecuente de dispositivos digitales y conexiones en red para mantener una interacción constante con los clientes y una presencia continua en el mercado.



Recursos informativos:

Los recursos informativos se enfocan en la difusión masiva de información relevante, utilizando imágenes, textos, videos, gráficos interactivos y audios para proporcionar una comprensión detallada de eventos y noticias. Empleados por periódicos, revistas, boletines y noticieros, estos recursos buscan ofrecer una experiencia inmersiva que transporte a los usuarios al lugar de los hechos y recree las situaciones de manera vívida, mejorando así la comprensión y el impacto de la información presentada.

### **3.1.2. Ofimática**

La ofimática es un conjunto de programas y servicios diseñados para optimizar y mejorar el proceso de creación, edición, almacenamiento y uso compartido de datos en un entorno corporativo o de oficina. Estas tecnologías tienen como objetivo aumentar la eficiencia y la productividad en el lugar de trabajo facilitando la creación de diversos elementos, como documentos, hojas de cálculo, presentaciones, folletos y mucho más. Las aplicaciones que se incluyen en el ámbito del software de automatización de oficinas son, entre otras, procesadores de texto, programas de hojas de cálculo, software de presentaciones, gestores de bases de datos y utilidades de correo electrónico. Estos programas permiten a los usuarios realizar tareas cotidianas de manera más rápida y precisa, automatizando procesos y proporcionando funciones avanzadas sobre visualización y análisis de datos (Esic, 2023).

La ofimática abarca una variedad de aplicaciones y programas esenciales para el manejo eficiente de documentos, datos, presentaciones, bases de datos, comunicación y planificación. A continuación, según Esic (2023) se describen algunas de las herramientas y aplicaciones más destacadas en este campo:

#### **Procesadores de texto**

- Microsoft word:



Este programa no encontrará un procesador de textos más famoso ni más utilizado en todo el mundo que este. Los usuarios disponen de una amplia variedad de opciones de formato, estilo y diseño para crear y editar documentos de texto. Pueden personalizar sus documentos añadiendo tablas, gráficos, fotos y cálculos matemáticos, y utilizando una gran variedad de fuentes y estilos que se adaptan a sus gustos.

- Google Docs:

- Google Docs es un programa basado en la web que permite a las personas colaborar en la redacción y edición de documentos de texto simultáneamente. La capacidad de compartir documentos con otros y trabajar simultáneamente, lo que facilita la colaboración y la eficiencia.

- Ofrece una variedad de plantillas y herramientas de formato, y todos los cambios se guardan automáticamente en Google Drive, lo que asegura que el trabajo no se pierda.

- Cualquier persona con conexión a Internet puede utilizar Google Docs para crear, editar y leer documentos, lo que lo convierte en una herramienta ideal tanto para estudiantes como para profesionales.

- LibreOffice writer:

LibreOffice Writer significa un sustituto de código abierto y gratuito para los procesadores de texto comerciales. El programa incluye un amplio conjunto de herramientas para crear documentos de texto, incluyendo opciones avanzadas de formato y diseño. Compatible con múltiples formatos de archivo, incluidos los formatos de Microsoft Word, lo que facilita la colaboración y el intercambio de documentos. Es gratuito y continuamente actualizado por una comunidad de desarrolladores, ofreciendo una solución robusta y económica para la creación de documentos.

## Hojas de Cálculo

- Microsoft Excel:



Excel estas aplicaciones para hojas de cálculo se encuentran entre las tecnologías más versátiles y potentes disponibles en la actualidad. Tienen la posibilidad de crear tablas dinámicas y gráficos, además de realizar cálculos complicados, organizar datos numéricos y mucho más. Gracias a su amplia gama de funciones y fórmulas, el análisis de datos se vuelve más sencillo., desde simples sumas hasta análisis estadísticos avanzados.

- **Google Sheets:**

Google Sheets permite a los usuarios trabajar juntos en tiempo real utilizando un programa de hojas de cálculo basado en la web. Los usuarios pueden compartir hojas de cálculo con otros y trabajar juntos simultáneamente, lo que facilita la colaboración y la eficiencia. Ofrece muchas de las mismas funciones que Excel, incluidas fórmulas avanzadas, gráficos y tablas dinámicas.

- **LibreOffice calc:**

LibreOffice Calc ofrece funciones completas de gestión de datos y se distribuye bajo una licencia de código abierto; es una alternativa a las hojas de cálculo propietarias. Su compatibilidad con varios formatos de archivo, incluidos los formatos de Excel, facilita la colaboración y el intercambio de datos. Es gratuito y ofrece una solución robusta y económica para la gestión de datos numéricos y la realización de análisis complejos.

### **Programas de presentación**

- **Microsoft PowerPoint:**

PowerPoint es la creación de presentaciones visualmente atractivas es uno de los usos más habituales de esta tecnología. Con su ayuda, puede crear presentaciones excepcionales que utilizan elementos multimedia como texto, imágenes y gráficos. Además de las herramientas y plantillas básicas, ofrece funciones más avanzadas como animaciones y transiciones. Es fácil introducir datos desde Excel y gráficos desde Word gracias a la interacción con otros productos de Microsoft Office., haciendo las presentaciones más dinámicas y atractivas.



- Google slides:

Google slides es un software web que permite a los usuarios colaborar en presentaciones en tiempo real, realizando cambios sobre la marcha. La posibilidad de que los usuarios trabajen juntos en una presentación independientemente de su ubicación física mejora enormemente la colaboración y la productividad. Cuenta con varios diseños predefinidos y opciones de formato, y se sincroniza al instante con Google Drive, por lo que es muy fácil de usar. Al ser accesible desde cualquier dispositivo conectado a Internet, Google Slides es una excelente alternativa a PowerPoint que pueden utilizar tanto profesionales como estudiantes. LibreOffice impress: LibreOffice impress en lugar de pagar por un software de presentaciones, puede utilizar Impress, que es gratuito y de código abierto. El programa incluye un completo conjunto de herramientas para crear presentaciones visuales. Como es compatible con muchos tipos de archivos diferentes, incluidos los archivos de PowerPoint, el trabajo en equipo y el intercambio de presentaciones son muy sencillos. Es gratuito y continuamente actualizado por una comunidad de desarrolladores, ofreciendo una solución robusta y económica para la creación de presentaciones.

### **Gestión de bases de datos**

- Microsoft access:

Microsoft access ha sido diseñado para facilitar la creación y administración de bases de datos relacionales. Con su ayuda, puede almacenar, gestionar y recuperar fácilmente grandes volúmenes de datos estructurados. Cuenta con funciones avanzadas para crear informes, formularios y consultas, y una interfaz de usuario fácil de usar. Puede importar y exportar datos con facilidad, y desarrollar aplicaciones específicas para bases de datos con facilidad, gracias a la integración con otros productos de Microsoft Office.



- **MySQL:**

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos (DBMS) de código abierto largamente esgrimido para la gestión de datos en aplicaciones web y empresariales. Ofrece un rendimiento robusto, alta disponibilidad y escalabilidad, lo que lo hace ideal para aplicaciones de gran escala. La compatibilidad con múltiples lenguajes de programación y sistemas operativos facilita su integración en diversas aplicaciones y entornos de desarrollo.

**Microsoft SQL Server:**

Microsoft SQL Server es un eficaz sistema de gestión de bases de datos relacionales (RDBMS) que ofrece soluciones de vanguardia para las necesidades de almacenamiento y recuperación de datos de grandes organizaciones. Cuenta con sólidas funciones para la gestión de datos, la creación de consultas y la generación de informes estadísticos. Gracias a su compatibilidad con herramientas de análisis de datos, SQL Server es una excelente opción para gestionar bases de datos en empresas. SQL Server es compatible con una amplia gama de otras aplicaciones de Microsoft.

