



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR



INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL
RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS
TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023

TESIS PRESENTADA POR:
ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR

JULIACA - PERÚ
2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR**

**INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL
RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS
TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023**

TESIS PRESENTADA POR:

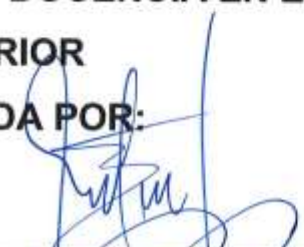
ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

**MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR**

APROBADA POR:

PRESIDENTE DEL JURADO : 
Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

MIEMBRO DEL JURADO : 
Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

MIEMBRO DEL JURADO : 
Dr. ARNALDO YANA TORRES

ASESOR DE TESIS : 
Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA

"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 489-2024-D-EPG-UANCV/J

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

VISTOS:

El expediente N° 2024-012225, presentado por el (la) Bachiller **CHINO DE LA CRUZ ENRIQUE WILLY**, con número de DNI. **80043796**, asignado (a) con código de matrícula **1410104030**, de la **Maestría en EDUCACIÓN, Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bach. **CHINO DE LA CRUZ ENRIQUE WILLY**, con número de DNI. **80043796**, asignado (a) con código de matrícula **1410104030**, de la **Maestría en EDUCACIÓN, Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, ha solicitado fecha, hora y modalidad de sustentación de la Tesis titulada: **INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023** La misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33** y;

Que, el (a) referido (a) Dictamen de Tesis aprobado por los jurados el 22 de agosto del 2024. Establece la fecha de sustentación; habiendo para el efecto cumplido los requisitos establecidos en el reglamento para la Obtención del Grado Académico de Magíster/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la UANCV;

Que, en el Artículo 66 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico, de 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 EXPEDITO para la Sustentación de la Tesis titulada: **INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023** Elaborada por el (la) Bachiller **CHINO DE LA CRUZ ENRIQUE WILLY**. Integrado por los siguientes docentes:

Presidente del Jurado	: Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Miembro del Jurado	: Mgr. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Miembro del Jurado	: Dr. ARNALDO YANA TORRES
Asesor de Tesis	: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

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

Fecha	: Miércoles 11 de diciembre del 2024
Hora	: 02:00 p.m
Lugar	: Aula N° 309 EPG - UANCV - JULIACA

A cuya finalización el Jurado registrará los resultados en el Libro de Actas de Sustentación de Tesis de Maestría con el grado **MAGISTER** de los estudiantes que ingresaron antes a la aprobación de la ley Universitaria N° 30220.

ARTÍCULO TERCERO. - Elévese la presente Resolución al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento.

Regístrese, comuníquese y Archívese.



Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (a)

Cc: Archivo (EPG, 01)
Interesado (01)
Código (01)
Juliaca (01)
Asesor (01)
Expediente (01)
UANCV (01)



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 963-2024-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 24 de julio del 2024

VISTOS:

El expediente N°. 7967, Presentado por el (a) Bachiller **ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ**, con número de DNI **80043796** y con Código de matrícula N.° **1410104030**, quien solicita cambio del **SEGUNDO MIEMBRO** del Comité de Investigación del Proyecto de Tesis titulado: **INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023** Líneas de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33**, Para optar el Grado Académico de **MAGISTER** en **EDUCACIÓN** mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez", de la sede Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, mediante expediente No. 7967, el **Bach: ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ**, solicita el cambio del **JURADO** del Comité de Investigación de la tesis titulada: **INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023** Aprobado con Resolución Directoral N.° 352-2024-USA-EPG/UANCV, de fecha 24 de Abril del 2024, en el que se le asignó como **SEGUNDO MIEMBRO** al (a) DR. **CARLOS ADOLFO LUJAN URVIOLA**, el mismo que se cambia por indisponibilidad de tiempo.

Que, el referido Dictamen de Tesis fue aprobado por los jurados el 24 de Abril del 2024, registrado en el Folio N°3699 del 08 de Abril del 2024 del Libro de Registro de Proyectos de Investigación de Maestría, establece que se encuentra apto para ser desarrollado a lo establecido en el reglamento de Grado de Investigación conducente al Grado Académico de Magister/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca;

Que, en el Reglamento General de la escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico de 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:

PRIMERO.- ACEPTAR EL CAMBIO DEL SEGUNDO MIEMBRO DEL COMITÉ DE INVESTIGACIÓN, para su revisión de la Tesis titulada: **INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023** presentado por el (a) **Bach: ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ**, de la maestría en: **EDUCACIÓN**, conformado por los siguientes docentes:

Presidente	: DR. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer Miembro	: MGTR. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Segundo Miembro	: MGTR. ARNALDO YANA TORRES
Asesor (a)	: DR. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

SEGUNDO.- AUTORIZAR el desarrollo de Tesis, de acuerdo al Reglamento de Investigación conducente al Grado Académico de **MAGISTER** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.

TERCERO.- ELEVAR al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento, así como a la Oficina de Economía, para cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (a)



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA

"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0352 - 2024 - USA-EPG/UANCV

Juliaca, 24 de abril del 2024.

VISTOS:

El expediente N° 04851, de fecha 11 de abril del 2024, presentado por el (la) Bachiller ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ con DNI N° 80043796, código de matrícula 1410104030, quien solicita resolución de aprobación de proyecto de tesis titulado: **INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023** línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33**, para optar el grado de **MAGISTER** en **EDUCACIÓN**, mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, de la Escuela de Postgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, en el Reglamento General de la Escuela de Postgrado de la UANCV, establece que la sustentación de tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítica de actualidad de alto valor científico.

Que, según Resolución N° 0555-2019-UANCV-CL-R, de fecha 08 de noviembre del 2019, se aprueba el Reglamento para la obtención del grado académico de Magister, Maestro, Doctor y Titulación de los Programas de Segunda Especialidad Profesional de la Escuela de Postgrado.

Que, el **Art. 17**, establece que la aprobación del proyecto de investigación de tesis para la obtención de grados académicos de Magister, Maestro, Doctor se inicia con la presentación del proyecto de investigación de tesis según corresponda, en forma individual y conforme a las recomendaciones de la Escuela de Postgrado y estándares de la investigación científica, tecnológica y humanística.

Que, en el **Art. 60**, señala que la fecha límite para la presentación del borrador de tesis es de 02 años contados desde la emisión de la resolución de aprobación del proyecto de tesis, vencido el plazo máximo el candidato a Magister, Maestro o Doctor deberá presentar un nuevo proyecto de investigación de tesis.

Que, el **Art. 21**, establece que el Director de la Escuela de Postgrado y el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Postgrado, nominarán por sorteo a 03 docentes miembros del comité de investigación.

Que, mediante oficio circular N° 0082-2024-USA-EPG/UANCV-J, de fecha 31 de enero del 2024, se nombra al Comité de Investigación del proyecto de tesis conformado por los siguientes docentes:

Presidente : Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer Miembro : Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Segundo Miembro : Dr. CARLOS ADOLFO LUJAN URVIOLA
Asesor : Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

Que, con registro N° 003699, de fecha 08 de Abril del 2024, el Comité de Investigación del proyecto de tesis titulado: **INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023** cumple con los lineamientos y contenidos establecidos en reglamento de grado de investigación conducentes al grado académico de Magister/Maestro y Doctor de la Escuela de Postgrado de la UANCV.

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Postgrado y en el artículo 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR, el Proyecto de Investigación de Tesis de maestría y **AUTORIZAR** el desarrollo de la Tesis, titulado: **INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023** para obtener el grado académico de **MAGISTER** en **EDUCACIÓN**, mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, de la UANCV.

SEGUNDO: ELEVAR al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo, Vicerrectorado de Investigación, Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento y cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR

1-ACARGO (R)
ARCHIVO EPG-2024 (R)
INTERESADO (R)
VIRECIVAS



ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ

**INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL
RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN...**

 TESIS DE MAESTRIAS

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::13016:560971711

Fecha de entrega

25 feb 2026, 21:40 GMT-5

Fecha de descarga

26 feb 2026, 6:41 GMT-5

Nombre del archivo

T036_80043796_M.docx

Tamaño del archivo

11.2 MB

100 páginas

14.762 palabras

85.358 caracteres



TESIS UANCV

23% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 8%  Publicaciones
- 19%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Título de la Tesis	
INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	Chino de la Cruz, Enrique Willy
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	80043796
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-9367-0856
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Ortiz Cansaya, Segundo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	29309750
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0224-8651
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Condori Cari, Leopoldo Wenceslao
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Puma Puma, Percy Gonzalo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02374215
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0631-795X
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Yana Torres, Arnaldo



Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024
Datos de investigación	
Línea de investigación	Gestión de la educación – P33
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO País: Perú Departamento: Puno Provincia: Huancané Distrito: Taraco Coordenadas: Latitud: - 15.29883 Longitud: - 69.97829 https://maps.app.goo.gl/XCbRiQm6q2q2EXe9 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo del 2023 – Diciembre del 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias Sociales https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00 Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00



Dr. Jesús Man
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ identificado con DNI

Nro. 80043796 en mi condición de egresado de:

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

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

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

INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO

ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA

LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023

Asesorado por: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mí 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 30 de DICIEMBRE del 2024

Firma del Asesor
(obligatoria)

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Este trabajo dedico a mis padres que en paz descansan, a su mama de mis queridos hijos y a mis hermanos, quienes me han apoyado, para poder llegar a esta instancia de mis estudios, ya que ellos siempre han estado presentes para apoyarme moral y psicológicamente.



AGRADECIMIENTO

A mis queridos padres que en paz descansen, a su mama de mis queridos hijos Uriel y Arnold y así como también a mis queridos hermanos, y también a la UANCV por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional. A los maestros, quienes, con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y motivación han logrado, en mí que terminar mis estudios con éxito. Para ellos muchas gracias y que Dios los bendiga.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1. Problema general.....	3
1.2.2. Problema específico	3
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.4. OBJETIVOS	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.6. LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.7. HIPÓTESIS	6
1.7.1. Hipótesis general	6
1.7.2. Hipótesis específica	6
1.8. VARIABLES E INDICADORES.....	6



1.9.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	7
------	---------------------------------------	---

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	8
2.1.1.	A nivel internacional.....	8
2.1.2.	A nivel nacional.....	10
2.1.3.	A nivel local.....	13
2.2.	BASES TEÓRICAS.....	13
2.2.1.	Teoría del aprendizaje multimodal o multimedia	13
2.2.2.	Materiales didácticos	16

CAPÍTULO III

METODOLOGIA DE INVESTIGACION

3.1.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
3.2.	MÉTODO APLICADO EN LA INVESTIGACIÓN	24
3.3.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	24
3.4.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	25
3.5.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	25
3.6.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	26
3.6.1.	Población	26
3.6.2.	Muestra	26
3.7.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	26
3.7.1.	Técnica de la investigación.....	26
3.7.2.	Instrumentos de la investigación	27
3.8.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.....	27
3.8.1.	Validación de los instrumentos.....	27



3.8.2. Confiabilidad de los instrumentos.....	27
3.9. DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS	28
3.9.1. Diseño estadístico.....	28

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. RESULTADOS.....	29
4.2. PROCESO DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS	54
4.2.1. Prueba de hipótesis del objetivo específico 1	54
4.2.2. Prueba de hipótesis del objetivo específico 2	55
4.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	57
CONCLUSIONES	59
RECOMENDACIONES.....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	61
ANEXOS	69



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables del estudio	7
Tabla 2 Nivel de confiabilidad	27
Tabla 3 Uso de tables para videojuegos en estudiantes.....	29
Tabla 4 Tiempo dedicado para el uso de tables en actividades no educativas	31
Tabla 5 Uso de tables para videojuegos que afecta el rendimiento académico	33
Tabla 6 Uso desfavorable de inteligencia artificial para trabajos escolares en estudiantes.....	35
Tabla 7 Uso de plataforma virtual para el desarrollo de trabajos escolares .	37
Tabla 8 Uso de la tecnología y la disminución en el rendimiento académico del estudiante.....	39
Tabla 9 Estudiantes optan por videojuegos que hacer tareas escolares.....	41
Tabla 10 Insuficiencia de los materiales otorgados por la institución para el estudiante.....	43
Tabla 11 Perdida de interés por materiales didácticos de libros en estudiantes	46
Tabla 12 Uso de información del internet en vez de libros físicos	48
Tabla 13 Los estudiantes ya no optan por utilizar libros físicos	50
Tabla 14 Uso de tables y otra tecnología reemplazo la información física ...	52
Tabla 15 Correlación de Rho de Spearman para la contrastación de hipótesis	55
Tabla 16 Correlación de Rho de Spearman para la contrastación de hipótesis	56



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Proceso de la teoría cognitiva respecto al aprendizaje multimodal o multimedia.....	15
Figura 2 Uso de tables para videojuegos en estudiantes	30
Figura 3 Tiempo dedicado para el uso de tables en actividades no educativas	32
Figura 4 Uso de tables para videojuegos que afecta el rendimiento académico	34
Figura 5 Uso desfavorable de inteligencia artificial para trabajos escolares en estudiantes	36
Figura 6 Uso de plataforma virtual para el desarrollo de trabajos escolares	37
Figura 7 Uso de la tecnología y la disminución en el rendimiento académico del estudiante.....	39
Figura 8 Estudiantes optan por videojuegos que hacer tareas escolares	42
Figura 9 Insuficiencia de los materiales otorgados por la institución para el estudiante.....	44
Figura 10 Perdida de interés por materiales didácticos de libros en estudiantes	46
Figura 11 Uso de información del internet en vez de libros físicos	49
Figura 12 Los estudiantes ya no optan por utilizar libros físicos	51
Figura 13 Uso de tables y otra tecnología reemplazo la información física..	53



RESUMEN

El uso de material didáctico en el proceso educativo es un aspecto fundamental para el desarrollo académico óptimo de los estudiantes, cuyo objetivo fue analizar la incidencia del ineficiente uso de materiales didácticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023. El análisis comprende desde el enfoque cuantitativo, de método deductivo y explicativo, el diseño fue no experimental lo que permitió el análisis mediante datos estadísticos, el muestreo fue no probabilístico que comprende de tipo censal siendo 27 docentes el instrumento fue cuestionario. Resultados: el 66,7% de estudiantes prefieren jugar videojuegos, el 63% emplean el Tablet para actividades no académicas, el 70,4% consideran que los estudiantes al jugar videojuegos afectan el rendimiento académico, el 74,1% de los estudiantes muestran disminución en el rendimiento académico. Conclusión: los estudiantes prefieren jugar videojuegos que estudiar, esto precisa el desinterés por el estudio, ello se refleja en el bajo rendimiento académico.

Palabras claves: material didáctico, notas, rendimiento académico, tecnología, videojuegos.



ABSTRACT

The use of didactic material in the educational process is a fundamental aspect for the optimal academic development of students, whose objective was to analyze the incidence of the inefficient use of didactic materials in the academic performance of students, Leoncio Prado Ramis Taraco Secondary Educational Institution, Huancané, Puno - 2023. The analysis is based on the quantitative approach, deductive and explanatory method, the design was non-experimental, which allowed the analysis through statistical data, the sampling was non-probabilistic, comprising a census of 27 teachers, and the instrument was a questionnaire. Results: 66.7% of students prefer to play video games, 63% use the Tablet for non-academic activities, 70.4% consider that students playing video games affect academic performance, 74.1% of students show a decrease in academic performance. Conclusion: students prefer to play video games rather than study, this indicates a lack of interest in studying, which is reflected in poor academic performance.

Keywords: didactic material, grades, academic performance, technology, video games.



INTRODUCCIÓN

El aprovechamiento de materiales didácticos en el proceso de enseñanza ha sido ampliamente examinado y reconocido por su capacidad de potenciar la comprensión y retención de conocimientos en los escolares. No obstante, se ha observado en la institución una utilización ineficaz de estos materiales, lo que plantea dudas acerca de su repercusión en el desempeño académico de los estudiantes. Este estudio tiene como propósito analizar la incidencia negativa que tiene y la falta de una apropiada implementación de los materiales didácticos en el rendimiento escolar, así como identificar las causas subyacentes de este inconveniente.