## **Correo electrónico y comunicación**

- **Microsoft Outlook:**

Microsoft Outlook es un cliente de correo electrónico que también incluye herramientas de calendario, gestión de tareas y contactos. Facilita la comunicación y la organización personal y empresarial. Ofrece una interfaz intuitiva y funciones avanzadas como la integración con otras aplicaciones de Microsoft Office y la sincronización con dispositivos móviles. Las herramientas de búsqueda avanzada y la capacidad de gestionar múltiples cuentas de correo electrónico lo hacen una opción robusta para la gestión de comunicaciones.

- **Microsoft Teams:**

Microsoft Teams es un centro para el trabajo en equipo y la comunicación que facilita las videoconferencias, el chat y la gestión de proyectos. Esta función agiliza el proceso de



integración con otros productos de Microsoft Office y permite la colaboración en tiempo real. Ofrece funciones avanzadas como la creación de canales temáticos, la integración de aplicaciones de terceros y herramientas de productividad. La capacidad de trabajar desde cualquier lugar con conexión a internet y la seguridad robusta hacen de Teams una opción ideal para equipos de trabajo distribuidos.

## **Organización y planificación**

- Microsoft Outlook Calendar:

Microsoft Outlook Calendar es una herramienta de calendario que permite la planificación y el seguimiento de actividades personales y profesionales. Ofrece una interfaz intuitiva y funciones avanzadas como la integración con otras aplicaciones de Microsoft Office. Permite la gestión de múltiples calendarios, la programación de reuniones y eventos, y la sincronización con dispositivos móviles.

- Google Calendar:

Google Calendar es un calendario en línea que facilita la gestión de eventos y citas. Permite la compartición de calendarios con otros usuarios y la integración con otras aplicaciones de Google. Ofrece funciones avanzadas como la programación de eventos recurrentes, la integración con aplicaciones de terceros además, la posibilidad de acceder y editar material desde cualquier dispositivo con conexión a Internet. Microsoft OneNote:

Microsoft OneNote es una aplicación para la toma de notas y la organización de información en formato digital. Permite la creación de cuadernos, secciones y páginas para organizar notas de manera estructurada. Ofrece funciones avanzadas como la integración con otras aplicaciones de Microsoft Office, la capacidad de insertar imágenes, audio y video, y la sincronización con dispositivos móviles. La capacidad de compartir cuadernos con otros usuarios facilita la colaboración y la gestión de proyectos.



## **Importancia de la ofimática:**

La ofimática es esencial porque incrementa la eficiencia y la productividad al automatizar tareas repetitivas y gestionar datos de manera eficaz. Facilita la comunicación y la colaboración mediante herramientas como el correo electrónico y las plataformas de trabajo compartido, da acceso a los equipos trabajar de forma más coordinada y eficiente. Además, ayuda a reducir costos operativos al disminuir el uso de papel y otros recursos físicos, promoviendo una oficina más ecológica y sostenible. En el ámbito educativo, la ofimática enriquece el aprendizaje y la enseñanza al proporcionar recursos digitales que mejoran el proceso educativo, facilitando la creación y distribución de materiales didácticos y la interacción entre docentes y estudiantes (Certus, 2021).

Según los beneficios de los Recursos Multimedia en la Enseñanza (Lancheros et al., 2017):

Aumento de la motivación y el interés:

Los recursos multimedia, al integrar elementos visuales, auditivos e interactivos, son especialmente efectivos para captar y mantener la atención de los estudiantes. A diferencia de los métodos de enseñanza tradicionales, que suelen ser lineales y monótonos, los recursos multimedia proporcionan una experiencia de aprendizaje multisensorial. Esta variedad de estímulos hace que el contenido educativo sea más atractivo y motivador, resultando en un mayor compromiso y participación de los estudiantes. Por ejemplo, el uso de videos, animaciones y simulaciones puede convertir temas abstractos o difíciles en conceptos más tangibles y comprensibles, manteniendo a los estudiantes interesados y concentrados.

Mejora de la comprensión y retención:

Las presentaciones multimedia, que incluyen texto, imágenes, audio y vídeo, mejoran la comprensión de los alumnos sobre la materia. Dada la variedad de presentaciones, los alumnos pueden absorber la información de una forma más exhaustiva y detallada. Ampliando



esta idea, la repetición de la información a través de diferentes medios mejora significativamente la retención. Por ejemplo, un estudiante puede recordar mejor un concepto científico después de verlo en un video animado, leer sobre él en un texto y discutirlo en una simulación interactiva. Esta redundancia en la presentación refuerza el aprendizaje y facilita la memorización a largo plazo.

#### Aprendizaje personalizado:

Los recursos multimedia permiten crear materiales educativos diseñado para satisfacer las necesidades únicas de cada estudiante. Esta personalización puede incluir ajustes en el nivel de dificultad, el ritmo de presentación y el estilo de aprendizaje preferido del estudiante. Por ejemplo, algunos estudiantes aprenden mejor a través de videos y simulaciones, mientras que otros prefieren leer textos y participar en discusiones interactivas. La capacidad de personalizar el contenido educativo asegura que cada estudiante pueda aprender de la manera que le resulte más efectiva, lo que conduce a un aprendizaje más eficaz y satisfactorio.

#### Desarrollo de habilidades digitales:

El uso de recursos multimedia en la enseñanza también fomenta el desarrollo de habilidades digitales esenciales para el siglo XXI. Estas habilidades incluyen la alfabetización digital, que es la capacidad de utilizar y comprender la tecnología digital; la competencia en TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que implica el uso eficaz de herramientas digitales para buscar, es esencial poseer habilidades de gestión del conocimiento y comunicación, así como pensamiento crítico, es decir, la capacidad de estudiar y evaluar la información de forma racional y deliberada. Al interactuar con recursos multimedia, los estudiantes no solo aprenden el contenido educativo, sino que también desarrollan estas habilidades digitales críticas, preparándolos mejor para el futuro.



## 3.2. Marco referencial

Según Challco (2024) en su estudio “La ofimática y su influencia en el proceso de enseñanza –aprendizaje en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Gaona Cisneros”, El objetivo principal era examinar cómo el uso de la ofimática por parte de estos estudiantes influía en su aprendizaje. Tanto antes como después de incluir la ofimática en el plan de estudios, se realizaron pruebas utilizando un enfoque preexperimental. Se seleccionaron al azar veinte estudiantes de un grupo de sesenta y dos para el estudio. Los resultados mostraron una mejora notable en las calificaciones, con un aumento de la media de 19,55 en el primer examen a 41,70 en el final, lo que indica una mejora sustancial. La disminución de la asimetría sugirió una distribución más típica de las puntuaciones. Hubo diferencias sustanciales entre las primeras y las últimas pruebas, como lo demuestra la prueba t de Student, que se utiliza para evaluar la conexión entre muestras relacionadas ( $t(19) = -26,807, p < 0,001$ ). Estos resultados demuestran que la ofimática influye positivamente en el rendimiento de los alumnos en el aula. En definitiva, el rendimiento académico de los alumnos mejoró considerablemente una vez que se integró la tecnología ofimática en el proceso de enseñanza.

Según Simisterra (2019) en su estudio “Uso de material multimedia para el desarrollo de las nociones lógica matemática en los docentes de la inicial 2 de la parroquia Esmeraldas, 2018 – 2019”. El objetivo principal de esta investigación era averiguar si los profesores están abiertos al uso de juegos educativos multimedia para enseñar aritmética y lógica a alumnos de primaria. La investigación incluyó metodologías inductivas y deductivas, y el estudio se diseñó con carácter cuantitativo. Se enviaron encuestas a los participantes en la investigación de campo con el fin de recopilar datos. A partir de los resultados, se determinó que los profesores de EPI tienen un conocimiento deficiente de las diferentes herramientas multimedia y utilizan los ordenadores de forma limitada. Según el Ministerio de Educación de Ecuador, el material



multimedia facilita la comunicación y la motivación entre alumnos y profesores, dos factores que favorecen la implementación de métodos de enseñanza innovadores. Los resultados de esta investigación ponen de relieve la necesidad urgente de que los profesores reciban formación en tecnología multimedia si quieren ayudar a sus alumnos a construir bases más sólidas en lógica y matemáticas.

Rodríguez et al. (2020) en su estudio “Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general”. El objetivo de este estudio era determinar si el uso de la aplicación multimedia Educaplay podía mejorar el rendimiento de los alumnos en las clases de física y química. En el proyecto de investigación, que se llevó a cabo durante el segundo semestre, participaron un total de veintidós alumnos del programa de Biología, Química y Laboratorio. Se incluyó una técnica no experimental en el diseño del estudio. Se planificaron y ejecutaron diversos ejercicios rigurosos utilizando Educaplay. Se emplearon evaluaciones subjetivas y pruebas objetivas para medir el grado de comprensión. Según los resultados, existe una fuerte correlación entre el rendimiento académico de los alumnos y el uso de Educaplay. La prueba t de Student para muestras dependientes mostró que el aprendizaje de los alumnos mejoró tras la instalación de esta aplicación multimedia. Educaplay desafía el modelo educativo tradicional al hacer hincapié en el uso de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en el aula. Los alumnos se sienten motivados para aprender física y química básicas a través de Educaplay.

Berthely et al. (2023) en su estudio “Recursos multimedia para el aprendizaje autónomo de vocabulario del inglés como lengua extranjera”. Este estudio se propuso examinar la eficacia de diversas herramientas multimedia en el marco del aprendizaje de vocabulario de estudiantes universitarios. Para ello, se presentaron cuatro escenarios de glosario independientes. Utilizando un diseño cuasi-experimental, longitudinal y prospectivo, los investigadores optaron por un método cuantitativo. Los 62 estudiantes universitarios que participaron en el



estudio se dividieron en tres grupos iguales. Los resultados mostraron que el aprendizaje de vocabulario mejoraba con el uso de materiales multimedia. En relación con el aprendizaje de palabras denominadas cognadas, se obtuvo otro hallazgo inesperado. Especialmente cuando se presenta en un entorno digital, es fundamental garantizar que las condiciones de aplicación, el número de palabras y el tipo de palabras estén bien gestionados para los exámenes de vocabulario. Las investigaciones han demostrado que el uso de recursos multimedia ayuda a la adquisición de vocabulario en una segunda lengua o en una lengua extranjera. La investigación concluyó que controlar la cantidad y el tipo de palabras evaluadas, así como su contexto de uso, es fundamental para que los glosarios multimedia funcionen de la manera más eficiente posible en entornos de aprendizaje en línea.

### **3.3. Marco conceptual**

#### ***3.3.1. Evaluación sumativa***

Para medir y evaluar el aprendizaje que ha tenido lugar entre los alumnos, se realiza una evaluación sumativa al finalizar una unidad didáctica. El objetivo principal de este examen es averiguar cuánto han aprendido y comprendido los alumnos han alcanzado sobre los contenidos y habilidades enseñados, y sus resultados suelen traducirse en notas o puntajes. Esta evaluación se emplea para tomar decisiones cruciales como promociones, acreditaciones y certificaciones. Ejemplos de evaluaciones sumativas incluyen exámenes finales, proyectos de fin de curso, trabajos de investigación y presentaciones finales (Rios, 2007).

#### ***3.3.2. Formación docente***

La formación docente se refiere a la educación y capacitación que reciben tanto los futuros maestros como los docentes en ejercicio para desarrollar sus conocimientos, habilidades y competencias profesionales. Incluye aspectos teóricos y prácticos relevantes de la pedagogía, la didáctica, el contenido de las materias y el uso de herramientas tecnológicas.



Esta formación abarca tanto la formación inicial, durante los estudios universitarios como la formación continua (Agredo, 2020).

### **3.3.3. Informática**

Cuando se trata de automatizar el almacenamiento, el procesamiento y la transmisión de datos desde dispositivos electrónicos y sistemas informáticos, los informáticos siempre están investigando nuevas metodologías, procesos y estrategias. Tiene una amplia gama de usos potenciales en muchos ámbitos diferentes, como la gestión de bases de datos, la programación, la arquitectura de sistemas y la inteligencia artificial, la ciberseguridad y el desarrollo de software y hardware (Lifeder, 2022).

### **3.3.4. Motivación intrínseca**

La motivación intrínseca de una persona, a diferencia de los incentivos extrínsecos o la presión externa, es lo que la impulsa a participar en una actividad por sí misma, ya sea para satisfacer su curiosidad, adquirir conocimientos o sentirse bien consigo misma. Además de estar asociada con el ansia de conocimiento y el deseo de probar cosas nuevas, es esencial para la maduración del pensamiento independiente, la creatividad y el pensamiento crítico. En el ámbito educativo, se promueve creando entornos de aprendizaje que fomenten la curiosidad, la autoeficacia y el interés personal (Rodríguez, 2020).

### **3.3.5. Pedagogía**

La ciencia y el arte de enseñar y aprender se incluyen en la disciplina conocida como pedagogía. Implica la práctica y el estudio de una amplia gama de estrategias destinadas a mejorar el aprendizaje y el crecimiento general de los estudiantes. Se basa en teorías del aprendizaje y del desarrollo humano, y abarca diversas corrientes y enfoques, como la pedagogía tradicional, crítica, y constructivista, entre otras. Los pedagogos diseñan y evalúan planes y programas educativos, métodos didácticos y recursos pedagógicos, con el objetivo de mejorar la eficacia del proceso educativo (Abreu et al., 2021).



### **3.3.6. Plataformas educativas**

Las plataformas educativas son sistemas de software diseñados para facilitar la gestión, administración y entrega de contenidos educativos a través de internet. Proporcionan herramientas para la creación y distribución de materiales didácticos, la interacción entre profesores y alumnos, supervisar el trabajo del curso y evaluar el rendimiento en el aula. Algunas plataformas de aprendizaje electrónico muy conocidas son Canvas, Google Classroom, Moodle y Blackboard. Su popularidad se ha disparado debido al auge de la educación a distancia y los cursos en línea. (Euraque, 2023).

### **3.3.7. Tecnología**

La tecnología comprende todo lo necesario para crear y fabricar bienes y servicios, incluidos datos, técnicas, habilidades y protocolos que permiten adaptarse al entorno y satisfacer necesidades humanas. Abarca áreas como la informática, electrónica, biotecnología, ingeniería y comunicaciones. En el ámbito educativo, la tecnología se emplea para mejorar el acceso a la información, personalizar el aprendizaje, facilitar colaboración y diálogo, al tiempo que se promueve el lanzamiento de competencias digitales esenciales en el mundo moderno (Roldán, 2024).



## CAPÍTULO IV

### PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS

#### 4.1. Metodología

##### 4.1.1. *Métodos aplicados a la investigación*

Los métodos fueron los siguientes:

##### **Enfoque de investigación**

Cuantitativo

La investigación cuantitativa se centra en la recopilación y el análisis de datos en forma numérica para obtener resultados precisos y verificables. Este enfoque se basa en mediciones objetivas y la aplicación de métodos estadísticos con el propósito de describir, explicar y predecir diversos fenómenos. Al utilizar datos numéricos, esta investigación permite la elaboración de conclusiones basadas en evidencias concretas, lo que facilita la validación y la replicación de los resultados obtenidos (Mata, 2019).