A pesar de la variedad de materiales didácticos como la tecnológica e informacional, su correcta incorporación en el aula sigue siendo un desafío. Esta situación no solo restringe las oportunidades de aprendizaje interactivo y participativo, sino que también influye en la motivación y el interés de los alumnos, impactando directamente en su desempeño académico. Así, la distribución de tablets por parte del Estado tenía como propósito principal cerrar la brecha digital y mejorar el acceso a recursos educativos de calidad. No obstante, la ausencia de una supervisión apropiada y el seguimiento del uso de estos dispositivos han llevado a muchos alumnos a emplearlos mayormente para jugar. Este uso inadecuado de los recursos tecnológicos no solo reduce el tiempo destinado a las actividades escolares, sino que también impacta en la concentración y en el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales para un aprendizaje eficaz.

En este escenario, los materiales didácticos, que deberían complementar la utilización de la tecnología y enriquecer el proceso de



enseñanza-aprendizaje, no se están aprovechando de manera óptima. La carencia de estrategias pedagógicas adecuadas y la falta de formación de los profesores en la utilización integrada de estos recursos contribuyen a un entorno educativo en el que el potencial de los materiales didácticos no se materializa. Esta situación agrava el desempeño académico, ya que los estudiantes no reciben el apoyo necesario para alcanzar sus objetivos educativos.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el contexto mundial el uso de la tecnología se ha masificado generando cambios en diversos aspectos, así, en el contexto educativo al encontrarse en una sociedad informacional se ha producido cambios. De ahí, se ha observado dificultades debido a que la transmisión de saberes no solo radica en escribir y hablar, sino a partir del apoyo visual y tecnológico, esto es, el uso del soporte tecnológico. Por ende, la utilización ineficiente de recursos educativos en las instituciones escolares representa un problema que incide en el desempeño académico de los alumnos. Países con sistemas educativos avanzados, como Finlandia, Singapur, Beijing o Canadá sus estudiantes terminan satisfactoriamente sus estudio por el buen rendimiento (Aguera, 2022), estos países tienen a destacar por su inversión y eficiente en el empleo de materiales educativos, de ahí, que la falta de recursos adecuados y su uso ineficiente se evidencian en niveles bajos de comprensión lectora, habilidades matemáticas y competencias científicas, teniendo un impacto negativo en el proceso educativo a nivel global.

En el contexto nacional, la situación educativa se encuentra en crisis debido a la perdida de aprendizaje, donde se ha estimado un retroceso



equivalente a 10 años, otro déficit es la infraestructura (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, [UNICEF], 2022). Así, en cuanto al proceso de aprendizaje se observa el uso inadecuado de recursos educativos lo que genera preocupación. Se observa una clara disparidad entre las escuelas urbanas y rurales, siendo las instituciones rurales las más afectadas por los usos inadecuados de los materiales y capacitación en su utilización. Esta desigualdad contribuye a un rendimiento académico desigual entre los estudiantes de distintas zonas, impactando en su capacidad para competir en igualdad de condiciones en el ámbito académico.

De ahí, en la Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, se ha observado que los estudiantes no hacen un uso adecuado de los materiales didácticos lo que repercute de forma negativa en el rendimiento académico, así, esta situación se traduce en un rendimiento académico subóptimo entre los estudiantes, quienes a menudo muestran dificultades en áreas clave como matemáticas, ciencias y comunicación, limitando sus oportunidades futuras. Por otro lado, los estudiantes ante los dispositivos tecnológicos, esto es, las tabletas entregadas por el Estado no hacen uso adecuado. Estos dispositivos están destinados a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes facilitando el acceso a recursos educativos digitales, en la práctica se ha observado que muchos alumnos los utilizan predominantemente para jugar videojuegos y otras actividades no educativas. Esta desviación del uso previsto no solo disminuye el potencial educativo de las tabletas, sino que también contribuye a la distracción y la falta de enfoque en las tareas académicas, lo que se refleja en un rendimiento académico

deficiente y desaprovechamiento de las oportunidades de aprendizaje que estos recursos tecnológicos deberían proporcionar.

1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cómo incide el ineficiente uso de materiales didácticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023?

1.2.2. Problema específico

¿Cómo incide el ineficiente uso de los materiales tecnológicos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023?

¿Cómo incide el ineficiente uso de los materiales informáticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación toma relevancia en lo educativo, debido a que comprende el fenómeno del uso inadecuado de los materiales didáctico que genera un impacto negativo en el rendimiento académico en los estudiantes, así, la falta de una adecuada utilización de los recursos didácticos tecnológicos, audiovisuales e informativos puede llevar a una educación de baja calidad, limitando la capacidad de los estudiantes para adquirir conocimientos y habilidades esenciales. De ahí, se analizó la incidencia del ineficiente uso de materiales didácticos en el rendimiento académico en los

estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

Por otra parte, el estudio permitió generar información importante sobre el uso de los materiales didácticos para el rendimiento académico, de ahí, se ha identificado estrategias más efectivas para mejorar el rendimiento académico, optimizando así el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así, el beneficio está orientado a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis, también puede servir como un modelo para otras instituciones educativas en contextos similares, contribuyendo así a una mejora general en la calidad de la educación en la región y en el país.

En cuanto al aspecto metodológico, fue abordado bajo el proceso científico desde el enfoque cuantitativo, de método deductivo y para el recojo de información fue mediante el instrumento del cuestionario, ello permitió cumplir con los objetivos formulados para el estudio.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. *Objetivo general*

Analizar la incidencia del ineficiente uso de materiales didácticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

1.4.2. *Objetivos específicos*

Determinar la incidencia del ineficiente uso de materiales tecnológico en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

Explicar la incidencia del ineficiente uso de materiales informáticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

1.5. IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Toma importancia debido a que mediante el estudio se pretende comprender y mejorar la calidad educativa, ya que en una sociedad globalizada y el uso masivo de la tecnología los docentes y estudiantes deben alienarse a la coyuntura para mejorar la calidad educativa, por tanto, al analizar la correlación entre el uso adecuado de materiales didácticos y el rendimiento académico, se pretende ofrecer un diagnóstico preciso que permita implementar estrategias educativas más efectivas y adaptadas a las necesidades de los alumnos.

El alcance alude al uso de materiales didácticos y sus componentes en material tecnológico, audiovisual e informativos, en cuanto al rendimiento académico refiere a las notas y lo cognitivo. Además, se considera la percepción de los docentes respecto a la utilidad y efectividad de estos recursos.

1.6. LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Respecto a las limitaciones en la investigación, esta se identificó en el recojo de información, debido a que la autoridad de la institución demoro en admitir el permiso para el recojo de datos.

La delimitación responde a que el estudio fue desarrollado en la Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco.

1.7. HIPÓTESIS

1.7.1. *Hipótesis general*

EL ineficiente uso de materiales didácticos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

1.7.2. *Hipótesis específica*

EL ineficiente uso de materiales tecnológicos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

EL ineficiente uso de materiales informáticos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

1.8. VARIABLES E INDICADORES

Variable independiente: uso de materiales didácticos

Variable dependiente: rendimiento académico.

1.9. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de variables del estudio

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Materiales didácticos	Material tecnológico	Computadora, laptop o Tablet	Ordinal
		Inteligencia artificial Plataformas virtuales	
Variable	Material informativo	Libros	Escala de medición
		Diccionario	
	Dimensiones	Indicadores	
Rendimiento académico	Notas	Promedio	Ordinal

Nota: desarrollado a partir de la revisión documental por el tesista.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1. *A nivel internacional*

En el estudio desarrollado por Caamaño et al. (2021) cuyo planteamiento fue evaluar el empleo de los materiales didácticos en la escuela. Fue desarrollado mediante estudio de casos de enfoque mixto y análisis documental. Conclusión: la falta de inclusión planificada de los materiales en el plan de clase repercute de forma negativa en la relación con las estrategias de enseñanza, la creatividad de los alumnos y la construcción del conocimiento. Se nota una escasa diversidad en los materiales utilizados, principalmente visuales y tangibles como el pizarrón. Aunque Ciencias Naturales y Lengua y Literatura son las áreas que más emplean estos materiales, su utilización no es suficientemente frecuente ni variada. La carencia de planificación y la desconexión con el proceso de enseñanza-aprendizaje del currículo vigente subrayan la importancia de mejorar la integración de medios didácticos para cumplir adecuadamente con las habilidades necesarias.

Para Barcos-Arias et al. (2022) formulo examinar la asociación del uso de recursos educativos digitales en la mejora de las competencia

pedagógicas. El análisis correspondió al enfoque cualitativo y analítico. concluyo: el conocimiento y la utilización de Recursos Educativos Digitales (RED) mejoran las habilidades pedagógicas en ambientes virtuales, aunque solo una pequeña proporción de maestros domina adecuadamente estos elementos. Aunque los docentes tienen conocimientos básicos en didáctica, son pocos los que emplean metodologías efectivas en línea, lo que subraya la necesidad de más formación. Los estudiantes prefieren clases interactivas con RED, y aunque estos recursos facilitan el aprendizaje, su implementación inicial fue complicada. Diversos factores como la escasez de tiempo, la falta de conocimiento especializado, la calidad deficiente de la conexión a internet y distracciones en línea dificultan la eficaz utilización de los RED. Los alumnos se desaniman cuando los recursos digitales reemplazan la interacción directa con los profesores. Entre los recursos más útiles se encuentran los videos, presentaciones, textos digitales, clases grabadas y juegos, destacando las presentaciones como las más apreciadas.

Según Haro & Nuñez (2022) donde planteo comprobar la incidencia del uso de recursos didácticos en el rendimiento académico. Se aplicó la metodología explicativa de tipo documental. Concluyo: el empleo de los recursos didácticos por parte de los maestros tiene un impacto significativo en el desempeño académico de los estudiantes. Donde reveló una disminución en el rendimiento en comparación con el año anterior, atribuida al uso limitado de recursos didácticos, principalmente basados en fichas pedagógicas y la plataforma Zoom. Se plantea que la formación continua de los docentes en el manejo de recursos didácticos modernos puede incrementar la participación activa en clase y, por consiguiente, mejorar el desempeño académico.

Para Pérez (2020) donde planteo determinar las causas de la ausencia del material didáctico y su efecto en el aprendizaje. Se aplicó un enfoque mixto, de alcance explicativo. Concluyo: se encontró que la carencia de material didáctico en el proceso de aprendizaje de los alumnos se origina principalmente en la falta de formación de los profesores para crear y emplear estos recursos, así como en los costos asociados. Esta escasez conduce a una menor participación y una actitud pasiva por parte de los estudiantes, lo que dificulta la adquisición de conocimientos. A pesar de reconocer la relevancia del material didáctico en la facilitación del aprendizaje, no se satisfacen sus requisitos esenciales. Los recursos utilizados son mayoritariamente de naturaleza auditiva y visual, sin la diversidad necesaria para garantizar un proceso de aprendizaje eficaz.

2.1.2. A nivel nacional

En el estudio postulado por Ayala (2022) formuló determinar el tipo de asociación que existe entre los materiales didácticos y el rendimiento académico. Fue analizado mediante el diseño correlacional y explicativo. Concluyo: reveló que existe una fuerte correlación positiva entre la utilización de materiales didácticos y el desempeño académico en el área de comunicación de los estudiantes de segundo grado en la etapa avanzada de la escuela. Los coeficientes de correlación de Rho fueron 0,834 para el rendimiento académico general, 0,815 para la competencia en comunicación oral, 0,867 para la competencia en lectura y 0,970 para la competencia en escritura en lengua materna, con niveles de significancia inferiores a los valores de correlación, lo que confirma una relación directa y significativa entre dichos aspectos.

Según Mashacuri (2020) formulo determina la asociación entre los materiales educativos y el rendimiento académico. Se considero el enfoque cuantitativo, diseño no experimental y descriptivo. Concluyo: se demostró una asociación relevante entre la utilización de recursos educativos y el desempeño académico en matemáticas en niños de cinco años. Los coeficientes de correlación de Spearman revelaron valores de 0,617 (en recursos educativos generales), 0,674 (en recursos motivacionales), 0,603 (en recursos para construir aprendizajes), 0,650 (en recursos para aplicaciones), y 0,668 (en recursos para evaluaciones), todos con niveles de significancia por debajo de 0,05, confirmando una conexión directa y significativa en cada caso.

Según Magallanes (2020), donde planteo establecer el grado de relación entre los materiales educativos y el rendimiento académico. Se aplico el método descriptivo, básico y correlacional. Concluyo: os recursos educativos están directamente vinculados con el desempeño académico de los estudiantes. Los análisis estadísticos revelaron que los valores de χ^2 fueron superiores a χ^2_{tab} en todos los casos: para los recursos educativos generales ($\chi^2_{cal} = 17.21$), visuales ($\chi^2_{cal} = 19.75$), auditivos ($\chi^2_{cal} = 17.19$) y audiovisuales ($\chi^2_{cal} = 24.61$), confirmando la significativa relación entre estos materiales y el desempeño académico.

Según Cuba (2023) donde planteo determinar el nivel de relación que existe entre el uso de material didáctico y la enseñanza. La metodología corresponde al enfoque cuantitativo, básica y correlacional. Concluyo: Reveló una relación sólida y significativa entre la utilización de recursos didácticos y

el rendimiento en matemáticas de los alumnos, con una alta correlación de Spearman de 0,97. Aunque el uso correcto de estos materiales mejora considerablemente el aprendizaje, se observó una variabilidad en su utilización: un 50% de los estudiantes los empleaba de forma poco adecuada para resolver problemas de cantidad, mientras que un 45% lo hacía de manera adecuada y un 5% de forma muy adecuada. Del mismo modo, en la competencia para resolver problemas de regularidad, equivalencia y cambio, el uso adecuado fue del 45% y el muy adecuado del 10%. Respecto a la competencia para resolver problemas de forma, movimiento y localización, un 55% los utilizaba adecuadamente y un 15% de forma muy adecuada. Sin embargo, en la resolución de problemas de gestión de datos e incertidumbre, el 90% no utilizaba los materiales adecuadamente. Estos resultados resaltan la importancia de fomentar el uso de recursos didácticos para mejorar el aprendizaje en matemáticas.

Para Ubillus (2021) donde planteo determinar la relación existente entre el uso de los recursos tecnológicos y rendimiento académico. El análisis fue desde el tipo cuantitativo, de diseño descriptivo correlacional. Concluyo: el 85.08% de los estudiantes utilizan con frecuencia o de manera intensiva tecnologías de la información y comunicación (TIC). A pesar de esto, sus calificaciones académicas se encuentran mayoritariamente en los niveles aceptable (48%) y bueno (47%), con solo un 3% alcanzando un nivel excelente. A pesar del uso significativo de TIC, la relación entre estos recursos y el rendimiento académico es débil e inversa, sugiriendo que el uso de TIC no tiene un impacto significativo en su desempeño académico, ni en la

adquisición de información, el trabajo en equipo, ni en las estrategias de aprendizaje.

2.1.3. A nivel local

Para Monzon & Quispe (2024) donde determino la influencia del uso de materiales didáctico en el aprendizaje. El análisis aplicado fue experimental y cuasi experimental. Concluyo: el empleo de recursos educativos tangibles, tiene un impacto positivo importante en el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años. Según el análisis de la prueba de rangos de Mann-Whitney, se observó una marcada disparidad en las puntuaciones promedio entre el inicio y el final del estudio. En la resolución de problemas relacionados con cantidades, la utilización de estos materiales posibilitó que un 83% lograra traducir las cantidades a expresiones numéricas, mientras que en problemas relacionados con formas, movimiento y ubicación, la tasa de éxito aumentó del 17% al 67% después de la introducción de los recursos didácticos.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Teoría del aprendizaje multimodal o multimedia

La postura del aprendizaje multimedia esta orienta a las nuevas formas aprender y enseñar, así, este asunto, comúnmente se piensa en vídeos, animaciones, imágenes llamativas, música y otros elementos. En la mente de la mayoría queda la impresión de que el estudiante, capturado por tantos estímulos digitales, sentirá un fuerte deseo de aprender (Ruiz, 2019). Por otro lado, en el postulado de (Mayer, 2014 citado en Vázquez, 2017) precisa los mensajes que utilizan conocimientos sobre cómo funciona la mente humana al aprender tienen mayores probabilidades de promover un aprendizaje

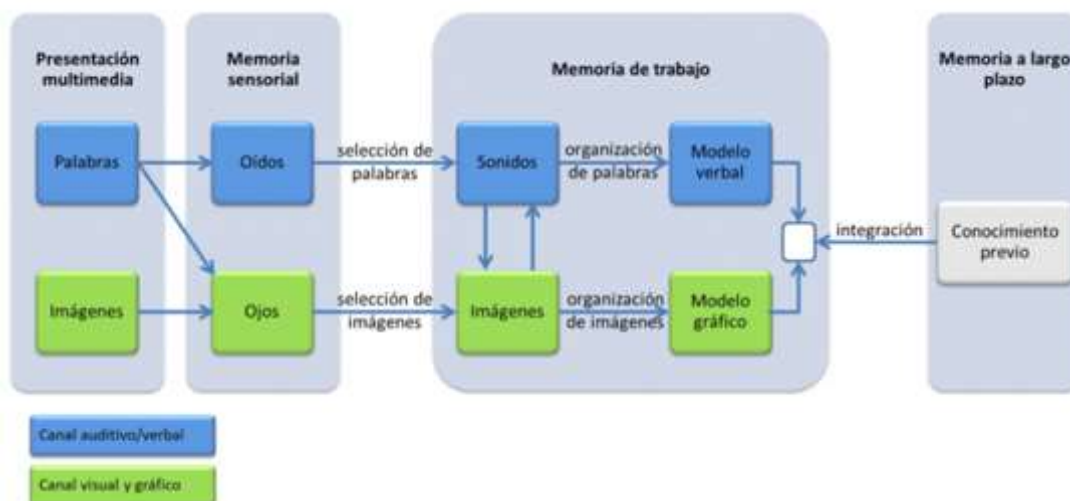
significativo, también el diseño multimedia se sitúa como un medio para asistir al escolar en el esfuerzo de construir modelo cognitivos.