##### **Tipo de investigación**

Básico

La investigación básica, tiene como principal objetivo la generación de nuevo conocimiento y la comprensión de fenómenos sin buscar una aplicación práctica inmediata. Este tipo de investigación se orienta hacia la expansión del conocimiento científico general, abordando cuestiones teóricas y conceptuales que pueden no tener una aplicación directa en el



corto plazo, pero que son esenciales para el avance del saber en diversas disciplinas (Ramos, 2022).

## **Nivel de investigación**

### Descriptivo

El enfoque descriptivo en la investigación se dedica a detallar y describir minuciosamente las características de un fenómeno o de una población específica. A diferencia de otros enfoques, no busca establecer relaciones causales entre variables, sino proporcionar una descripción precisa y detallada de la situación estudiada. Este tipo de investigación es fundamental para entender el contexto y las características inherentes de los sujetos o fenómenos en estudio, ofreciendo una base sólida para investigaciones posteriores (Rus, 2024).

#### **4.1.2. *Diseño de la investigación***

No experimental.

El diseño no experimental es una metodología de investigación en la cual el investigador no manipula las variables independientes. En lugar de intervenir activamente en los procesos que se estudian, el investigador se limita a observar y analizar el fenómeno tal como se presenta en su entorno natural. Este enfoque permite una comprensión más auténtica y precisa de las dinámicas y relaciones que ocurren de manera natural, sin la influencia de manipulaciones externas (Lancheros, 2012).

#### **4.1.3. *Población***

En el contexto de una investigación, la población se refiere al conjunto completo de individuos, objetos o eventos que comparten una o más características comunes y que son pertinentes para el estudio. Este grupo es de interés particular para el investigador, ya que de él se desea obtener información relevante. Las conclusiones de la investigación se basarán en los datos recopilados de esta población, ya que representan el universo del cual se pretende hacer inferencias o generalizaciones (López, 2004).



La población del presente estudio consistió en los educandos de la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño

#### **4.1.4. Muestreo**

Por otro lado, la muestra es una parte seleccionada de la población que se elige para participar en el estudio. Este subconjunto más pequeño debe ser representativo de la población en su totalidad, lo que implica que debe reflejar las características principales y la diversidad del grupo completo. Al asegurarse de que la muestra es representativa, los hallazgos obtenidos del estudio pueden ser extrapolados con mayor precisión (López, 2004).

La muestra se concretó mediante el muestro por conveniencia, y en este caso, fue de 25 educandos de la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño

#### **4.1.5. Técnicas, instrumentos y fuentes de recolección de datos**

La técnica manejada fue la encuesta.

La técnica empleada en esta investigación fue la encuesta. Este método de recopilación de datos se caracteriza por la administración de un cuestionario estructurado a una muestra representativa de la población de interés. Las encuestas permiten obtener información directa de los participantes sobre sus opiniones, comportamientos, conocimientos o características demográficas (Gómez, 2023).

#### **4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

El procesamiento de los datos recopilados en esta investigación se llevó a cabo utilizando el software SPSS V25.

### 4.2. Resultados

**Tabla 1**

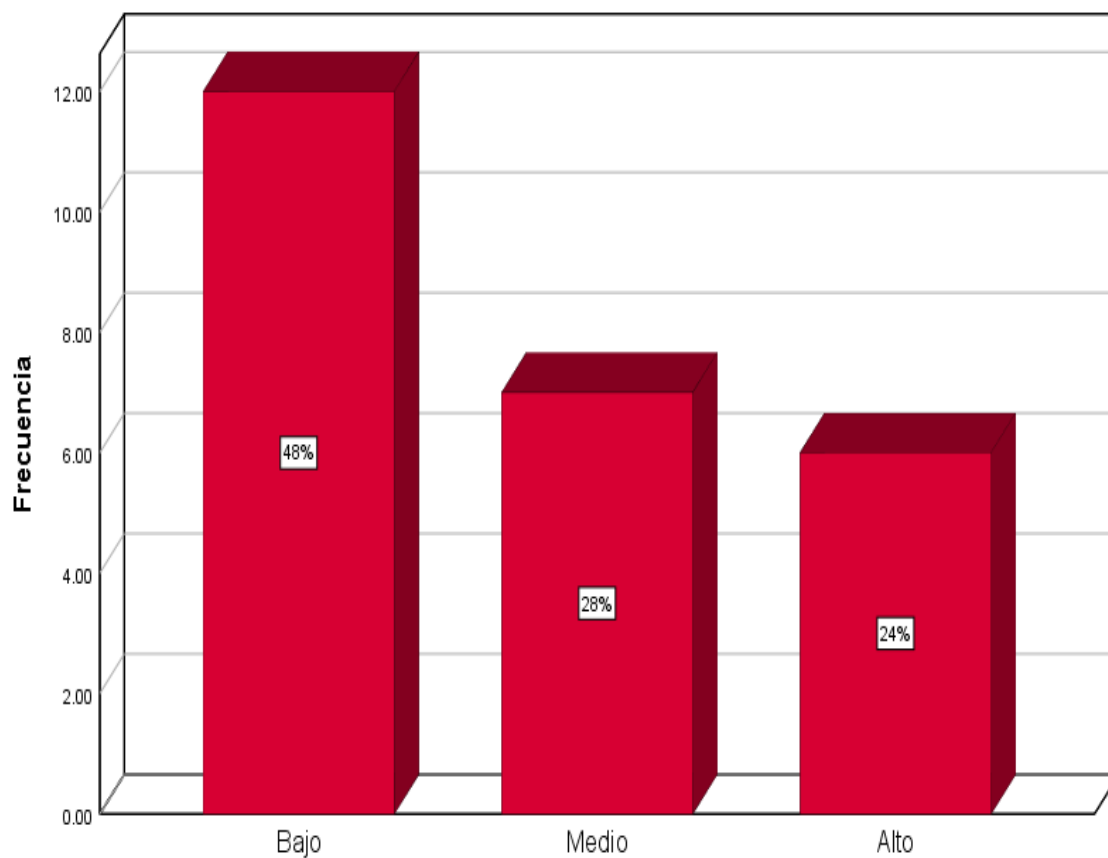
*Distribución de frecuencias de los recursos multimedia en la enseñanza de la ofimática*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	12	48,0	48,0
	Medio	7	28,0	76,0
	Alto	6	24,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0

*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 1**

*Distribución porcentual de la multimedia utilizada en la enseñanza de la ofimática*



*Nota.* Elaboración propia.



## Interpretación:

La Figura 1 revela una evaluación variada de la efectividad en el aula mientras aprenden sobre ofimática mediante el uso de materiales multimedia. Un 48% de los encuestados percibe que la efectividad de estos recursos es baja, lo que indica que casi la mitad de los estudiantes no encuentra en los recursos multimedia el apoyo necesario para mejorar su aprendizaje en ofimática. Este dato sugiere posibles deficiencias en la accesibilidad, calidad o interactividad de los materiales utilizados, que podrían estar afectando negativamente su utilidad educativa.

Por otro lado, un 28% las opiniones de los estudiantes sobre la eficacia de las tecnologías multimedia se sitúan en un punto intermedio. Esto refleja que, aunque estos recursos tienen un impacto positivo, aún hay margen de mejora en términos de su diseño y aplicación pedagógica. Los recursos en este rango podrían ser parcialmente útiles, pero no lo suficiente como para satisfacer completamente todos los alumnos deben dominar.

Finalmente, un 24% de los encuestados califica la efectividad de los recursos multimedia como alta. Este grupo de estudiantes percibe que los recursos cumplen eficazmente con su función educativa, apoyándolos de manera significativa en el aprendizaje de la ofimática. Este porcentaje, aunque el menor de los tres, demuestra que existe un potencial apreciado en estos recursos cuando son bien diseñados e implementados.