También, en el postulado de Mayer, señala que le aprendizaje multimedia, esto es, que la información se encuentra en texto e imágenes, ello se basa en que el almacenamiento comprende a memoria: sensorial, trabajo y a largo plazo, también para procesar información cabe la necesidad de material verbal y visual (Briceño, 2021). Por otro lado, desde la teoría cognitiva del aprendizaje multimodal, esta orientado a que los estudiantes aprenden mediante diversos medios de comunicación, para ello es necesario la selección que permite el aprendizaje mediante la percepción de palabras e imágenes; organización que alude a seleccionar datos necesarios y finalizando la integración, que refiere a juntar las anteriores para asimilar conocimiento (ver figura 1) (Briceño, 2021).

Según Ruiz (2019) señala desde el postulado de Mayer, referido a los procesos cognitivos que involucra a decodificar la información, de ahí, desde la teoría cognitiva los medios ayuda a comprender conceptos o mejorar habilidades si se logra reducir la carga cognitiva al involucrar la memoria de trabajo ejecutiva en la decodificación del mensaje. Durante el proceso de aprendizaje, la cantidad de información procesada al mismo tiempo y las conexiones que el estudiante debe hacer pueden requerir una carga cognitiva alta o baja.

Figura 1

Proceso de la teoría cognitiva respecto al aprendizaje multimodal o multimedia



Nota: en la figura muestra el proceso del aprendizaje multimodal desde la teoría cognitiva. (Briceño, 2021).

Otro postulado se parte desde Piaget, donde desarrolla la teoría cognitiva, esto es importante debido a que busca comprender la forma adquisición saberes de las personas y el desarrollo de habilidades, de ahí, que la asimilación ello alude a las nuevas experiencias y la acomodación consiste a los esquemas mentales que se modifican para adaptarse. En ese sentido, Piaget resalta los errores cognitivos como aquellas oportunas para el aprendizaje, esto permite reevaluar y modificar sus esquemas mentales (Universidad Francisco de Vitoria, s. f.).

Para (Piaget citado en Regader, 2015) pone en énfasis al sujeto como el motor de su propio aprendizaje, así, para los constructivistas, las personas no reciben literalmente la información del entorno, ya sea de la naturaleza o de las enseñanzas de maestros y tutores. La teoría constructivista del conocimiento nos indica que la interpretación de nuestras experiencias siempre depende de los marcos interpretativos del "aprendiz".

2.2.2. Materiales didácticos

Los materiales son herramientas que los docentes utilizan para facilitar y guiar el aprendizaje de los estudiantes, como libros, carteles, tarjetas, fotografías, láminas, videos y software. Los materiales educativos incluyen materiales y equipos que apoyan la presentación y el desarrollo de contenidos y permiten a los estudiantes colaborar con ellos para construir un aprendizaje significativo. No existe una terminología estándar para lo que es un recurso educativo (Guerrero, 2009). Por otro parte, para Morales (2012) viene a ser los material didáctico al conjunto de recursos materiales que participan y mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos pueden ser tangibles o digitales, y deben despertar el interés de los estudiantes, adaptarse a sus características físicas y mentales, facilitar la labor docente al servir como guía, y también tienen la ventaja de adaptarse a cualquier tipo de contenido educativo.

Según Santos (2019) las diferentes herramientas o dispositivos empleados por docentes y alumnos para lograr el proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunos son generales, directos e informativos (como materiales de formación, libros impresos), mientras que otros son complementos secundarios (como computadoras, equipos de laboratorio, proyectores, transparencias, etc.). Los recursos por sí mismos no son el objetivo final, por lo tanto, los criterios de evaluación que se derivan de ellos se basan no solo en la calidad, sino también en los modelos educativos utilizados, los objetivos o métodos, los usos previstos y el impacto de su utilización.

Por otra parte, los medios y materiales que promueven el desarrollo de las habilidades cognitivas de una persona en un entorno específico, ayudan a

crear condiciones que estimulan la comprensión y la captación de la verdad por parte de los estudiantes en diversos ambientes que se prestan para el aprendizaje se consideran recursos del programa (A. Cabrero, 2017).

Así, según Blázquez (2019) señalo que los materiales educativos siguen vinculados con los medios educativos y abarcan todo recurso que los docentes planeen utilizar para concebir o llevar a cabo lecciones, como medios educativos, material del estudiante, experiencias, estímulos para el desarrollo metacognitivo, y estrategias que facilitan o enriquecen la evaluación.

Los materiales didácticos se encuentran divididos en estructurales y no estructurales, según Cascallana (2002) lo desarrolla de la siguiente forma:

- a) Estructurado: se encuentra diseñado para facilitar la comprensión de ciertos conceptos, la mayoría de los cuales son versátiles y pueden aplicarse a diversos conocimientos y objetivos. El material de aprendizaje no está restringido a una edad específica. Los mismos recursos educativos, ya sean más simples o más complejos, pueden utilizarse en diferentes etapas educativas. El material sigue siendo una herramienta valiosa que resume cómo comenzar y lo que se espera lograr a través de una evaluación crítica constante y el ejercicio continuo de habilidades.
- b) No estructurado: los escolares interactúan con una diversidad de objetos, todos los cuales fomentan el desarrollo cognitivo. El primer enfoque en el proceso de aprendizaje son los juegos, seguidos por aspectos como los animales y otros elementos. Además, se abarcan relaciones lógicas fundamentales como agrupar, clasificar, ordenar y organizar, junto con la

manipulación de distintos objetos y el entendimiento de sus contextos físicos y sociales.

Dimensiones de los materiales didácticos

Los recursos educativos de diversa índole son de ayuda para el educador, lo que permite que los alumnos adquirir un tema y construir su propio juicio sobre los nuevos conocimientos adquiridos (Cabrero, 2001). De ahí, los docentes requieren diversos materiales para la enseñanza, así, los recursos se dividen en:

Materiales tecnológicos

Corresponde a los elementos tangibles utilizados, que abarcan materiales, instalaciones, edificaciones y todo tipo de mobiliario, recursos audiovisuales, bibliográficos y tecnológicos; además de las tácticas empleadas por el docente en su labor facilitadora, tanto en la planificación de la clase como en la transferencia de conocimientos (Blanco, 2012). Para Cobo (2011), los dispositivos tecnológicos (tanto hardware como software) que posibilitan la edición, creación, almacenamiento, intercambio y transmisión de datos entre diversos sistemas de información. Estas aplicaciones, que combinan recursos informáticos, de telecomunicaciones y redes, permiten la comunicación y colaboración tanto de persona a persona como en formas múltiples al compartir información. Estas herramientas tienen un rol fundamental en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento. Estas pueden subclasificarse en:

- a) Computadora, laptop o tables: implica una mayor abstracción en las tareas, una mayor conciencia y prevención de lo que comúnmente realizamos de forma automática, incentivando la transición de conductas

sensoriomotoras a operativas y extendiendo la reversibilidad a todos los aspectos del pensamiento (Montano et al., 2009).

- b) Inteligencia artificial: la Inteligencia Artificial en la educación brinda múltiples oportunidades para enriquecer la experiencia de los estudiantes, simplificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, y elevar la reputación de las instituciones educativas (Forero, 2020).
- c) Plataformas virtuales: ambiente digital que contiene varias herramientas organizadas y mejoradas específicamente para propósitos educativos. Su objetivo es facilitar la creación y administración de cursos completos en línea sin requerir conocimientos avanzados de programación (Tomalá et al., 2020).

Material informativo

Respecto a los recursos impresos utilizados en la educación, como libros de texto, enciclopedias, cuadernos de lectura, fichas de actividades, cómics, diccionarios y cuentos, son los materiales más comunes en el entorno escolar. En el mercado se pueden encontrar una amplia variedad de materiales impresos que pueden ser empleados con propósitos educativos. La identificación y categorización de estos recursos es crucial (Haro & Nuñez, 2022). Estas pueden clasificarse en los siguientes:

- a) Libros: cuyo autor suele ser individual, pero también puede ser colectivo. Se trata de una fuente de información que estimula reflexiones en el lector e inspira reacciones personales (Ocaña, 2012).
- b) Diccionario: toma importancia debido a la didáctica por la lengua en general, siendo su rol acompañar al docente en la actividad educativa, cuyo enfoque alude a la adquisición de léxico (Cruz & Ramírez, 2022).

Materiales audiovisuales

según Ocaña (2012) comprende a los instrumentos que posibilitan reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma activa y práctica mediante el uso de imágenes y sonidos que facilitan la comprensión del tema por parte del alumno, favoreciendo así un aprendizaje significativo. Por otro lado, alude a la mezcla de elementos visuales y auditivos resulta en un estímulo para captar la atención del estudiante, ya que se hacen uso de herramientas modernas y tecnológicas como la televisión, la grabadora y el proyector. Por lo tanto, es crucial que las instituciones educativas dispongan de estos recursos que contribuyen a reforzar la enseñanza de diversas materias, siendo los alumnos los principales beneficiados (Haro & Nuñez, 2022). Estas se clasifican en los siguientes:

- a) Videos: como herramienta educativa ayuda en la creación de un aprendizaje relevante al aprovechar la capacidad comunicativa de las imágenes, los sonidos y las palabras para compartir una variedad de experiencias que despiertan los sentidos y se adaptan a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes (idDOCENTE, 2017).
- b) Auditivos: comprende a los medios utilizados que emiten sonido, de ahí que la forma de codificación es mediante el sonido para generar información, estas pueden ser: Cd de audio, MP3, radio, y otros (Ocaña, 2012).

Rendimiento académico

Para medir el rendimiento académico la Organización para la cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) formulo un programa para evaluar a estudiantes a estudiantes de 15 años, este programa se aplica en

72 países cuya denominación comprende al Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), esta permite identificar características del sistema educativo, de ahí, cada gobierno implementa políticas educativas que sean efectivas acorde a la realidad.

El rendimiento académico está vinculado con la calificación de notas, asimismo, comprende al nivel de saberes en un determinado materia, ello comparado la edad y el nivel académico en que se encuentran el escolar (Adell, 2006). Por otro lado, según (Pizarro citado en Silva, 2019) considera al respecto como la evaluación de las habilidades demostrativas o indicativas que refleja de manera aproximada lo que una persona ha aprendido como resultado de un proceso de enseñanza o formación.

Para González-Pienda (2003) el rendimiento académico es el resultado de una combinación de factores presentes en el sistema educativo, en el entorno familiar y en el estudiante mismo.

Modelo de rendimiento académico

La forma de medir el rendimiento académico en escolares se desarrolla de forma general y específica, así, estas se clasifican en:

- a) Rendimiento académico: el estudiante adquiere conocimiento, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes y aspiraciones necesarios para su desempeño. Esto permite al maestro elegir decisiones adecuadas para aplicar las técnicas pedagógicas apropiadas. Las dimensiones del rendimiento personal se basan en la evaluación de la adquisición de conocimientos y hábitos culturales en el ámbito cognitivo o intelectual. Esta se subdivide: en rendimiento general, donde el escolar

acude a la institución; en cuanto al específico, la evaluación es simple, esto es, la vida afectiva del escolar.

- b) Rendimiento social: la institución ejerce su influencia sobre el escolar, pero su impacto no se limita únicamente a él, sino que se extiende a la sociedad en la que se desenvuelve. Desde un punto de vista cuantitativo, expresado en un contexto geográfico, el principal aspecto de la influencia en la sociedad es su alcance (Carolina, 2011).

Factores que índice en el rendimiento académico

El rendimiento académico viene a ser aquella suma de diferentes factores, así, algunas aluden a situaciones instituciones académicas (Cueva, 2019). Por otra parte, al ser resultado de múltiples causas, ofrece una explicación amplia de los diversos factores y momentos temporales que influyen en el proceso de aprendizaje. Diversos elementos se relacionan con el rendimiento académico, incluyendo aspectos internos y externos al individuo. Estos pueden ser de índole social, cognitiva y emocional, clasificándose en tres categorías: determinantes personales, determinantes sociales y determinantes institucionales, los cuales cuentan con subcategorías o indicadores (Garbanzo, 2012). Estas se clasifican:

- a) Factor personal: refiere a conexiones pueden surgir según factores subjetivos, sociales e institucionales (Garbanzo, 2012). El alumno exhibe habilidades cognitivas acordes a su etapa de desarrollo educativo, las cuales están estrechamente relacionadas con aspectos individuales, familiares y culturales (Ubillus, 2021).
- b) Factores sociales: esta se encuentra vinculados al desempeño académico de naturaleza social que influyen en la vida académica del estudiante,

cuyas relaciones pueden surgir entre sí y con variables personales e institucionales. La figura siguiente muestra los elementos relacionados con el rendimiento académico desde una perspectiva social, agrupados en la categoría de determinantes sociales (Garbanzo, 2012).

- c) Factores institucionales: los elementos presentes en esta categoría son de carácter institucional, es decir, condiciones, normativas, requisitos de admisión, correlaciones entre asignaturas, y otros aspectos que regulan el funcionamiento de la institución educativa. (Montero y Villalobos citado en Garbanzo, 2012) precisa que los factores institucionales son fundamentales en investigaciones sobre los elementos relacionados con el rendimiento académico, desde la perspectiva de la toma de decisiones, ya que están vinculados con variables que en cierta medida pueden establecerse, controlarse o modificarse, como por ejemplo, los horarios de clases, el tamaño de los grupos o los criterios de admisión en la carrera.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA DE INVESTIGACION

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Se aplico el enfoque cuantitativo en el presente estudio, donde se basa en la indagación de eventos a partir de análisis de datos numéricos y estadísticos (Hernández Sampieri et al., 2014), de ahí, se describe, explica tendencia asociados al tema de estudio, en ese sentido, se analizó los materiales didácticos y el rendimiento académico de los estudiantes.

3.2. MÉTODO APLICADO EN LA INVESTIGACIÓN

Se aplico el método deductivo, para Rodríguez (1967) precisa al proceso lógico a partir de aplicación de reglas de inferencia arribando a conclusiones específicas. De ahí, se parte por los postulados teóricos de los materiales didácticos y el rendimiento académico, ello mediante postulados teóricos de aprendizaje.

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se planteo el transeccional correlacional (Carrasco, 2007), donde permite medir la relación o asociación de los eventos o fenómenos de estudio, es decir, mide el grado de correlación de las variables de estudio ello a fin de

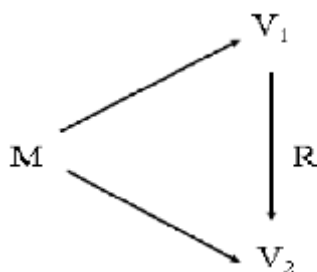
conocer el grado de relación de los materiales didácticos y el rendimiento académico.

3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Para el estudio se optó por emplear el análisis explicativo (Carrasco, 2007), donde se da cuenta de la realidad del fenómeno dando alcance a las causas y factores, también busca explicar de manera objetiva y real. Así, a partir de busca la relación entre los materiales didácticos y rendimiento académico también busca explicar las causas que conlleva a la ineficacia.