**Tabla 2**

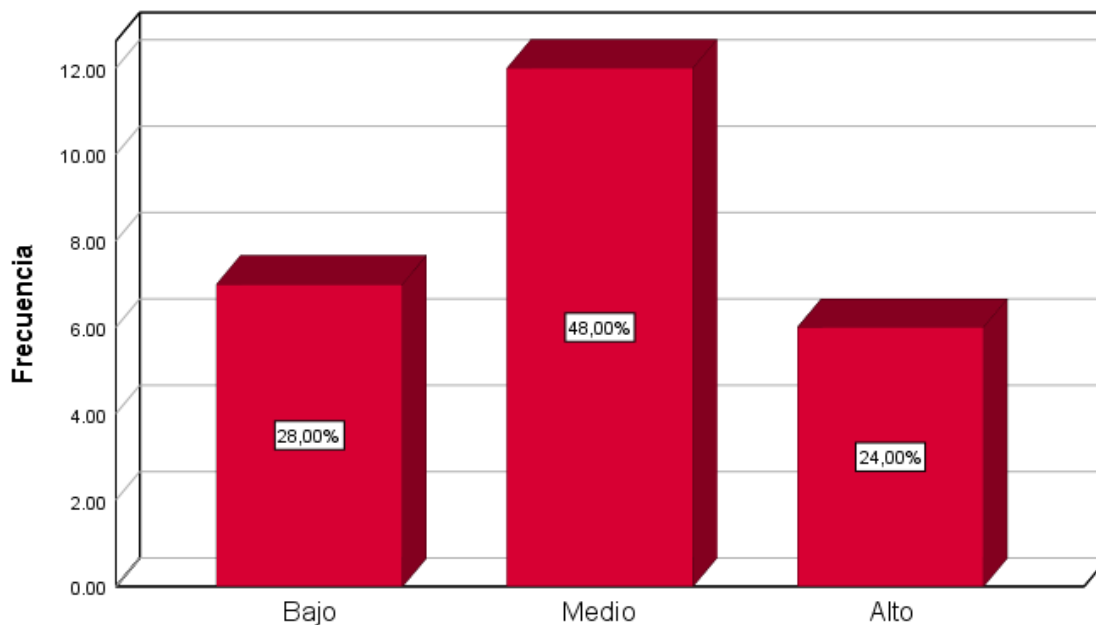
*Distribución de frecuencias de la accesibilidad de los recursos multimedia*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Bajo	7	28,0	28,0	28,0
Medio	12	48,0	48,0	76,0
Alto	6	24,0	24,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 2**

*Distribución porcentual de la accesibilidad de los recursos multimedia*



*Nota.* Elaboración propia.



La Figura 2 ilustra las percepciones los estudiantes sobre la facilidad de acceso a los recursos multimedia. Un 48% de los encuestados considera que la accesibilidad de estos recursos es de nivel medio. Esto indica que, aunque los recursos multimedia son accesibles en cierta medida, existen barreras que impiden un acceso total y fluido para todos los estudiantes. Estas barreras pueden incluir limitaciones tecnológicas, disponibilidad intermitente de los recursos o dificultades en la navegación y uso de las plataformas.

Un 28% la proporción de alumnos que piensan que la selección de recursos multimedia es limitada. Este grupo enfrenta importantes obstáculos para acceder y utilizar los materiales, lo que podría estar afectando su capacidad de aprendizaje y participación en las actividades académicas. Las causas de esta baja accesibilidad pueden ser diversas, incluyendo problemas de conectividad, falta de dispositivos adecuados, o recursos que no están adaptados a las necesidades de los estudiantes.

Por otro lado, un 24% de los encuestados califica la accesibilidad de los recursos multimedia como alta, lo que sugiere que estos estudiantes encuentran los recursos fácilmente accesibles y utilizables. Esto implica que, en ciertos casos, los recursos están bien diseñados y distribuidos, permitiendo un acceso sin restricciones y facilitando el proceso de aprendizaje.

**Tabla 3**

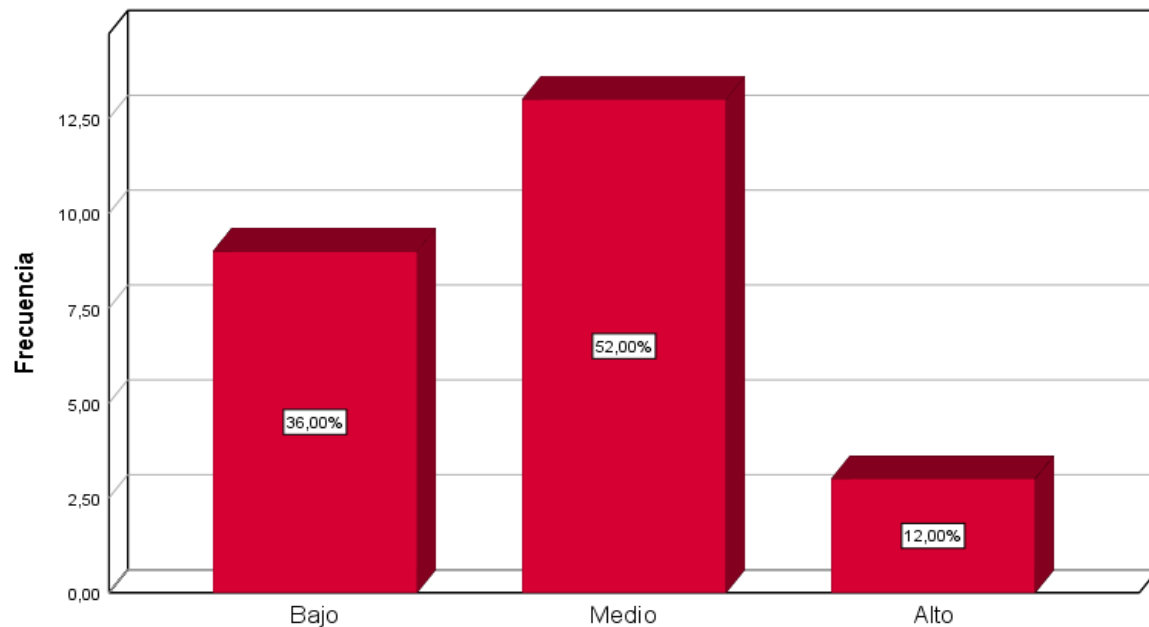
*Nivel de interactividad de los recursos multimedia en las clases de ofimática*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Bajo	9	36,0	36,0	36,0
Medio	13	52,0	52,0	88,0
Alto	3	12,0	12,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 3**

*Distribución porcentual de la interactividad de los recursos multimedia en las clases de ofimática*



*Nota.* Elaboración propia.



## Interpretación:

La Figura 3 demuestra las percepciones de los estudiantes sobre en qué medida la enseñanza de ofimática en el aula hace uso de los recursos multimedia. Un 52% de los encuestados menciona que el nivel de interactividad es medio, lo que sugiere que, aunque los recursos ofrecen algunas oportunidades de interacción, estas no son suficientemente robustas o frecuentes para maximizar el potencial educativo.

Por otro lado, un 36% de los estudiantes considera que el nivel de interactividad de los recursos multimedia es bajo. Este grupo de estudiantes percibe que los recursos no ofrecen suficientes oportunidades para una participación activa y envolvente, lo que puede llevar a una menor motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, solo un 12% las personas se mostraron muy satisfechas con el carácter participativo del contenido multimedia, indicando que una pequeña proporción de estudiantes encuentra que los recursos utilizados ofrecen una experiencia altamente interactiva. Estos estudiantes probablemente se benefician de herramientas que incluyen simulaciones, ejercicios prácticos, y feedback inmediato, los cuales facilitan un aprendizaje más profundo y personalizado.

**Tabla 4**

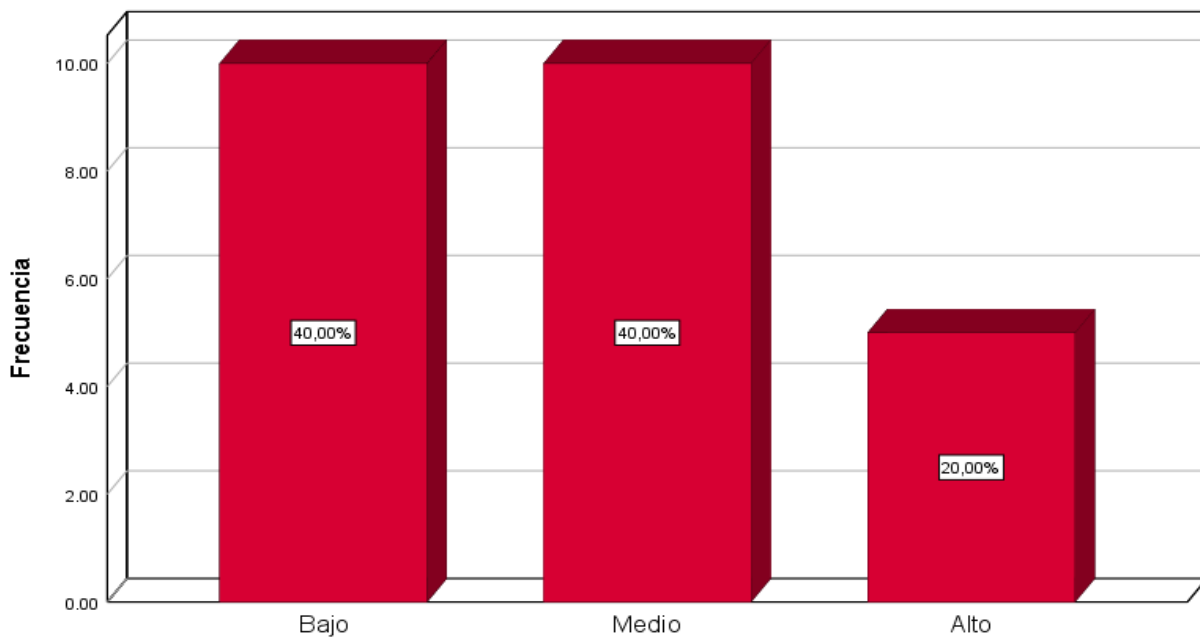
*Calidad del contenido multimedia empleados en la enseñanza de la ofimática*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Bajo	10	40,0	40,0	40,0
Medio	10	40,0	40,0	80,0
Alto	5	20,0	20,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 4**

*Distribución porcentual de la calidad de contenido multimedia empleados en la enseñanza de la ofimática*



*Nota.* Elaboración propia.



## Interpretación:

La Figura 4 revela qué opinan los alumnos sobre los recursos multimedia utilizados en el curso de ofimática y cuál es su calidad. El hecho de que el 40 % de los que participaron en la encuesta consideren que el contenido no es muy bueno indica que muchos alumnos comparten esta opinión encuentra que los recursos multimedia no cumplen con sus expectativas en términos de precisión, actualidad, diseño visual, y variedad de formatos. Otro 40% de los estudiantes califica la calidad del contenido multimedia como media, lo que implica que, aunque estos recursos cumplen con algunas expectativas básicas, aún hay aspectos que necesitan mejoras. Finalmente, un 20% de los encuestados considera que la calidad del contenido multimedia es buena, lo que indica que una minoría de los estudiantes percibe los recursos como precisos, actuales, visualmente atractivos y variados en formatos.



## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** Los resultados estadísticos demostraron una variada evaluación de la efectividad en relación con la enseñanza de la ofimática mediante el uso de multimedia por parte de los estudiantes. Un 48% de los encuestados percibe que la efectividad de estos recursos es baja, lo que indica que casi la mitad de los estudiantes no encuentra en los recursos multimedia el apoyo necesario para mejorar su aprendizaje en ofimática. Por otro lado, un 28% las opiniones de los estudiantes sobre la eficacia de las tecnologías multimedia se sitúan en un punto intermedio. Aunque estos materiales tienen un impacto positivo, todavía hay margen de mejora, como se ha visto anteriormente. Por último, pero no por ello menos importante, el 24 % de los que participaron en la encuesta cree que las tecnologías multimedia funcionan de maravilla. Este grupo de estudiantes percibe que los recursos cumplen eficazmente con su función educativa, apoyándolos de manera significativa en el aprendizaje de la ofimática.

**SEGUNDA.** Los resultados estadísticos revelaron Perspectivas de los estudiantes sobre la facilidad de uso de los recursos multimedia en el contexto de la formación en ofimática. Según el 48 % de los encuestados, estos recursos se sitúan en la media en términos de accesibilidad. Esto indica que siguen existiendo barreras que impiden a todos los estudiantes acceder de forma plena y sin restricciones a todos los recursos multimedia, aunque estos sean accesibles en cierta medida. El 28 % del alumnado se quejó de la accesibilidad inadecuada a los contenidos multimedia. Este grupo debe superar obstáculos importantes para acceder y utilizar los recursos. Por otro lado, el 24 % de los encuestados consideró que la accesibilidad de los contenidos multimedia era excelente, lo que sugiere que estos estudiantes encuentran los recursos fácilmente accesibles y utilizables.

**TERCERA.** Los resultados estadísticos demostraron las percepciones de los estudiantes sobre el nivel de interactividad que ofrecen los recursos multimedia del entorno enseñanza de la ofimática. Un 52% de los encuestados menciona que el nivel de interactividad es medio, lo que



sugiere que, aunque los recursos ofrecen algunas oportunidades de interacción. Por otro lado, un 36% de los estudiantes considera que el nivel de interactividad de los recursos multimedia es bajo. Este grupo de estudiantes percibe que los recursos no ofrecen suficientes oportunidades para una participación activa y envolvente. Finalmente, solo un 12% Las personas se mostraron muy satisfechas con el carácter participativo del contenido multimedia, indicando que una pequeña proporción de estudiantes encuentra que los recursos utilizados ofrecen una experiencia altamente interactiva.

**CUARTA.** Los resultados estadísticos revelaron qué opinan los alumnos sobre los recursos multimedia utilizados en el curso de ofimática y cuál es su calidad. El hecho de que el 40 % de los que participaron en la encuesta consideren que el contenido no es muy bueno indica que muchos alumnos comparten esta opinión encuentra que los recursos multimedia no cumplen con sus expectativas. Otro 40% de los estudiantes califica la calidad del contenido multimedia como media, lo que implica que, aunque estos recursos cumplen con algunas expectativas básicas, aún hay aspectos que necesitan mejoras. Finalmente, un 20% de los encuestados considera que la calidad del contenido multimedia es buena, que menciona que una inferioridad de los estudiantes percibe los recursos como precisos, actuales, visualmente atractivos y variados en formatos.



## RECOMENDACIONES

**PRIMERA.** Se recomienda a la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño desarrollar e implementar un programa integral de formación continua dirigido a los maestros, para que puedan recibir formación sobre el desarrollo y el uso de productos multimedia modernos y eficaces. Los módulos de este plan de estudios deben centrarse en la creación de contenidos multimedia utilizando software, el uso de recursos audiovisuales en el aula y la creación de actividades interactivas para involucrar a los alumnos y despertar su interés por el aprendizaje. El software educativo, las plataformas de aprendizaje en línea y las herramientas de colaboración virtual son ejemplos de herramientas y técnicas pedagógicas de vanguardia que deben incluirse.