3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En el estudio se aplicó el diseño no experimental (Hernández Sampieri et al., 2014), ello implica que las variables de estudio no son manipulados de forma deliberada, en otras palabras no se busca variar la ver efectos, de ahí, que el análisis del evento o fenómeno es medir tal como se desarrolló, esto es en su contexto natural. En ese sentido, la variable de materiales didácticos y el rendimiento académico fueron analizados posterior, cuando ya ocurrió el hecho.



Donde:

M: Muestra del estudio.

V1: Variable independiente.

V2: Variable dependiente.

r: Nivel de correlación de variables

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.6.1. Población

Según Arias (2006) la población está conformado por características de ser finito o infinito de elementos comunes, en ese sentido, la población estuvo conformado por 27 docentes Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco.

3.6.2. Muestra

En cuanto a la muestra refiere al subconjunto representativo de la población (Arias, 2006), de ahí, se ha establecido el muestreo no probabilístico de tipo censal, donde la cantidad de la población es menor y por ende se considera la totalidad de la población como muestra, por ende se considera que la cantidad de la muestra es igual a la población (Hayes, 1999). En ese sentido, se ha considerado a la totalidad de la población como muestra, siendo esto 27 docentes Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco.

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.7.1. Técnica de la investigación

Se utilizó la técnica de la encuesta, el cual permite recoger datos de un tema determinado (Arias, 2006). Así, mediante la técnica se recaba datos cuantitativos a partir de su aplicación.

3.7.2. Instrumentos de la investigación

Según Bernal (2010) el instrumento referido al cuestionario refiere a una lista de preguntas relativas al tema, estas cuestiones son jerarquizadas y con alternativas cerradas para el análisis de los datos recabados.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

3.8.1. Validación de los instrumentos

Se aplicó la validación mediante juicio de expertos, donde para Supo (2013) la validez comprende a la evaluación del instrumento donde concurren especialistas profesionales que mediante su experiencia y conocimiento permite evaluar en suficiencia, pertenencia y claridad.

3.8.2. Confiabilidad de los instrumentos

Se aplicó el coeficiente de Alpha de Cronbach (Oviedo & Campo-Arias, 2005), de ahí, se midió el grado del instrumento, siendo los ítems, donde comprende a expresar el valor de 0 a 1, la medición alude a la consistencia interna lo que refiere a la excelente consistencia interna o la interrelación entre las preguntas o incisos.

Tabla 2

Nivel de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,978	14

Nota: en la tabla muestra el nivel de confiabilidad

En la tabla indica 0,978 lo que muestra un alto nivel de confiabilidad de la consistencia interna del instrumento.



3.9. DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

3.9.1. *Diseño estadístico*

Para el procesamiento de datos se ha proseguido a desarrollar mediante etapas, siendo las siguiente:

En primer momento se ha aplicado el instrumento de investigación a la muestra establecida.

En segundo momento se ha tabulado los resultados del instrumento en el programa estadístico SPSS v.27, la cual se ha realizado por pregunta y por sujeto. Posteriormente se ha extraído tablas y figuras de cada dimensión.

En el tercer momento se ha proseguido a comprobar las hipótesis formuladas, ello mediante el coeficiente de relación de Spearman, donde este coeficiente no paramétrica permite el análisis de los rangos $R_i(X)$ $R_i(Y)$ (Restrepo & González, 2007).



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. RESULTADOS

En el presente capítulo se desarrolla la interpretación y análisis de los resultados sobre la aplicación de materiales didácticos y el rendimiento académicos en los estudiantes.

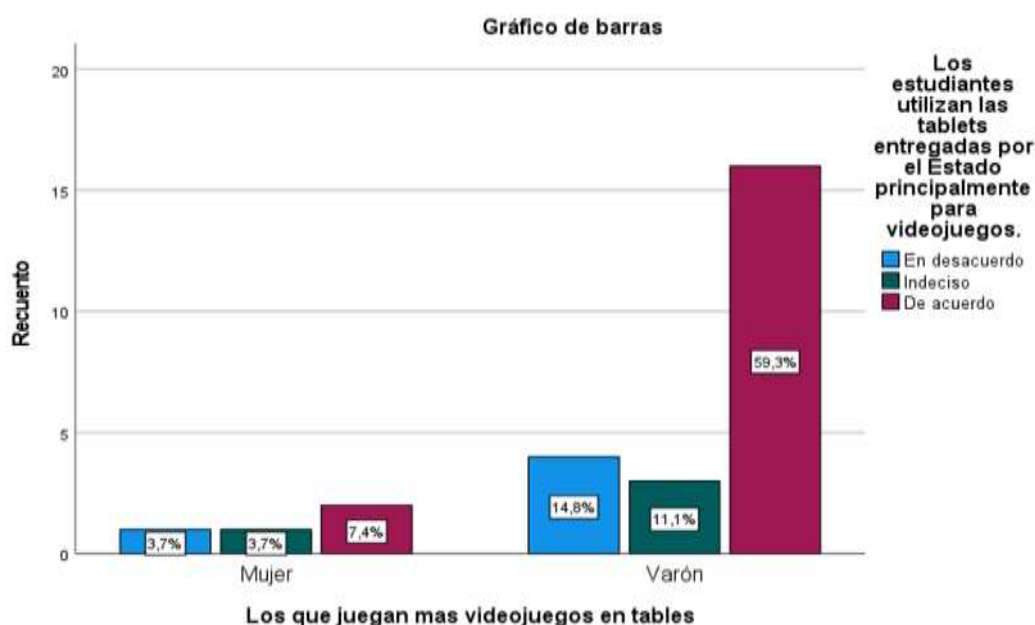
Tabla 3

Uso de tables para videojuegos en estudiantes

			Los estudiantes utilizan las tablets entregadas por el Estado principalmente para videojuegos.			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Los que juegan más videojuegos en tables	Mujer	Recuento	1	1	2	4
		% del total	3,7%	3,7%	7,4%	14,8%
	Varón	Recuento	4	3	16	23
		% del total	14,8%	11,1%	59,3%	85,2%
Total		Recuento	5	4	18	27
		% del total	18,5%	14,8%	66,7%	100,0%

Nota: en la tabla indicando resultados sobre el uso de tables para videojuegos

Figura 2

Uso de tables para videojuegos en estudiantes

Nota: en la figura muestra uso de tables para videojuegos. Tabla 3.

En la tabla 3, respecto al género, parece haber una disparidad significativa en el uso de tables para videojuegos. El 59.3% de los varones juegan más videojuegos en tables, en comparación con solo el 7.4% de las mujeres solo juegan videojuegos. Esto indica una brecha de género en el uso de tables para este propósito.

Según Ruiz (2019), la postura del aprendizaje multimedia se orienta a nuevas formas de enseñar y aprender que incluyen vídeos, animaciones y otros elementos digitales atractivos. Esta perspectiva sugiere que la abundancia de estímulos digitales puede capturar la atención de los estudiantes y motivarlos a aprender. Sin embargo, los datos indican que, al menos en el caso de los varones, las tabletas proporcionadas por el Estado están siendo utilizadas principalmente para videojuegos, lo que podría desviar la atención de sus objetivos educativos originales. Según Cabrero (2017) destaca que los medios y materiales que promueven el desarrollo cognitivo en entornos específicos

crean condiciones favorables para la comprensión y la captación de conocimientos. Las tabletas, aunque inicialmente diseñadas como herramientas educativas, parecen estar siendo subutilizadas en este sentido, especialmente entre los varones. Esta desviación de uso plantea preguntas sobre la efectividad de las políticas de distribución de tecnología y la necesidad de mejores estrategias para garantizar que estas herramientas sean utilizadas para su propósito educativo.

Según Blanco (2012), que sugiere que los recursos tecnológicos, como las tables, forman parte de los elementos tangibles utilizados en el proceso educativo. Sin embargo, también pueden ser utilizados para actividades no educativas, como los videojuegos. La disparidad de género observada podría indicar diferencias en las preferencias de uso de tecnología entre hombres y mujeres, lo que puede tener implicaciones en la forma en que se diseñan y utilizan los recursos tecnológicos en entornos educativos.

Tabla 4

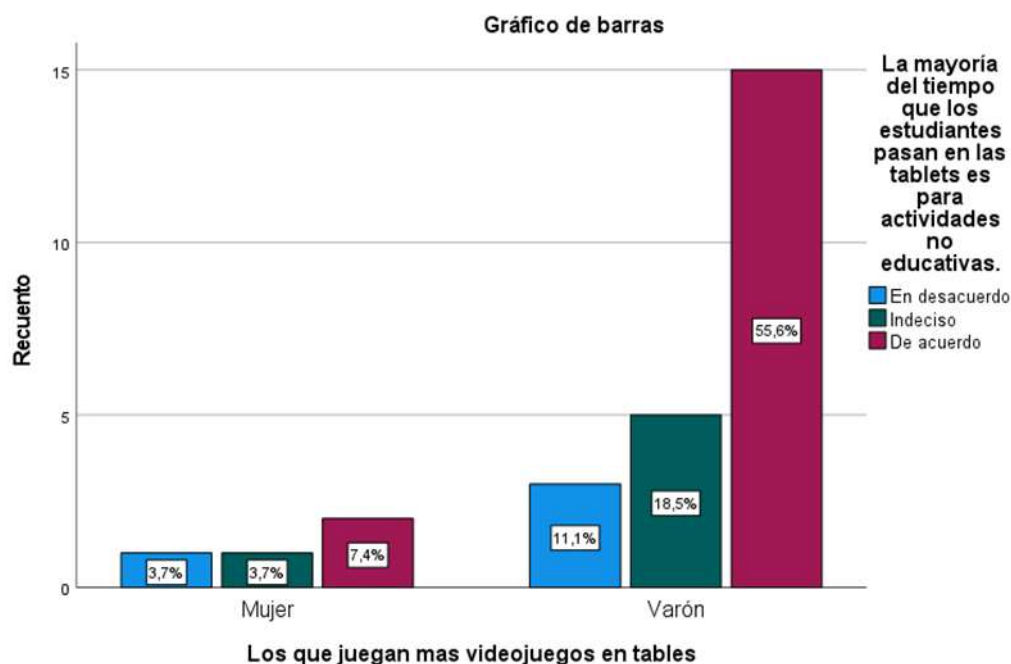
Tiempo dedicado para el uso de tables en actividades no educativas

			La mayoría del tiempo que los estudiantes pasan en las tablets es para actividades no educativas.			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Los que juegan más videojuegos en tables	Mujer	Recuento	1	1	2	4
		% del total	3,7%	3,7%	7,4%	14,8%
	Varón	Recuento	3	5	15	23
		% del total	11,1%	18,5%	55,6%	85,2%
Total		Recuento	4	6	17	27
		% del total	14,8%	22,2%	63,0%	100,0%

Nota: en la tabla indica resultados sobre el tiempo de uso del tables para actividades no educativos.

Figura 3

Tiempo dedicado para el uso de tables en actividades no educativas



Nota: en la figura indica tiempo de uso de tables. Tabla 4.

En la tabla 4, el 7.4% está consideran que la mayoría del tiempo los estudiantes mujeres se dedica a actividades no educativas, mientras que solo el 3.7% está en optan por otras actividades. Sin embargo, entre los varones, esta percepción es aún más pronunciada, donde el 55.6% de los varones están del tiempo se dedica a actividades no educativas, en comparación con solo el 11.1% que no lo hacen.

Esto indica una tendencia hacia el uso de tables para actividades no educativas, como los videojuegos, especialmente entre los varones. Desde la perspectiva de Cobo (2011), las tables se consideran dispositivos tecnológicos que permiten una amplia gama de funciones, desde la edición y creación de contenido hasta la comunicación y colaboración. Sin embargo, los datos sugieren que, en la práctica, estas herramientas están siendo utilizadas principalmente para actividades de entretenimiento en lugar de fines

educativos. Esto plantea interrogantes sobre cómo se están integrando estas tecnologías en el entorno educativo y si se están aprovechando al máximo sus capacidades para promover el aprendizaje significativo.

Guerrero (2009) destaca la importancia de los materiales educativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Si bien las tablets pueden considerarse recursos educativos potenciales, su uso predominante para actividades no educativas puede limitar su efectividad en el aula. Es crucial que los docentes consideren cómo utilizar estas herramientas de manera más efectiva para promover el aprendizaje y la participación de los estudiantes, aprovechando su potencial para facilitar la colaboración y la construcción de conocimiento.

Tabla 5

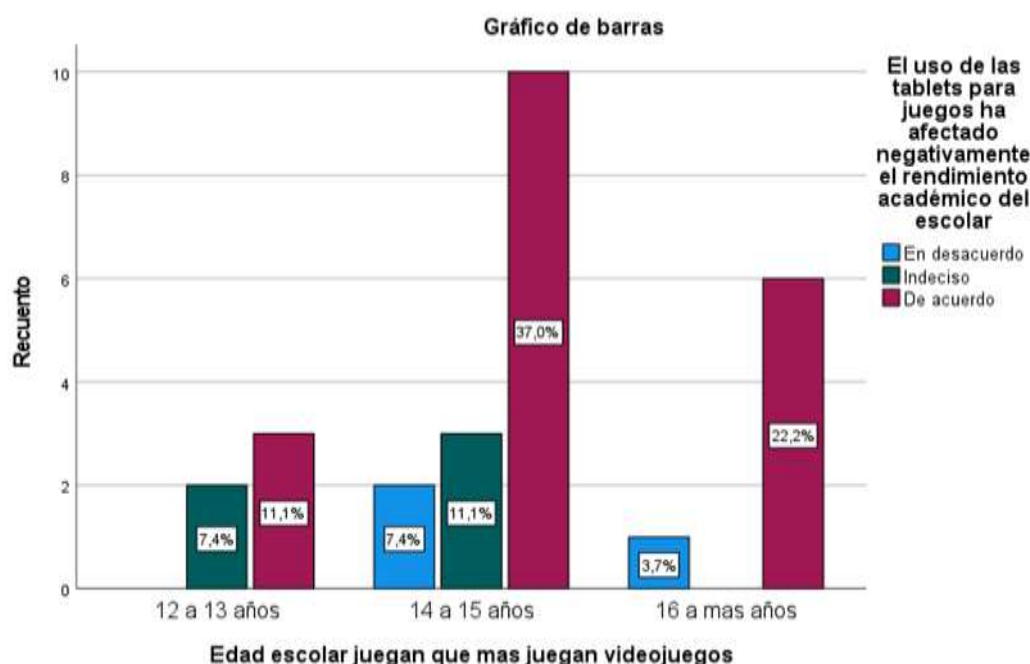
Uso de tables para videojuegos que afecta el rendimiento académico

			El uso de las tablets para juegos ha afectado negativamente el rendimiento académico del escolar			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Edad escolar juegan que más juegan videojuegos	12 a	Recuento	0	2	3	5
	13	% del	0,0%	7,4%	11,1%	18,5%
	años	total				
	14 a	Recuento	2	3	10	15
	15	% del	7,4%	11,1%	37,0%	55,6%
	años	total				
	16 a	Recuento	1	0	6	7
	más	% del	3,7%	0,0%	22,2%	25,9%
	años	total				
Total		Recuento	3	5	19	27
		% del	11,1%	18,5%	70,4%	100,0%
		total				

Nota: en la tabla indica resultados por edad del uso de tables en videojuegos que afecta el rendimiento académico.

Figura 4

Uso de tables para videojuegos que afecta el rendimiento académico



Nota: en la figura el resultado por edad del rendimiento académico. Tabla 5.

En la tabla 5, el grupo de edad de 12 a 13 años, el 11.1% hacen uso de tables para juegos lo que afecta negativamente en su rendimiento académico, mientras en el grupo de 14 a 15 años, la percepción negativa es más evidente, con un notable 37.0% juegan videojuegos lo que afecta negativamente en su rendimiento académico. En cuanto al grupo de 16 años en adelante, el 22.2% juegan los videojuegos ello afecta en su rendimiento académico.

Estos datos sugieren una preocupación generalizada sobre el impacto negativo del uso de tables para juegos en el rendimiento académico, particularmente entre los adolescentes más jóvenes y aquellos en la transición hacia la edad adulta. Blázquez (2019) define los materiales educativos como recursos que los docentes utilizan para concebir o llevar a cabo lecciones, de ahí, el uso inadecuado de los materiales puede generar impacto negativo, así, Montano et al. (2009) señala que el uso de tables implica una mayor

abstracción en las tareas, lo que puede influir en la atención y el rendimiento académico de los estudiantes; sin embargo, su uso inadecuado ocasiona consecuencias negativas. Estos hallazgos destacan la importancia de gestionar adecuadamente el uso de tecnología en entornos educativos para maximizar el potencial de aprendizaje de los estudiantes y minimizar posibles efectos negativos en su rendimiento académico.