**SEGUNDA.** Se recomienda a la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño mejorar la accesibilidad a los recursos multimedia, asegurando que todos los estudiantes puedan utilizar sin restricciones todos los recursos o sistemas disponibles, con el fin de potenciar sus habilidades sobre el manejo de software de creación multimedia, el uso de herramientas multimedia en el aula, junto con la creación de ejercicios atractivos e interactivos para involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje.

**TERCERA.** Se recomienda encarecidamente que la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño utilice materiales multimedia más interactivos en la enseñanza de las tecnologías de ofimática en el aula. Las simulaciones, los ejercicios prácticos interactivos y la retroalimentación rápida son ejemplos de elementos más dinámicos que podrían lograr este objetivo. Para garantizar que los alumnos comprendan mejor los conceptos enseñados y puedan aplicarlos con mayor eficacia, se ha sugerido que las instituciones educativas utilicen plataformas y herramientas digitales que les permitan practicar y experimentar de manera más eficiente.



**CUARTA.** Se recomienda a la Institución Educativa Alfredo Parra Carreño mejorar la calidad del contenido multimedia, asegurando que sea preciso, actual, visualmente atractivo y diverso en formatos. Esto puede incluir la colaboración con expertos en diseño y pedagogía para crear recursos de alta calidad. Se sugiere que la institución considere la creación de videos educativos, infografías, animaciones y tutoriales interactivos que capten el interés de los estudiantes y faciliten el aprendizaje. Además, es importante realizar una revisión periódica del contenido para mantenerlo actualizado y relevante, así como incorporar feedback de los estudiantes con el fin de mejorar de forma constante la eficacia y la calidad de los recursos utilizados.



## REFERENCIAS

- Agredo, J. (2020). *¿Qué es la formación docente o capacitación docente?* Obtenido de <https://www.libertadypensamiento.com/2021/01/formacion-docente-capacitacion.html>
- Abreu, O., Pla, R., Naranjo, M., & Rhea, S. (2021). La pedagogía como ciencia: su objeto de estudio, categorías, leyes y principios. *Información tecnológica*, 32(3). <https://doi.org/10.4067/s0718-07642021000300131>
- Berthely, J., Esquivel, I., & Aguirre, G. (2023). Recursos multimedia para el aprendizaje autónomo de vocabulario del inglés como lengua extranjera. *Estudios lambda. Teoría Y práctica De La didáctica En Lengua Y Literatura*, 8(2), 24-29. doi:<https://doi.org/10.36799/el.v8i2.126>
- Certus. (2021). *¿Qué es y por qué es importante la ofimática?* Obtenido de <https://www.certus.edu.pe/blog/que-ofimatica-importancia/#Importancia-de-la-ofimatica>
- Challco, D. (2024). *La ofimática y su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Gaona Cisneros – Departamento de Cusco Provincia de Canchis Distrito de Sicuani*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión). Repositorio institucional. Obtenido de <http://45.177.23.200/handle/undac/4288>
- Esic. (2023). *¿Qué es la ofimática y para qué sirve?: herramientas*. Obtenido de <https://www.esic.edu/business/que-es-la-ofimatica-para-que-sirve-c>
- Euraque, M. (2023). *Plataforma educativa: qué es, tipos, características y ejemplos*. Obtenido de <https://vidaextrema.org/plataforma-educativa/>
- Gómez, M. (2023). *Qué es una encuesta, para qué sirve y qué tipos existen*. Obtenido de <https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>



- Lancheros, L. (2012). *Investigación no Experimental*. Obtenido de <https://repositorio.konradlorenz.edu.co/handle/001/2317>
- Lifeder. (2022). *Informática*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/informatica/>
- Lancheros, D., Murcia, C., & Tejedor, M. (2017). Impacto de una herramienta multimedial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en el aula. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 50. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i50.15>
- López, P. (2004). Población Muestra Y Muestreo. *Punto Cero*, 09(08). [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012)
- Mata, L. (2019). Recuperado el 19] de Mayo de 2024, de El enfoque cuantitativo de investigación: <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cuantitativo-de-investigacion/>
- Mejia, T. (2020). *Recursos multimedia: concepto, tipos y ejemplos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/recursos-multimedia/>
- Ramos, F. (2022). Recuperado el 20] de Septiembre de 2024, de La investigación pura o básica y la investigación aplicada en el campo jurídico: <https://lpderecho.pe/investigacion-pura-o-basica-investigacion-aplicada-campo-juridico/>
- Rios, R. (2007). *Evaluación sumativa*. Obtenido de <https://carpetapedagogica.com/evaluacionsumativa>
- Rodriguez, A. (2020). *Motivación intrínseca: características y ejemplos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/motivacion-intrinseca/>
- Roldán, P. (2024). *Tecnología: Qué es, usos y ejemplos*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/tecnologia.html>
- Rus, E. (2024). *Investigación descriptiva: Qué es, tipos y ejemplos*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-descriptiva.html>



Rodríguez, J., De La Rosa, S., Tomalá, A., & Granados, J. (2020). Los recursos multimedia en el aprendizaje cooperativo. *Revista InGenio*, 1(1).

<https://doi.org/10.18779/ingenio.v1i1.9>

Santi, D., & Conesa, J. (2013). *Recursos multimedia para aprendizaje on-line*. Obtenido de

<https://mosaic.uoc.edu/2013/11/11/recursos-multimedia-para-aprendizaje-on-line/>

Simisterra, C. (2019). *Uso de material multimedia para el desarrollo de las nociones lógica matemática en los docentes del inicial 2 de la parroquia Esmeraldas, año lectivo 2018 - 2019*. (Tesis de Grado, Universidad, Católica del Ecuador). Repositorio institucional.

Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/items/5fc04451-d497-4c74-ac1d-8010c2c5611a/full>



# ANEXOS



### Matriz de datos

Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Pendientes	Columnas	Alineación	Medida	Rol	
1	VAR0001	Númérico	8	0	Los recursos multimedia utilizados en las clases de ofimática están siempre disponibles para mi uso.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	VAR0002	Númérico	8	0	Encuentro fácil utilizar los recursos multimedia proporcionados en las clases de ofimática.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	VAR0003	Númérico	8	0	Los recursos multimedia son compatibles con los dispositivos que utilizo (computadoras, tablets, teléfonos, etc.).	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	VAR0004	Númérico	8	0	Los recursos multimedia que utilizamos en las clases de ofimática incluyen elementos interactivos.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	VAR0005	Númérico	8	0	Los recursos multimedia proporcionan feedback inmediato sobre mis respuestas y actividades.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	VAR0006	Númérico	8	0	Utilizamos simulaciones y ejercicios prácticos interactivos como parte de los recursos multimedia en las clases de ofimática.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	VAR0007	Númérico	8	0	La información proporcionada por los recursos multimedia es precisa y actual.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	VAR0008	Númérico	8	0	Los recursos multimedia utilizados en las clases de ofimática son visualmente atractivos y bien diseñados.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	VAR0009	Númérico	8	0	Los recursos multimedia que utilizamos en las clases de ofimática incluyen una variedad de formatos (videos, audios, animaciones, etc.).	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	VAR0010	Númérico	8	0	Los recursos multimedia me ayudan a aplicar lo aprendido en tareas académicas y administrativas.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	VAR0011	Númérico	8	0	Puedo integrar conocimientos de otras áreas del conocimiento utilizando herramientas ofimáticas apoyadas por recursos multimedia.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	VAR0012	Númérico	8	0	Los recursos multimedia me permiten resolver problemas reales utilizando herramientas ofimáticas.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	VAR0013	Númérico	8	0	Utilizar recursos multimedia en las clases de ofimática me ahorra tiempo en la realización de tareas.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	VAR0014	Númérico	8	0	Los recursos multimedia mejoran mi organización y gestión de la información en las tareas de ofimática.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	VAR0015	Númérico	8	0	Los recursos multimedia ayudan a automatizar procesos repetitivos en mis trabajos de ofimática.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	VAR0016	Númérico	8	0	Utilizo la información de manera segura y ética gracias a los recursos multimedia en las clases de ofimática.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	VAR0017	Númérico	8	0	Los recursos multimedia facilitan la colaboración y el trabajo en equipo mediante herramientas digitales en las clases de ofimática.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	VAR0018	Númérico	8	0	Los recursos multimedia me ayudan a adaptarme a nuevas tecnologías y software en las clases de ofimática.	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
19	V1	Númérico	8	0	Recursos multimedia	{1, Bajo}...	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
20	D1	Númérico	8	0	Accesibilidad	{1, Bajo}...	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
21	D2	Númérico	8	0	Interactividad	{1, Bajo}...	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
22	D3	Númérico	8	0	Calidad del contenido	{1, Bajo}...	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
23											