Tabla 6

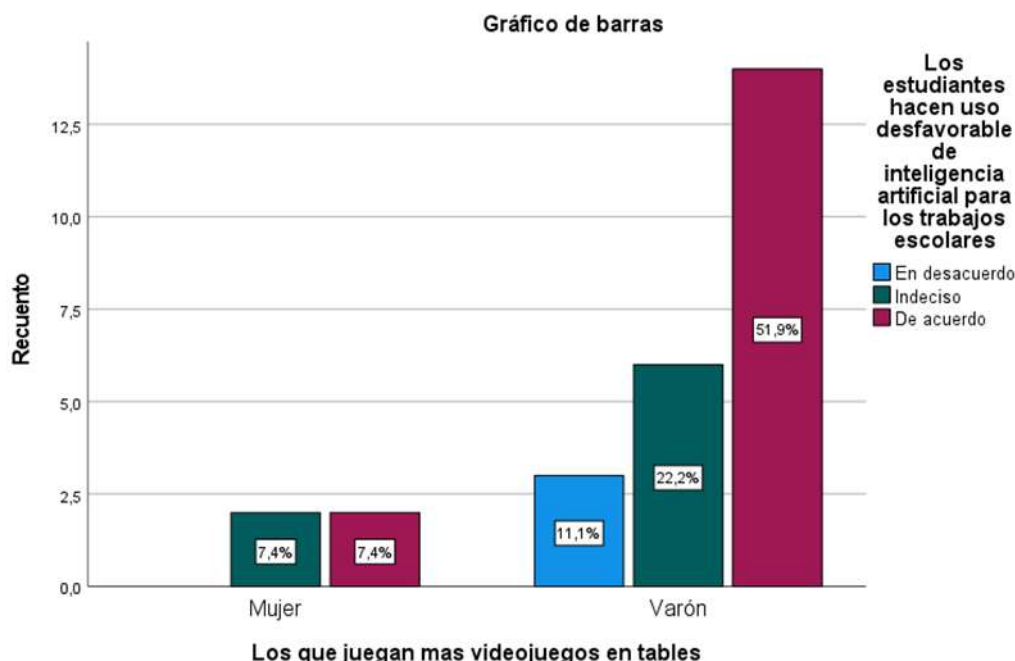
Uso desfavorable de inteligencia artificial para trabajos escolares en estudiantes

			Los estudiantes hacen uso desfavorable de inteligencia artificial para los trabajos escolares			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Los que juegan más videojuegos en tables	Mujer	Recuento	0	2	2	4
		% del total	0,0%	7,4%	7,4%	14,8%
	Varón	Recuento	3	6	14	23
		% del total	11,1%	22,2%	51,9%	85,2%
Total		Recuento	3	8	16	27
		% del total	11,1%	29,6%	59,3%	100,0%

Nota: en la tabla muestra por sexo el uso de desfavorable del IA en trabajos escolares.

Figura 5

Uso desfavorable de inteligencia artificial para trabajos escolares en estudiantes



Nota: en la figura indica por sexo el uso de IA. Tabla 6.

De la tabla 6, el 7.4% en el grupo de mujeres se desconoce como también el 7.4% hacen un uso desfavorable de la inteligencia artificial para los trabajos escolares. Por otro lado, entre los varones, la percepción negativa es más marcada, donde el 51.9% de los estudiantes hacen un uso desfavorable de la inteligencia artificial para los trabajos escolares, y el 22.2% desconoce y, el 11.1% considera que el estudiante hace buen uso de la IA.

Estos datos señalan que los varones, sobre el uso de la inteligencia artificial en los trabajos escolares es desfavorable. Para Morales (2012) define los materiales didácticos como recursos que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje y deben adaptarse a las características de los estudiantes, mientras que Blanco (2012) describe los elementos tangibles utilizados en el proceso educativo, incluyendo recursos tecnológicos. Así, los estudiantes

desconocen el sobre el uso adecuado de la inteligencia artificial en los trabajos escolares, lo que conlleva a un empleo incorrecto e inadecuado que genera consecuencias negativas en el rendimiento académico.

Tabla 7

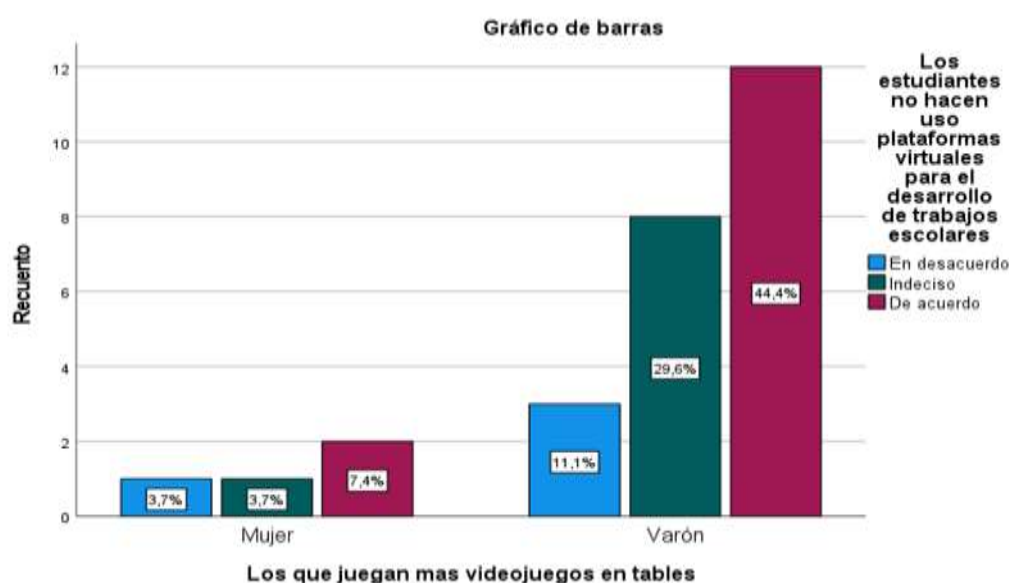
Uso de plataforma virtual para el desarrollo de trabajos escolares

			Los estudiantes no hacen uso plataformas virtuales para el desarrollo de trabajos escolares			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Los que juegan más videojuegos en tables	Mujer	Recuento	1	1	2	4
		% del total	3,7%	3,7%	7,4%	14,8%
	Varón	Recuento	3	8	12	23
		% del total	11,1%	29,6%	44,4%	85,2%
Total		Recuento	4	9	14	27
		% del total	14,8%	33,3%	51,9%	100,0%

Nota: en la tabla indica uso de plataformas virtuales por sexo.

Figura 6

Uso de plataforma virtual para el desarrollo de trabajos escolares



Nota: en la figura indica resultados de uso de plataformas virtuales en estudiantes. Tabla 7.

En la tabla 7, en el grupo de las mujeres, el 7.4% considera que los estudiantes no utilizan plataformas virtuales para el desarrollo de trabajos escolares, mientras que el 3.7% consideran que si emplean para trabajos escolares. Por otro lado, en el grupo de varones, esta percepción es aún más amplia, donde el 44.4% de los estudiantes no hacen uso de plataformas virtuales para el desarrollo de trabajos escolares, y solo el 11.1% consideran que hacen uso de plataformas para actividades académicas.

Estos datos sugieren una tendencia hacia la no utilización de plataformas virtuales para el desarrollo de trabajos escolares, especialmente entre los varones. Según Tomalá et al. (2020) definen las plataformas virtuales como ambientes digitales diseñados específicamente para propósitos educativos, mientras que Cobo (2011) describe los dispositivos tecnológicos como herramientas que posibilitan la edición, creación, almacenamiento, intercambio y transmisión de datos entre diversos sistemas de información. De ahí, en los resultados obtenidos indica que la no utilización de plataformas virtuales en el contexto educativo conlleva a un aprendizaje deficiente.

Tabla 8

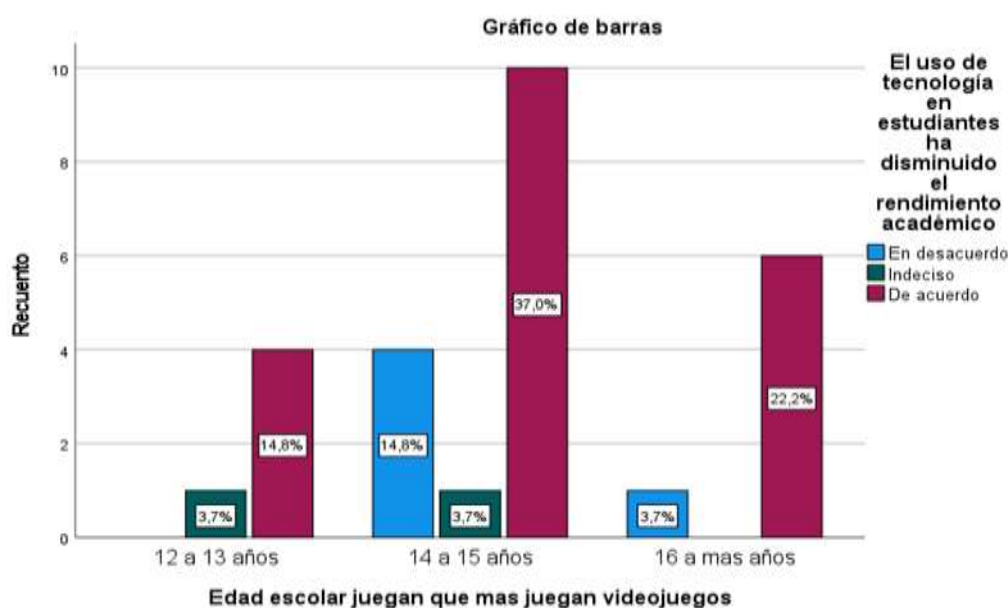
Uso de la tecnología y la disminución en el rendimiento académico del estudiante

			El uso de tecnología en estudiantes ha disminuido el rendimiento académico			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Edad escolar juegan que más juegan videojuegos	12 a 13 años	Recuento % del total	0 0,0%	1 3,7%	4 14,8%	5 18,5%
	14 a 15 años	Recuento % del total	4 14,8%	1 3,7%	10 37,0%	15 55,6%
	16 a más años	Recuento % del total	1 3,7%	0 0,0%	6 22,2%	7 25,9%
Total		Recuento % del total	5 18,5%	2 7,4%	20 74,1%	27 100,0%

Nota: en la tabla indica resultados por edad de uso de la tecnología y el rendimiento académico.

Figura 7

Uso de la tecnología y la disminución en el rendimiento académico del estudiante



Nota: en la figura muestra resultados del uso de la tecnología. Tabla 8.

De la tabla 7, el grupo de edad de 12 a 13 años, el 14.8% de los estudiantes utilizan la tecnología en juegos y ello ha disminuido su rendimiento académico. En el grupo de edad, hay una preocupación significativa respecto al impacto negativo de la tecnología en el rendimiento académico. Los estudiantes del grupo de 14 a 15 años, el 37.0% utilizan la tecnología en videojuegos y ello ha disminuido su rendimiento académico, del grupo de adolescentes en este rango de edad son los más conscientes o afectados por el impacto negativo de la tecnología en su rendimiento escolar. En el grupo de 16 años en adelante, el 22.2% el utilizar la tecnología en juegos disminuido su rendimiento académico. Aunque la percepción negativa es menor que en el grupo de 14 a 15 años, sigue siendo significativa.

Para Cabrero (2017) destaca que los medios y materiales que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas son cruciales para la comprensión y captación del conocimiento en diversos entornos de aprendizaje. Sin embargo, el uso indebido o excesivo de la tecnología puede contravenir estos objetivos, afectando negativamente el rendimiento académico, esto se debe al utilizar en videojuegos.

La teoría cognitiva de Piaget es relevante aquí porque sugiere que el aprendizaje se produce a través de la asimilación y acomodación de nuevas experiencias en los esquemas mentales del estudiante. Si el uso de tecnología interfiere con este proceso —por ejemplo, mediante distracciones constantes o la falta de interacciones significativas—, puede llevar a una disminución del rendimiento académico. Piaget también enfatiza la importancia de los errores cognitivos como oportunidades de aprendizaje, lo que sugiere que es crucial

reevaluar y ajustar cómo se utiliza la tecnología en el contexto educativo para mitigar sus efectos negativos.

El uso de tecnología puede estar perjudicando el rendimiento académico de los estudiantes al emplearlo de forma inadecuado como los videojuegos, especialmente en las edades más críticas de 14 a 15 años. Estos hallazgos subrayan la necesidad de controlar el uso de la tecnología en entornos educativos para aprovechar sus beneficios sin sacrificar el rendimiento académico.

Tabla 9

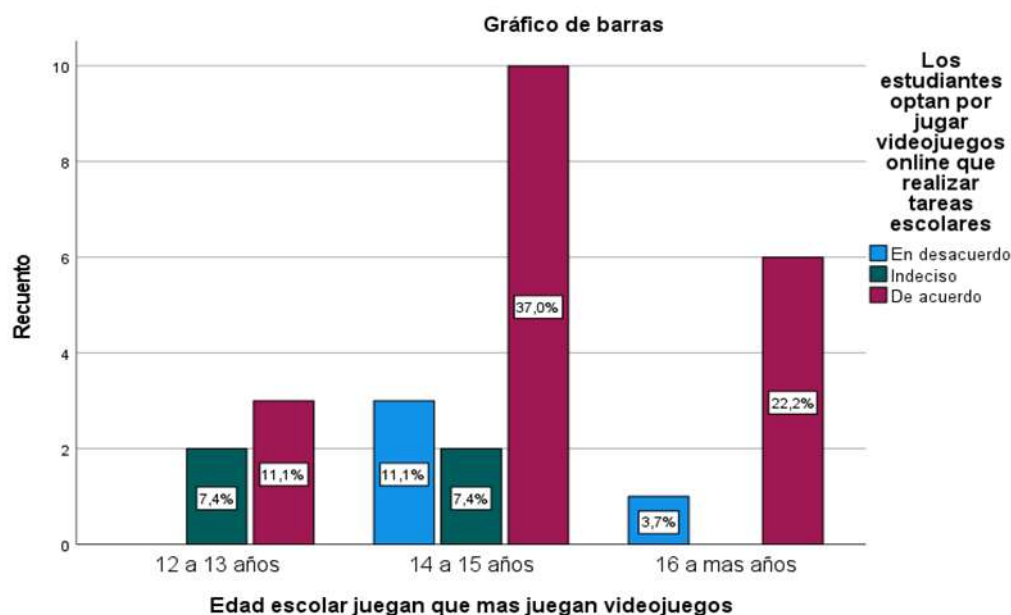
Estudiantes optan por videojuegos que hacer tareas escolares

			Los estudiantes optan por jugar videojuegos online que realizar tareas escolares			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Edad escolar juegan que mas juegan videojuegos	12 a	Recuento	0	2	3	5
	13	% del total	0,0%	7,4%	11,1%	18,5%
	14 a	Recuento	3	2	10	15
	15	% del total	11,1%	7,4%	37,0%	55,6%
	16 a	Recuento	1	0	6	7
	mas años	% del total	3,7%	0,0%	22,2%	25,9%
Total		Recuento	4	4	19	27
		% del total	14,8%	14,8%	70,4%	100,0%

Nota: en la tabla indica resultados por edad sobre la ponderación entre jugar y hacer tareas.

Figura 8

Estudiantes optan por videojuegos que hacer tareas escolares



Nota: en la figura muestra resultados de la importancia entre videojuegos y hacer tareas escolares. Tabla 9.

En la tabla 9, en el grupo de 12 a 13 años, el 11.1% de los estudiantes prefieren jugar videojuegos online en lugar de realizar tareas escolares. Esta tendencia precisa que una proporción considerable de estudiantes está inclinada a dedicar su tiempo a los videojuegos en lugar de sus deberes académicos. En el grupo de 14 a 15 años, el 37.0% de los estudiantes prefieren jugar videojuegos en lugar de realizar tareas escolares, esto indica una mayor inclinación hacia los videojuegos en lugar de las tareas escolares entre los adolescentes de este grupo, lo cual es preocupante dada la importancia de este periodo para el desarrollo académico. Mientras en el grupo de edad de 16 años y más, el 22.2% de los estudiantes optan por jugar videojuegos en lugar de realizar tareas escolares.

Cabrero (2017) destaca que los medios y materiales que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas son esenciales para crear condiciones de

aprendizaje efectivas. Sin embargo, cuando los estudiantes prefieren videojuegos a las tareas escolares, se comprometen menos con estos recursos educativos y, por ende, con su aprendizaje. Para Regader (2015), enfatiza que los estudiantes son los motores de su propio aprendizaje, construyendo conocimiento a partir de sus experiencias. La preferencia por los videojuegos puede indicar una desconexión entre las experiencias de aprendizaje proporcionadas por la escuela y las experiencias que los estudiantes encuentran más gratificantes o atractivas.

Según Blanco (2012) sugiere que los elementos tangibles y las tácticas docentes son cruciales para facilitar el aprendizaje. La tendencia a preferir videojuegos puede señalar la necesidad de que los educadores adapten sus estrategias y recursos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para los estudiantes, integrando elementos interactivos y tecnológicos de manera efectiva en el entorno educativo.

Tabla 10

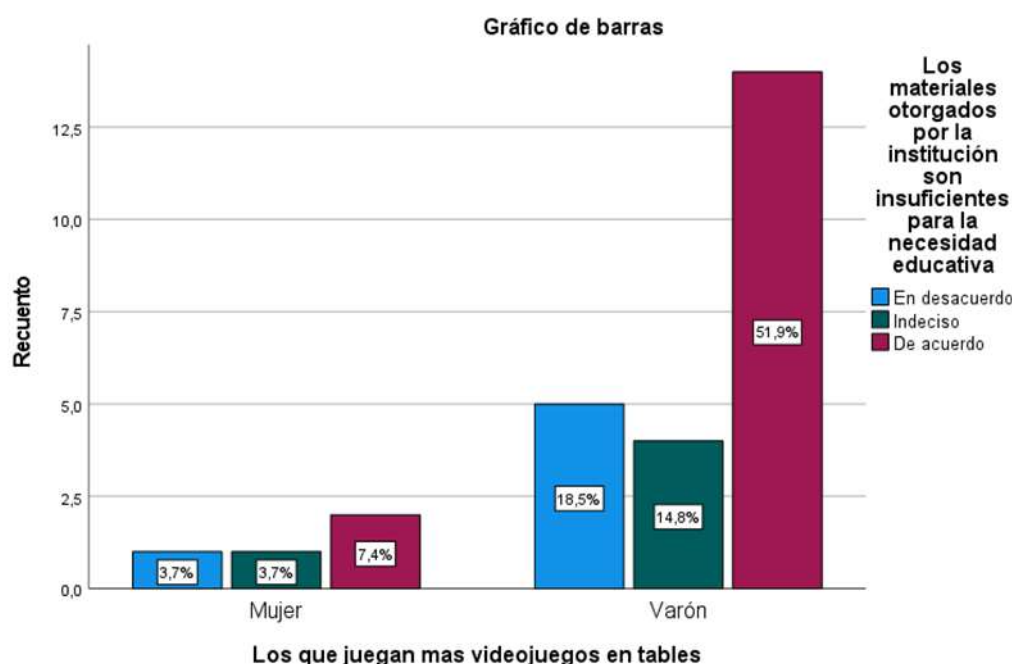
Insuficiencia de los materiales otorgados por la institución para el estudiante

			Los materiales otorgados por la institución son insuficientes para la necesidad educativa			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Los que juegan más videojuegos en tables	Mujer	Recuento % del total	1 3,7%	1 3,7%	2 7,4%	4 14,8%
	Varón	Recuento % del total	5 18,5%	4 14,8%	14 51,9%	23 85,2%
Total		Recuento % del total	6 22,2%	5 18,5%	16 59,3%	27 100,0%

Nota: en la tabla muestra resultado por sexo sobre los materiales otorgados por la institución.

Figura 9

Insuficiencia de los materiales otorgados por la institución para el estudiante



Nota: en la figura indica resultados de los materiales otorgados a estudiantes.

Tabla 10.

En la tabla 10, en el grupo de las mujeres, el 7.4% consideran que los materiales otorgados por la institución no son suficiente para el aprendizaje. Respecto al grupo de los varones mostraron que el 51.9% indicando que los materiales son insuficientes. Esto señala que los varones, en particular, muestran más crítica sobre la suficiencia de los materiales educativos proporcionados por el Estado.

Para Piaget, citado en Regader (2015), el aprendizaje es un proceso activo en el cual el sujeto es el motor de su propio aprendizaje. Desde esta perspectiva constructivista, los estudiantes no absorben pasivamente la información del entorno, sino que interpretan y construyen el conocimiento a partir de sus experiencias. Así, la alta proporción de varones que consideran insuficientes los materiales proporcionados por la institución podría reflejar



una mayor necesidad de recursos que se ajusten mejor a sus marcos interpretativos y estilos de aprendizaje activos.

Haro y Núñez (2022) destacan la importancia de la identificación y categorización de los recursos educativos impresos disponibles en el mercado. La variedad de materiales educativos disponibles puede ofrecer soluciones alternativas para suplir las carencias percibidas por los estudiantes. La percepción de insuficiencia podría estar vinculada a una falta de diversidad y adecuación de los materiales proporcionados por la institución, que no logran satisfacer plenamente las necesidades educativas específicas de los estudiantes que juegan más videojuegos, quienes podrían requerir recursos más interactivos o específicos. Esto podría estar relacionado con la teoría constructivista de Piaget, que enfatiza la necesidad de que los materiales educativos se ajusten a los marcos interpretativos y necesidades de los estudiantes. La identificación de recursos educativos más adecuados y variados, como sugieren Haro y Núñez (2022), podría ser clave para abordar esta percepción y mejorar la adecuación de los materiales educativos a las necesidades específicas de los estudiantes.

Tabla 11

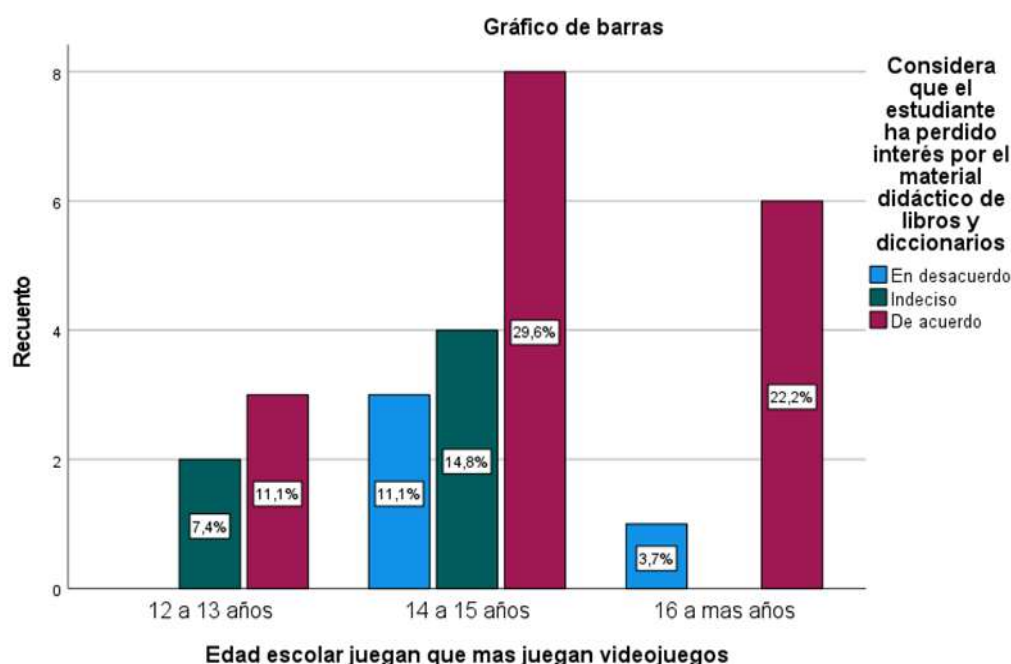
Perdida de interés por materiales didácticos de libros en estudiantes

			Considera que el estudiante ha perdido interés por el material didáctico de libros y diccionarios			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Edad escolar juegan que más juegan videojuegos	12 a 13 años	Recuento	0	2	3	5
		% del total	0,0%	7,4%	11,1%	18,5%
	14 a 15 años	Recuento	3	4	8	15
		% del total	11,1%	14,8%	29,6%	55,6%
	16 a más años	Recuento	1	0	6	7
		% del total	3,7%	0,0%	22,2%	25,9%
Total		Recuento	4	6	17	27
		% del total	14,8%	22,2%	63,0%	100,0%

Nota: en la tabla muestra resultados por edad sobre la pérdida de interés en material didáctico.

Figura 10

Perdida de interés por materiales didácticos de libros en estudiantes



Nota: en la figura indica la pérdida de interés de material didáctico. Tabla 11

En la tabla 11, en el grupo de 12 a 13 años, el 11.1% consideran que han perdido interés. Para los estudiantes de 14 a 15 años, el 29.6% está de acuerdo con la afirmación. En el grupo de 16 años o más, el 22.2% coinciden sobre la pérdida de interés por los libros. Estos resultados indican una mayor percepción de desinterés en los materiales tradicionales de estudio a medida que aumenta la edad de los estudiantes.

Briceño (2021), señala que el aprendizaje se facilita mediante la integración de diversos medios de comunicación, como palabras e imágenes. Esto sugiere que los métodos tradicionales de enseñanza, centrados en libros y diccionarios, pueden no ser suficientes para captar el interés de los estudiantes, especialmente aquellos que están más acostumbrados a medios digitales e interactivos. La disminución del interés en materiales didácticos tradicionales puede reflejar una necesidad de incorporar más medios multimodales que puedan hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo para estos estudiantes.

Además, Haro y Núñez (2022) enfatizan la importancia de identificar y categorizar adecuadamente los recursos educativos disponibles, lo que incluye la evaluación de su relevancia y eficacia para las necesidades actuales de los estudiantes. La falta de interés en los libros y diccionarios puede indicar que estos materiales no están siendo percibidos como relevantes o útiles por los estudiantes que juegan más videojuegos, quienes podrían beneficiarse más de recursos educativos que integren elementos visuales e interactivos.

Ocaña (2012) destaca que los libros son fuentes de información que pueden estimular la reflexión y las reacciones personales. Sin embargo, si estos libros no logran conectar con los intereses y formas de aprendizaje de los

estudiantes, especialmente aquellos inmersos en entornos digitales, su eficacia como herramientas didácticas puede disminuir. La notable diferencia en el interés por los materiales didácticos entre los diferentes grupos de edad sugiere que las instituciones educativas deben considerar la adaptación de sus recursos y metodologías de enseñanza para mantener el interés y la motivación de todos los estudiantes, utilizando una combinación de métodos tradicionales y modernos para maximizar el aprendizaje.

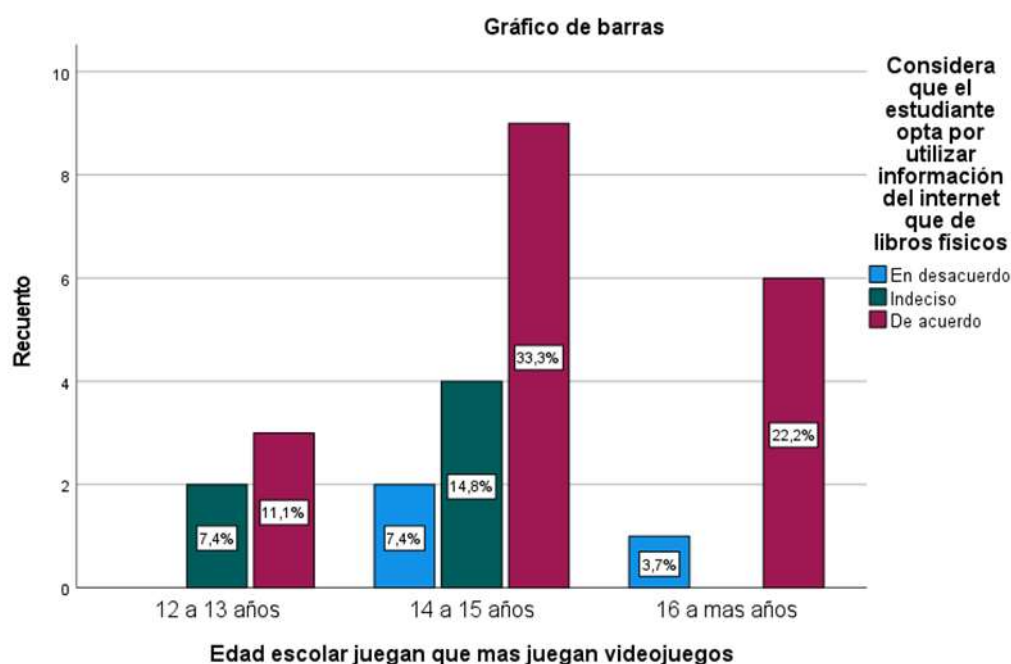
Tabla 12*Uso de información del internet en vez de libros físicos*

			Considera que el estudiante opta por utilizar información del internet que de libros físicos			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Edad escolar juegan que más juegan videojuegos	12 a	Recuento	0	2	3	5
	13	% del total	0,0%	7,4%	11,1%	18,5%
	años					
	14 a	Recuento	2	4	9	15
	15	% del total	7,4%	14,8%	33,3%	55,6%
	años					
	16 a	Recuento	1	0	6	7
	más años	% del total	3,7%	0,0%	22,2%	25,9%
Total		Recuento	3	6	18	27
		% del total	11,1%	22,2%	66,7%	100,0%

Nota: en la tabla indica resultados por edad sobre el uso de información del internet

Figura 11

Uso de información del internet en vez de libros físicos



Nota: en la figura muestra datos sobre el uso de información de internet. Tabla 12

En la tabla 12, en el grupo de 12 a 13 años, el 11.1% de los estudiantes optan utilizar información del internet, Para los estudiantes de 14 a 15 años, el 33.3% coinciden con el uso de información. En el grupo de 16 años o más, el 22.2% concuerdan. Estos resultados indican que a medida que los estudiantes crecen, aumentan su preferencia por utilizar internet como fuente de información en lugar de libros físicos.

Según Mayer (2014, citado en Vázquez, 2017), los mensajes diseñados con un conocimiento profundo de cómo funciona la mente humana durante el aprendizaje son más propensos a promover un aprendizaje significativo. El uso de diseños multimedia puede asistir a los estudiantes en la construcción de modelos cognitivos efectivos. Esto precisa que la preferencia creciente por la información de internet puede estar relacionada con la capacidad de los

recursos en línea para ofrecer formatos multimedia interactivos que facilitan un mejor entendimiento y retención de la información, en comparación con los métodos tradicionales de aprendizaje basados en libros físicos.

Santos (2019) destaca que las herramientas y dispositivos empleados en el proceso de enseñanza y aprendizaje pueden variar desde materiales de formación tradicionales hasta tecnologías avanzadas como computadoras y equipos de laboratorio. La preferencia por la información de Internet puede reflejar una adaptación a las herramientas más modernas y acceso a poco costo.