	VAR0001	VAR0002	VAR0003	VAR0004	VAR0005	VAR0006	VAR0007	VAR0008	VAR0009	VAR0010	VAR0011	VAR0012	VAR0013	VAR0014	VAR0015	VAR0016	VAR0017	VAR0018	V1	D1	D2	D3
1	4	3	4	2	4	4	1	2	2	1	1	3	5	1	2	3	3	2	1	2	1	
2	5	3	4	1	1	5	1	3	3	2	4	5	5	3	2	4	5	1	2	2	2	
3	3	2	4	4	4	4	1	1	1	2	4	3	1	5	1	2	1	5	1	2	1	
4	5	4	5	4	2	5	1	5	1	3	3	3	5	2	4	2	5	5	3	3	2	
5	5	4	3	4	1	5	3	1	4	4	1	3	3	2	2	5	4	4	2	3	2	
6	2	3	1	5	5	3	1	1	3	2	3	2	4	3	3	2	5	2	1	2	1	
7	3	4	4	1	3	5	4	3	5	1	1	5	1	2	4	5	1	1	2	2	2	
8	3	4	2	5	4	4	5	1	3	4	5	1	4	1	5	1	4	4	3	3	2	
9	3	1	4	5	3	5	1	2	4	4	2	4	5	5	1	4	5	3	3	2	2	
10	5	3	2	1	3	3	3	2	4	1	2	1	5	4	5	5	4	4	2	2	1	
11	4	5	2	1	1	3	3	4	3	2	2	5	1	2	4	1	2	4	1	1	2	
12	3	3	4	1	3	4	1	5	4	1	3	4	3	1	4	2	2	2	1	2	2	
13	5	5	5	1	5	2	5	1	3	4	5	5	2	4	4	2	5	3	3	3	3	
14	2	1	2	4	3	2	1	1	2	5	1	3	1	5	5	1	4	4	1	1	1	
15	4	2	2	3	1	5	3	3	3	5	4	4	2	4	4	2	1	1	2	2	3	
16	2	4	4	3	5	1	2	2	3	3	1	3	2	1	5	1	5	1	1	2	1	
17	4	1	2	1	2	5	4	5	4	1	4	1	3	4	4	5	2	5	2	1	2	
18	5	4	2	3	3	4	3	4	4	1	1	1	2	3	3	5	2	3	2	2	1	
19	1	2	4	3	1	4	1	2	1	3	5	4	2	4	4	1	5	3	1	1	2	
20	4	2	4	1	2	4	4	4	1	3	4	4	3	2	5	5	4	5	3	2	2	
21	2	1	1	3	2	4	1	3	2	3	3	5	2	2	2	5	2	4	1	1	2	
22	5	2	5	5	4	4	1	3	1	4	1	5	2	3	4	5	4	3	3	3	1	
23	4	5	5	2	5	3	2	1	3	1	1	3	2	1	2	3	2	1	1	3	1	
24	1	2	2	2	3	2	4	5	4	4	4	4	1	2	3	4	2	1	1	1	3	
25	1	4	5	1	1	4	4	4	1	3	3	1	1	5	1	2	3	2	1	1	2	
26																						



### Instrumento

### Encuesta

Escala de valoración.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

ÍTEMS		Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
1.	Los recursos multimedia utilizados en las clases de ofimática están siempre disponibles para mi uso.					
2.	Encuentro fácil utilizar los recursos multimedia proporcionados en las clases de ofimática.					
3.	Los recursos multimedia son compatibles con los dispositivos que utilizo (computadoras, tablets, teléfonos, etc.).					
4.	Los recursos multimedia que utilizamos en las clases de ofimática incluyen elementos interactivos.					
5.	Los recursos multimedia proporcionan feedback inmediato sobre mis respuestas y actividades.					
6.	Utilizamos simulaciones y ejercicios prácticos interactivos como parte de los recursos multimedia en las clases de ofimática.					
7.	La información proporcionada por los recursos multimedia es precisa y actual.					
8.	Los recursos multimedia utilizados en las clases de ofimática son visualmente atractivos y bien diseñados.					



9. Los recursos multimedia que utilizamos en las clases de ofimática incluyen una variedad de formatos (videos, audios, animaciones, etc.).					
10. Los recursos multimedia me ayudan a aplicar lo aprendido en tareas académicas y administrativas.					
11. Puedo integrar conocimientos de otras áreas del conocimiento utilizando herramientas ofimáticas apoyadas por recursos multimedia.					
12. Los recursos multimedia me permiten resolver problemas reales utilizando herramientas ofimáticas.					
13. Utilizar recursos multimedia en las clases de ofimática me ahorra tiempo en la realización de tareas.					
14. Los recursos multimedia mejoran mi organización y gestión de la información en las tareas de ofimática.					
15. Los recursos multimedia ayudan a automatizar procesos repetitivos en mis trabajos de ofimática.					
16. Utilizo la información de manera segura y ética gracias a los recursos multimedia en las clases de ofimática.					
17. Los recursos multimedia facilitan la colaboración y el trabajo en equipo mediante herramientas digitales en las clases de ofimática.					
18. Los recursos multimedia me ayudan a adaptarme a nuevas tecnologías y software en las clases de ofimática.					



ANEXO 1  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS  
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN  
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 08/07/25

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: ZOSIMO LINDER MENDOZA GONZALES

Dirección: JR. MARIANO MELGAR N° 526 JESUS NAZARENO

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 32046176

Teléfono: 903423412 email: lindermendoza2024@gmail.com

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_ email: \_\_\_\_\_

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Escuela Profesional o Mención: TECNOLOGÍA, COMPUTACIÓN E INFORMATICA EDUCATIVA

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Asesor: Dra. YENNY ROSARIO ACERO APAZA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: RECURSOS MULTIMEDIA EN LA ENSEÑANZA DE LA OFIMÁTICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFREDO

PARRA CARREÑO DEL DISTRITO DE VINCHOS, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): RECURSOS MULTIMEDIA, OFIMÁTICA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1, 2</sup>?

1,2

<sup>1</sup> Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

<sup>2</sup> Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller  Título  2da Especialidad  Maestría  Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

**Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.**

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

**Autorizo su publicación (marque con una X)**

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.  
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): \_\_\_\_\_  
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

**¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?**

**Sí:** significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

**No:** significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo  
 No autorizo



**Jurisdicción de su Licencia**

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18

Firma de Autor



huella digital

08 / 07 / 25

Fecha