Tabla 13

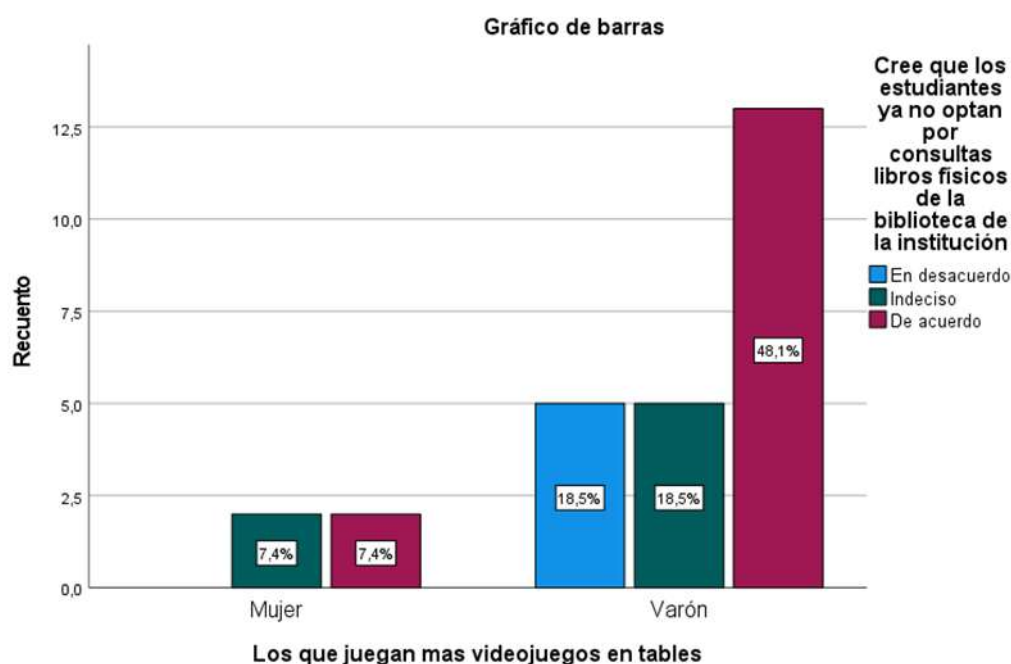
Los estudiantes ya no optan por utilizar libros físicos

			Cree que los estudiantes ya no optan por consultas libros físicos de la biblioteca de la institución			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Los que juegan más videojuegos en tables	Mujer	Recuento	0	2	2	4
		% del total	0,0%	7,4%	7,4%	14,8%
	Varón	Recuento	5	5	13	23
		% del total	18,5%	18,5%	48,1%	85,2%
Total		Recuento	5	7	15	27
		% del total	18,5%	25,9%	55,6%	100,0%

Nota: en la tabla indica resultados por sexo sobre el interés de usar información físico.

Figura 12

Los estudiantes ya no optan por utilizar libros físicos



Nota: en la figura indica el interés por libros físicos. Tabla 13.

De la tabla 13, la mayoría de los estudiantes varones que juegan más videojuegos en tabletas están de acuerdo con la afirmación de que ya no optan por consultar libros físicos, con un 48.1%. En comparación, solo un 7.4% de las mujeres que juegan más videojuegos en tabletas están de acuerdo con esta afirmación. Esto señala una notable diferencia de percepción entre géneros respecto al uso de libros físicos, destacando una mayor inclinación de los varones hacia el desuso de estos recursos tradicionales.

Jean Piaget, a través de su teoría cognitiva, aporta un marco teórico crucial para entender estas tendencias. Piaget argumenta que la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades se basan en la asimilación de nuevas experiencias y la acomodación de esquemas mentales preexistentes. Este proceso de adaptación cognitiva es clave para comprender por qué los

estudiantes podrían estar alejándose de los libros físicos: los nuevos formatos digitales y las tecnologías interactivas pueden ofrecer experiencias de aprendizaje más atractivas y dinámicas que se alinean mejor con sus esquemas mentales actuales (Universidad Francisco de Vitoria, s. f.).

Además, Cabrero (2017) señala que los medios y materiales que fomentan el desarrollo cognitivo en contextos específicos pueden crear condiciones más favorables para el aprendizaje. En este sentido, los recursos digitales como los videojuegos educativos y las tabletas podrían estar desempeñando un papel importante en la estimulación cognitiva de los estudiantes. Estos recursos no solo facilitan la comprensión y la captación de la información, sino que también pueden ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas y adaptativas que los libros físicos, en su forma tradicional, no pueden proporcionar.

Tabla 14

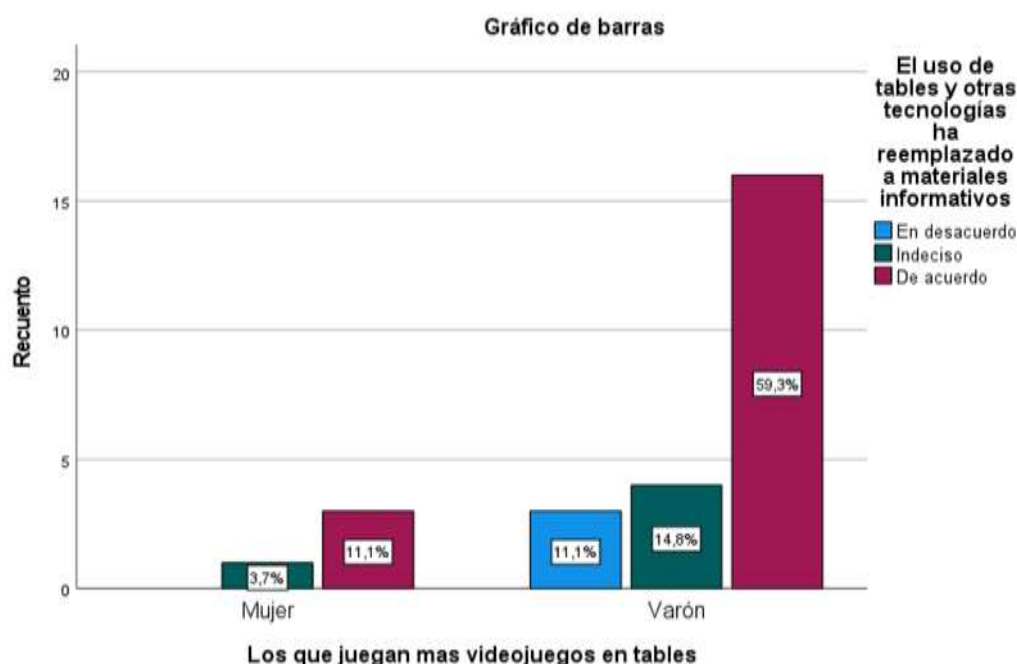
Uso de tables y otra tecnología reemplazo la información física

			El uso de tables y otras tecnologías ha reemplazado a materiales informativos			
			En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Total
Los que juegan más videojuegos en tables	Mujer	Recuento	0	1	3	4
		% del total	0,0%	3,7%	11,1%	14,8%
	Varón	Recuento	3	4	16	23
		% del total	11,1%	14,8%	59,3%	85,2%
Total	Recuento		3	5	19	27
	% del total		11,1%	18,5%	70,4%	100,0%

Nota: en la table indica resultados por sexo sobre el uso de otras tecnologías.

Figura 13

Uso de tables y otra tecnología reemplazo la información física



Nota: en la figura indica resultados sobre el uso de la tecnología. Tabla 14

En la tabla 14, un 59.3% en el grupo de los varones hacen uso de estas tecnologías para la búsqueda de información que ha reemplazado a los materiales informativos físicos. En contraste, solo un 11.1% de las mujeres que juegan más videojuegos en tabletas comparten esta opinión. Estos datos sugieren una diferencia de género significativa en la percepción y adopción de las tecnologías digitales como sustitutas de los recursos físicos.

Según Mayer (2014), citado en Vázquez (2017), es fundamental para entender estas tendencias. Mayer sostiene que los mensajes que utilizan conocimientos sobre el funcionamiento de la mente humana al aprender tienen mayores probabilidades de promover un aprendizaje significativo. Además, el diseño multimedia se posiciona como un medio efectivo para ayudar a los estudiantes a construir modelos cognitivos. Esto puede explicar por qué muchos estudiantes prefieren el uso de tabletas y tecnologías

digitales: estas herramientas están diseñadas para optimizar el aprendizaje al alinearse mejor con los procesos cognitivos naturales.

Por otro lado, Blanco (2012) enfatiza la importancia de los elementos tangibles y los recursos utilizados en el entorno educativo, incluidos los recursos audiovisuales, bibliográficos y tecnológicos. La preferencia por las tabletas y otras tecnologías podría reflejar una evolución en los métodos de enseñanza y en la disponibilidad de recursos educativos. La capacidad de las tecnologías digitales para ofrecer acceso inmediato a información, recursos interactivos y contenido multimedia atractivo puede hacer que los materiales físicos parezcan obsoletos en comparación.

4.2. PROCESO DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1. *Prueba de hipótesis del objetivo específico 1*

Para la contrastación de hipótesis específica se considera lo siguiente:

Ho: el ineficiente uso de materiales tecnológicos no incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023

H1: el ineficiente uso de materiales tecnológicos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023

Tabla 15*Correlación de Rho de Spearman para la contratación de hipótesis**Correlaciones*

			Materiales didácticos	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Materiales didácticos	Coeficiente de correlación	1,000	-,759*
		Sig. (bilateral)	.	,016
		N	27	27
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	-,759*	1,000
		Sig. (bilateral)	,016	.
		N	27	27

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Conforme a la tabla 15, se obtuvo un valor de significancia de 0,016 es <0.05 , de ahí se indica que se acepta la H1 y se rechaza la Ho, donde el grado de incidencia negativa comprende a -0,759, esto quiere decir que el ineficiente uso de materiales tecnológicos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, donde a mayor ineficiencia del uso de materiales didácticos es menor el rendimiento académico del estudiante.

4.2.2. Prueba de hipótesis del objetivo específico 2

Para la contrastación de hipótesis específica se considera lo siguiente:

Ho: el ineficiente uso de materiales informáticos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

H1: el ineficiente uso de materiales informáticos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno – 2023.

Tabla 16*Correlación de Rho de Spearman para la contratación de hipótesis**Correlaciones*

			Material informativo	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Material informativo	Coeficiente de correlación	1,000	-,710**
		Sig. (bilateral)	.	,007
		N	27	27
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	-,710**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	27	27

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Conforme a la tabla 16, se obtuvo un valor de significancia de 0,007 es < 0.05 , de ahí se indica que se acepta la H1 y se rechaza la Ho, donde el grado de incidencia negativa comprende a -0,710, esto quiere decir que ineficiente uso de materiales informáticos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, donde a mayor ineficiencia del uso de materiales informáticos es menor el rendimiento académico del estudiante.

4.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Objetivo 1: Haro & Núñez (2022), que destacó el impacto significativo del empleo de recursos didácticos por parte de los maestros en el desempeño académico de los estudiantes. Dichos antecedentes revelaron una disminución en el rendimiento académico, atribuida al uso limitado de recursos didácticos modernos, principalmente basados en fichas pedagógicas y la plataforma. Se sugiere que la formación continua de los docentes en el manejo de recursos didácticos actualizados puede mejorar la participación activa en clase y, por ende, el rendimiento académico. Para Ubillus (2021), que reveló que a pesar del uso frecuente e intensivo de tecnologías de la información y comunicación (TIC) por parte de los estudiantes, sus calificaciones académicas mayoritariamente se sitúan en niveles aceptables y buenos, con una relación débil e inversa entre el uso de TIC y el rendimiento académico. Este antecedente sugiere que el impacto de las TIC en el desempeño académico no es significativo, lo que destaca la importancia de analizar específicamente la influencia del uso de materiales tecnológicos en el contexto de esta institución educativa.

Según el coeficiente de correlación de Spearman, se evidencia una correlación negativa moderadamente fuerte ($\rho = -0,759$, $p < 0,05$) entre el uso de materiales didácticos y el rendimiento académico. Esto sugiere que a medida que el uso ineficiente de materiales didácticos aumenta, el rendimiento académico tiende a disminuir. Estos hallazgos respaldan la hipótesis inicial del estudio y refuerzan la importancia de una adecuada integración de materiales tecnológicos en el proceso educativo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.



Objetivo 2: Pérez (2020), que destacó la escasez de material didáctico en el proceso de aprendizaje de los alumnos debido a la falta de formación de los profesores para crear y emplear estos recursos, así como a los costos asociados. Esta deficiencia conduce a una menor participación y una actitud pasiva por parte de los estudiantes, lo que dificulta la adquisición de conocimientos. A pesar de reconocer la relevancia del material didáctico, no se satisfacen sus requisitos esenciales, ya que los recursos utilizados son mayoritariamente de naturaleza auditiva y visual, careciendo de la diversidad necesaria para garantizar un proceso de aprendizaje eficaz.

Según el coeficiente de correlación de Spearman, se encontró una correlación negativa moderadamente fuerte ($\rho = -0,710$, $p < 0,01$) entre el material informativo y el rendimiento académico. Estos hallazgos indican que a medida que el uso ineficiente de material informativo aumenta, el rendimiento académico tiende a disminuir en la muestra estudiada. Esto sugiere que el ineficiente uso de materiales informáticos puede estar contribuyendo de manera significativa a la baja calidad del rendimiento académico en esta institución educativa.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se analizó que el uso ineficiente de materiales didácticos incide de forma negativa en el rendimiento académico, donde el uso de herramientas tecnológicas en los estudiantes es inadecuado, debido a que prefieren jugar videojuegos que estudiar, esto precisa el desinterés por el estudio, ello se refleja en el bajo rendimiento académico.

SEGUNDA: Se determinó que el uso ineficiente de materiales tecnológicos incide de forma negativa en el rendimiento académico, donde existe la medida negativa de -0,759, este resultado señala que los estudiantes hacen uso inadecuado de las herramientas ya que prefieren jugar videojuegos ello afecta en el rendimiento académico.

TERCERA: Se determinó que el uso ineficiente de materiales informáticos incide de forma negativa en el rendimiento académico, donde existe la medida negativa de -0,710, estos datos permiten precisar que los estudiantes no prefieren el uso de materiales físicos o impresos, ya que optan por usos de información en el internet.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los investigadores en área educativa, sobre los factores psicológicos, sociales y culturales que influyen en estas preferencias, así como el impacto específico de los videojuegos en el rendimiento académico y el compromiso con el aprendizaje.

SEGUNDA: A padres, alentar el uso de herramientas tecnológicas de manera más productiva para apoyar el aprendizaje académico.

TERCERA: A docentes, el uso de plataformas en línea, aplicaciones educativas, simulaciones interactivas y recursos multimedia para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar su participación activa.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Adell, M. (2006). *Estrategias para mejorar el rendimiento académico de los adolescentes*. Psicología Pirámide.
- Aguera, P. (2022). *Mejores sistemas educativos del mundo*. Educacion 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/mejores-sistemas-educativos/>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación. Introduccion a la metodología* (6ta ed.). Editorial Episteme.
- Ayala, L. (2022). *Los materiales didácticos y el rendimiento académico en comunicación en los estudiantes de eba de una institución educativa de Cerro de Pasco* [Tesis de segunda especializacion, Universidad Nacional de H]. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/0656f451-7dd9-46c4-bd30-0a3cbacc08a7>
- Barcos-Arias, E. F., Santos-Jara, E. A., Barcos-Arias, E. F., & Santos-Jara, E. A. (2022). Uso de recursos educativos digitales para mejorar las competencias pedagógicas en la enseñanza de Historia. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 4-28. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1850>
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación* (3ra ed). Pearson.
- Blanco, M. I. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la Unidad de Trabajo "Participación de los trabajadores en la empresa"* [Tesis de maestria, Universidad De Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/1391>
- Blázquez, D. (2019). *Didáctica en la enseñanza*. Graó´.



- Briceño, G. (2021). *El aprendizaje multimedia: El aporte de la teoría de Richard Mayer*. Aucal. <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/el-aprendizaje-multimedia-el-aporte-de-la-teoria-de-richard-mayer/>
- Caamaño, R. M., Cuenca, D. T., Romero, A. S., & Aguilar, N. L. (2021). Uso de materiales didacticos en la escuela «Galo Plaza Lasso» de MAchala: Estudio de caso. *Revista . Revista Universidad y Sociedad*, 13(2), 318-329. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n2/2218-3620-rus-13-02-318.pdf>
- Cabrero, A. (2017). *La red como instrumento de formación: Bases para el diseño de materiales didácticos*. Pixel-Bit.
- Cabrero, J. (2001). Tecnología educativa. *Docencia Universitaria.*, 2(2), 97-100.
- Carolina, M. (2011). *Influencia de los materiales didácticos en el rendimiento académico de los estudiantes de 2do grado en el nivel secundario de la institución educativa Carlos Fermín Fitzcarrald* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3111316>
- Carrasco, S. (2007). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Cascallana, M. (2002). *Material Estructurado*. Alianza Editorial.
- Cobo, J. C. (2011). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *ZER: Revista De Estudios De Comunicación* =



Komunikazio

Ikasketen

Aldizkaria,

14(27).

<https://doi.org/10.1387/zer.2636>

Cruz, S., & Ramírez, I. (2022). El diccionario en el aula del siglo XXI, ¿presente o ausente? En *La enseñanza del léxico* (pp. 205-226). Ediciones Universidad Salamanca. <https://doi.org/10.14201/0AQ0334>

Cuba, J. C. (2023). *Uso del material didáctico y la enseñanza de la matemática en estudiantes de la I.E.P Jesus El Maestrocomas, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes]. https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/6434/T037_44127154_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cueva, P. A. (2019). *Desempeño docente y el rendimiento académico de los estudiantes de 1er ciclo de la Escuela de Administración Industrial de SENATI de Independencia, 2014* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30290>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2022). *Unicef advierte que el Perú vive una crisis educativa sin precedentes y hace un llamado a priorizar a nuestras niñas, niños y adolescentes*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/unicef-advierte-que-el-peru-vive-una-crisis-educativa-sin-precedentes-llamado-priorizar-ninas-ninos-adolescentes>

Forero, T. (2020). *¿Cómo impacta la Inteligencia Artificial en la educación?* Rockcontent. <https://rockcontent.com/es/blog/inteligencia-artificial-en-la-educacion/>



- Garbanzo, G. M. (2012). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista Educación*, 31(1), 43. <https://doi.org/10.15517/revedu.v31i1.1252>
- González-Pienda, J. A. (2003). El rendimiento escolar: Un análisis de las variables que lo condicionan. *Revista galego-portuguesa de psicoloxía e educación: revista de estudos e investigación en psicología y educación*, 9, 247-258.
- Guerrero, A. (2009). Los materiales didácticos en el aula. *Temas para la Educación*, 5, 1-7.
- Haro, A. Y., & Nuñez, A. H. (2022). *Recursos didacticos y su incidencia en el rendimiento académico en el aula didactic resources and their effect on academic performance in the classroom* [Tesis de maestría, Universidad de Otavalo]. <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/725/1/PP-EDU2-2022-023.pdf>
- Hayes, B. (1999). *Como medir la satisfacción del cliente: Desarrollo y utilización de cuestionarios* (2da ed.). Gestión.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta). McGraw - Hill.
- idDOCENTE. (2017). *El vídeo, un recurso didáctico para aprender*. Innocacion y Desarrollo Docente. <https://iddocente.com/el-video-un-recurso-didactico-aprender-por-todos-los-sentidos/>
- Magallanes, J. E. (2020). *Uso de materiales educativos y rendimiento académico en los alumnos de la escuela profesional de matemática e*



informática de la Universidad Nacional "San Luis Gonzaga", 2019

[Tesis de doctorado, Universidad Nacional San Luis Gonzaga].

<https://repositorio.unica.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e45856de-317a-4ea0-a69c-12f21688f386/content>

Mashacuri, A. R. (2020). *Materiales educativos y rendimiento académico en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 934 "Lagarto Cocha", del distrito napo, provincia Maynas, región Loreto, 2019* [Tesis de pregrado, universidad Alas Peruanas].

https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/bitstream/20.500.12990/10670/1/Tesis_MaterialesEducativos_RendimientoAcad%C3%A9mico_Matem%C3%A1tica_Inst.Edu.inicial%20934_Lagarto%20Cocha_Napo_Maynas.pdf

Montano, Y., Mujica, Y., & Lorenzo, G. L. (2009). La Computadoras como medio educativo en el proceso de Formación del Profesional de la Cultura Física. *PODIUM - Journal of Science and Technology in Physical Culture*, 4(4).

<https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/569/574>

Monzon, Y. S., & Quispe, D. M. (2024). *Influencia del uso de material didactico concreto en el aprendizaje del area de matematica en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Jean Piaget" de la ciudad de Puno, en el año 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano].

<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21150>

Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Tercer Milenio.



- Ocaña, Y. (2012). *Influencia de los medios y materiales didácticos y el rendimiento académico de los alumnos de la asignatura filosofía y ética de la Universidad César Vallejo sede Lima Norte- periodo 2012- /* [Tesis de maestria, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNMS_dd98f9e25574451d2f14b325376e6001
- Oviedo, H. C., & Campo-Arias, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572-580.
- Pérez, V. (2020). *La ausencia del material didáctico y su efecto en el aprendizaje de los estudiantes del instituto nacional de educación básica por cooperativa, aldea Santa Teresa, municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos* [Tesis de pregrado, Universidad Panamericana].
https://glifos.upana.edu.gt/library/images/6/6e/Aprobado_Vinicio_Perez_Miranda.pdf
- Regader, B. (2015). *La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Restrepo, L. F., & González, J. (2007). De Pearson a Spearman. *Revista Colombiana de Ciencias Pecuarias*, 20(2), 183-192.
- Rodríguez, W. (1967). *Dirección el aprendizaje: Didáctica moderna* (Universidad Estatal de Pensilvania, Ed.; 2.^a ed.). Editorial Universo.
- Ruiz, E. F. (2019). *Teoría del aprendizaje Multimedia*. Entramados Educativos.
<https://edutrama.blogspot.com/2019/04/teoria-del-aprendizaje-multimedia.html>



- Santos. (2019). La enseñanza a través de la elaboración de materiales didácticos de reciclaje. *Opuntia Brava*, 2, 187-200.
- Silva, J. M. (2019). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes de la Escuela Profesional de Nutrición y Dietética de la Universidad Nacional de Tumbes, 2019* [Tesis de maestría, Universidad de Piura].
<https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/4a1bc11c-db7b-412f-9ee5-475a11114427/content>
- Supo, J. (2013). *Como validar un instrumento*.
https://www.cua.uam.mx/pdfs/coplavi/s_p/doc_ng/validacion-de-instrumentos-de-medicion.pdf
- Tomalá, M. A., Gallo, G. M., Mosquera, J. L., & Chancusig, J. C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4(4), 199-212.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)
- Ubillus, F. (2021). *Los recursos tecnológicos y el rendimiento academico de estudiantes de Administración Industrial en una Institución Superior Tecnológica Descentralizada* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia].
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9054/Recursos_UbillusIzquierdo_Francisco.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Universidad Francisco de Vitoria. (s. f.). *La Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Universidad Francisco de Vitoria. Centro de Estudios Tecnológicos y Sociales. Recuperado 10 de junio de 2024, de



<https://www.ufv.es/cetys/blog/la-teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget/>

Vázquez, R. M. (2017). *Elaboración de videos educativos para el segundo bloque del currículo de Lengua y Literatura del 10mo de EGB Superior* [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca].
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/28409/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n.pdf>



ANEXOS



ANEXO 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANÉ, PUNO - 2023

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
¿Cómo incide el ineficiente uso de materiales didácticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023?	Analizar la incidencia del ineficiente uso de materiales didácticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023	EL ineficiente uso de materiales didácticos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023	Materiales didácticos	Material tecnológico Material informativo Material audiovisual Notas	- Enfoque: cuantitativo - Método: Deductivo - Nivel: explicativo - Diseño: no experimental - Tipo: correlacional - Temporal: transversal - Población: 27 docentes	- Técnica Encuesta - Instrumento: Cuestionario
PROBLEMA ESPECIFICO	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS ESPECIFICO				
¿Cómo incide el ineficiente uso de los materiales tecnológicos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa	Determinar la incidencia del ineficiente uso de materiales tecnológicos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución	EL ineficiente uso de materiales tecnológicos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución			Muestra: 27 docentes por muestra censal	



Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023?	Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023	Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023				
¿Cómo incide el ineficiente uso de los materiales informáticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023?	Explicar la incidencia del ineficiente uso de materiales informáticos en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023	EL ineficiente uso de materiales informáticos incide negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes, Institución Educativa Secundaria Leoncio Prado Ramis Taraco, Huancané, Puno - 2023				



ANEXO 2 MATRIZ INSTRUMENTAL

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Items
Materiales didácticos	Material tecnológico	Computadora, laptop o Tablet	Cuestionario	1, 2, 3 y 4
		Inteligencia artificial		5
		Plataformas virtuales		6 y 7
	Material informativo	Libros		10, 11 y 12
		Diccionario		13 y 14

**ANEXO 3 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CACERES VELASQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACION
Cuestionario dirigido a los docentes

I. Datos generales

1. Nombre y apellidos:
2. Sexo: Especialidad:
3. Fecha: Edad:

II. Materiales didácticos

N°	Material tecnológico	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo
1	Los estudiantes utilizan las tablets entregadas por el Estado principalmente para videojuegos.			
2	La mayoría del tiempo que los estudiantes pasan en las tablets es para actividades no educativas.			
3	El uso de las tablets para juegos ha afectado negativamente el rendimiento académico del escolar			
4	Los docentes supervisan el uso adecuado de las tables			
5	Los estudiantes hacen uso desfavorable de inteligencia artificial para los trabajos escolares			
6	Los estudiantes no hacen uso plataformas virtuales para el desarrollo de trabajos escolares			
7	El uso de tecnología en estudiantes ha disminuido el rendimiento académico			
8	Los estudiantes optan por jugar videojuegos online que realizar tareas escolares			
9	Considera que los padres monitorean el uso de los tables			
	Material informativo			
10	Los materiales otorgados por la institución son insuficientes para la necesidad educativa			
11	Considera que el estudiante ha perdido interés por el material didáctico de libros y diccionarios			
12	Considera que el estudiante opta por utilizar información del internet que de libros físicos			
13	Cree que los estudiantes ya no optan por consultas libros físicos de la biblioteca de la institución			
14	El uso de tables y otras tecnologías ha reemplazado a materiales informativos			



ANEXO 4 FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

FICHA PARA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS: JUICIO DE EXPERTO

**INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN
ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS
TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023**

I. REFERENCIA:

1.1. EXPERTO

Lujan Urviola Carlos Adolfo

1.2. ESPECIALIDAD

1.3. CARGO ACTUAL

1.4. GRADO ACADEMICO

Doctor en Educación

II. TABLA DE VALORACIÓN POR EVIDENCIAS:

ASPECTOS	CRITERIOS	VALORACION					OBSERVACIONES
		5	4	3	2	1	
ESPECÍFICOS	1. Claridad en la redacción	✓					
	2. Coherencia interna	✓					
	3. Inducción a la respuesta (sesgo).	✓					
	4. Lenguaje adecuado con el nivel del informante	✓					
	5. Mide lo que pretende	✓					
GENERALES	6. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder.	✓					
	7. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.	✓					
	8. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	✓					
	9. El número de ítems es suficiente para recoger la información.	✓					
	10. Los ítems se deduce de los indicadores	✓					
SUB TOTAL							
TOTAL							

Coefficiente de valoración porcentual C = 100%

III. RECOMENDACIONES:

IV. RESOLUCIÓN:

a) Aprobado (C ≥ 75%)

b) Desaprobado (C < 75%)



Lugar y fecha: Juliaca, 21 de marzo 2024

Firma



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

**FICHA PARA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE
ACOPIO DE DATOS: JUICIO DE EXPERTO**

**INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN
ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS
TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023**

I. REFERENCIA:

1.1. EXPERTO

Lujan Urviola Carlos Adolfo

1.2. ESPECIALIDAD

1.3. CARGO ACTUAL

1.4. GRADO ACADÉMICO

Doctor en Educación

II. TABLA DE VALORACIÓN POR EVIDENCIAS:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE					REGULAR					BUENA					MUY BUENA					EXCELENTE				
		00	06	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1. CLARIDAD	Esta redactado con lenguaje apropiado.																				✓					
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en capacidades observables.																				✓					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia.																				✓					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems con las variables.																				✓					
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes.																				✓					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación.																				✓					
7. CONSISTENCIA	Esta basado en aspectos teóricos y científicos.																				✓					
8. COHERENCIA	Entre las dimensiones indicadores, ítems e índices.																				✓					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de investigación.																				✓					
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil y adecuado para la investigación.																				✓					

Coefficiente de valoración porcentual C = 95%

III. OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES:

Lugar y fecha: Juliaca, 21 de Marzo del 2024.

Firma



**UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO**



**Título: INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMIENTO
ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO,
HUANCANE, PUNO - 2023**

I. REFERENCIAS

- 1.1. Nombre del experto : HUGO NEPTALI CAUENO AYRAO
1.2. Profesión :
1.3. Cargo actual :
1.4. Grado académico : Doctor

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1	2	3	4	5
Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORES				
1. CLARIDAD	Esta redactado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en capacidades observables					X
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems con las variables				X	
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficiente				X	
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para cumplir los objetivos de la investigación				X	
7. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos					X
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, indicadores, ítems e índices				X	
9. METODOLOGIA	Responde al propósito de la investigación					X
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación				X	

COEFICIENTE DE VALORACIÓN PORCENTUAL C = 86%

III. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

IV. RESOLUCIÓN

Aprobado ($C > 75\% = 0.75$)

Desaprobado ($C < 75\% = 0.75$)


Firma
DNI° 81732509



ANEXO 5 FICHAS DE EVIDENCIAS DEL PROCESO DE DATOS

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda																								



Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda										
	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Med
1	G1	Numérico	3	0	Los que juegan mas videojuegos en tables	{1, Mujer}...	Ninguno	3	Derecha	Nomin
2	G2	Numérico	3	0	Edad escolar juegan que mas juegan videojuegos	{1, 12 a 13 ...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
3	MT1	Numérico	3	0	Los estudiantes utilizan las tablets entregadas por el Estado principalmente para videojuegos.	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
4	MT2	Numérico	3	0	La mayoría del tiempo que los estudiantes pasan en las tablets es para actividades no educativas.	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
5	MT3	Numérico	3	0	El uso de las tablets para juegos ha afectado negativamente el rendimiento académico del escolar	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
6	MT4	Numérico	3	0	Los docentes supervisan el uso adecuado de las tables	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
7	MT5	Numérico	3	0	Los estudiantes hacen uso desfavorable de inteligencia artificial para los trabajos escolares	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
8	MT6	Numérico	3	0	Los estudiantes no hacen uso plataformas virtuales para el desarrollo de trabajos escolares	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
9	MT7	Numérico	3	0	El uso de tecnología en estudiantes ha disminuido el rendimiento académico	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
10	MT8	Numérico	3	0	Los estudiantes optan por jugar videojuegos online que realizar tareas escolares	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
11	MT9	Numérico	3	0	Considera que los padres monitorean el uso de los tables	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
12	MI10	Numérico	3	0	Los materiales otorgados por la institución son insuficientes para la necesidad educativa	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
13	MI11	Numérico	3	0	Considera que el estudiante ha perdido interés por el material didáctico de libros y diccionarios	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
14	MI12	Numérico	3	0	Considera que el estudiante opta por utilizar información del internet que de libros físicos	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
15	MI13	Numérico	3	0	Cree que los estudiantes ya no optan por consultas libros físicos de la biblioteca de la institución	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
16	MI14	Numérico	3	0	El uso de tables y otras tecnologías ha reemplazado a materiales informativos	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
17	RA1	Numérico	3	0	Considera que le rendimiento académico a mejora ante el uso de la tecnología	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
18	RA2	Numérico	3	0	Cree que la nota del estudiante es bueno ante el uso de videojuegos	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
19	RA3	Numérico	3	0	Considera que el promedio del estudiante ha mejorado por jugar videojuegos	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
20	RA4	Numérico	3	0	Cree que las calificaciones de los estudiantes han mejorado al utilizar tecnología	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
21	RA5	Numérico	3	0	Considera que el estudiante dedica mas tiempo a estudiar	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordina
22	mt	Numérico	8	2	Materiales didácticos	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escal:
23	mi	Numérico	8	2	Material informativo	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escal:
24	ra	Numérico	8	2	Rendimiento académico	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escal:

Vista de datos

Vista de variables



ANEXO 1 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 30 - 12 - 2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos:	ENRIQUE WILLY CHINO DE LA CRUZ
Dirección:	Jr. CUSCO 105
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:	80043796
Teléfono:	954800808
email:	enriquewilly@gmail.com
Nombres y Apellidos:	
Dirección:	
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:	
Teléfono:	
email:	
Facultad y/o Escuela de Posgrado:	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
Escuela Profesional o Mención:	INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR
Título o Grado Académico a optar:	MAGISTER EN EDUCACIÓN
Asesor:	Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:	
Trabajo de Investigación ☐	Tesis ☒
Trabajo de Suficiencia Profesional ☐	Trabajo Académico ☐
Título: INEFICIENTE USO DE MATERIALES DIDÁCTICOS FRENTE AL RENDIMINETO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA LEONCIO PRADO RAMIS TARACO, HUANCANE, PUNO - 2023	
Palabras claves, (3 a 5 términos): MATERIALES DIDÁCTICOS RENDIMINETO ACADÉMICO	
¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2} ?	
1,2	
¹ 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. ² 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)

- ☒ Si autorizo que se deposite inmediatamente.
- ☐ Si 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.

- ☒ Si 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 – P33

Firma de Autor



huella digital

30 – DICIEMBRE - 2024

Fecha