



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**
SERÉIS MIS TESTIGOS

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADOS

TEMA:

“Utilización de las Historietas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Educación en Valores en los estudiantes de Noveno Año del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo”

Tesis de grado previo a la obtención de título de

Magíster Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente

Línea de Investigación:

Didáctica y Evaluación

Autor:

NARCISA DE JESÚS ARCOS ACOSTA

Asesor:

RICARDO PATRICIO MEDINA CHICAIZA ING. MSC

Ambato–Ecuador

Octubre 2013

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

TEMA:

“Utilización de las historietas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Educación en Valores en los estudiantes de Noveno año del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo.

Línea de Investigación:

Didáctica y Evaluación

Autor:

NARCISA DE JESÚS ARCOS ACOSTA

Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Ing. Msc. f.....

ASESOR DE TESIS

Verónica Maribel Pailiacho Mena, Ing. Msc f.....

CALIFICADOR

Elsa Pilar Urrutia Urrutia, Ing. MSc f.....

CALIFICADOR

Juan Mayorga Zambrano, Dr. PhD f.....

DIRECTOR UNIDAD ACADEMICA

Hugo Altamirano Villarroel, Dr. f.....

SECRETARIO GENERAL

Ambato-Ecuador

Octubre 2013

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Narcisa de Jesús Arcos Acosta portador de la cédula de ciudadanía No. 180192352-3 declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de: Magíster Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mí sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

.....

Narcisa de Jesús Arcos Acosta, Lcda.

CI. 180192352-3

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la fortaleza, la alegría de estudiar y alcanzar la superación.

A la Pontificia Universidad Católica sede Ambato y sus catedráticos que han apoyado en mi formación profesional impartiendo sus conocimientos y valores en el trayecto de mi preparación universitaria.

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico a Dios, a mi Madre del Cielo, a mis padres, en especial por su inocencia y comprensión a mis hijos: Marcelo Alejandro y Geovanna Marcela; a mi esposo Marcelo Barrera por su apoyo incondicional durante la etapa de estudio; a mi sobrino Patricio que descansa en paz, en el seno del Señor.

A Dios porque con su infinita sabiduría ha guiado mi camino para llegar hasta la culminación de un peldaño más en la vida profesional a mi padre José Cesar (+) por compartir junto a mí aquellos momentos inolvidables en el pensamiento del ser humano sobre todo cuando los hijos requieren del apoyo cariño comprensión, que cuando no están presentes recordamos lo vivido, gracias padre amado por haberme preferido; a mi madre Rosario por fortalecer los valores morales y espirituales contribuyendo en mi formación como Trabajadora Social para brindar apoyo a mis estudiantes, respetando sus individualidades.

Además está dedicado a mis estudiantes fuente de inspiración, a quienes va dirigido la aplicación de la presente investigación posibilitando su desarrollo educativo, personal y en el futuro profesional.

RESUMEN

La utilización de las historietas digitales como recurso educativo, apoya el proceso enseñanza-aprendizaje de la Educación en Valores, posibilitando un inter-aprendizaje dinámico, participativo, reflexivo conllevando al mejoramiento de la calidad educativa contribuyendo con el buen vivir; alcanzando en el estudiante su interacción dentro de la sociedad. Para lograr lo propuesto se utiliza herramientas como los cómics elaborados en base a ilustraciones desarrollando la condición humana, preparando para la comprensión, orientando la formación educativa mediante la práctica de valores que permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad aplicando los principios del buen vivir. La investigación propone la aplicación de historietas digitales como método participativo de aprendizaje para apoyar al estudiantado en los logros de desempeño desarrollando la reflexión, valoración crítica y argumento; fortaleciendo la interacción entre los seres humanos con proyección integradora en la formación humana y cognitiva.

Descriptor: historietas digitales, comprensión, interactuar, reflexión, valoración, crítica, practica de valores, dinámico, calidad educativa, Inter-aprendizaje, formación educativa.

ABSTRACT

The use of digital comics as an educational resource supports the teaching and learning of values education, enabling dynamic international learning, and participatory, reflective leading to the improvement of educational quality contributing to the good life; reaching the students' interaction within society. . To get the job done using tools like comics drawn illustrations based on developing the human condition, preparing for understanding, guiding educational training by practicing values that allow you to interact with society with respect, responsibility, honesty and solidarity applying the principles of good living. The research proposes the application of digital comics as a participatory approach to support student learning in developing performance achievements reflection, critical evaluation and argument; strengthen the interaction between human beings projection human integrative and cognitive training.

Descriptors: digital comics, understanding, interaction, reflection, evaluation, criticism, practice of values, dynamic, educational quality, Inter-learning educational training.

TABLA DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

Portada	
Hoja de aprobación	
Declaración de autenticidad y responsabilidad	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Tabla de contenidos.....	viii
Tablas de gráficos	xii

INTRODUCCIÓN.....	1
--------------------------	----------

CAPITULO 1: FUNDAMENTOS TEORICOS

1.1. Tema.....	4
1.2. Antecedentes	4
1.3. Definición del problema.....	6
1.4. Delimitación del problema.....	6
1.5. Preguntas Básicas.....	7
1.6. Formulación de la hipótesis	7
1.7. Variables e indicadores para las hipótesis.....	8
1.8. Impacto.....	9
1.8.1. Impacto socio cultural	9
1.8.2. Análisis.....	10
1.9. Objetivos	11
1.9.1. Objetivo General	11
1.9.2. Objetivos específicos.	12
1.10. Las Tecnologías de la información y comunicación.....	12

1.10.1. Ventajas del uso de las tecnologías de la información y comunicación en la Educación.....	13
1.10.2. Enseñanza personalizada.....	13
1.10.3. Acceso rápido a la información.....	14
1.10.4. Posibilidad de interactuar con la información.....	14
1.10.5. Eleva el interés y la motivación de los estudiantes	14
1.10.6. Mejora de la eficacia educativa.....	15
1.10.7. Actividades complementarias de apoyo al aprendizaje	15
1.11. Software Educativos.....	16
1.11.1. Características	16
1.11.2. Categorización de los Programas Didácticos	17
1.11.3. Funciones del Software Educativos	18
1.11.4. Función informativa	18
1.11.5. Función instructiva.....	18
1.11.6. Función motivadora	18
1.11.7. Función evaluadora	19
1.11.8. Función expresiva	19
1.11.9. Función innovadora.....	19
1.11.10. La Web 3.0	20
1.11.11. Implicaciones educativas de la Web 2.0	20
1.12. Historietas digitales.....	21
1.12.1. El Cómic y su aplicación en el proceso Educativo	21
1.12.2. El cómic estimula la lectura	22
1.12.3. Integración en el proyecto general formativo	23
1.13. Los Valores	24
1.14. Valores del Currículum.....	26
1.14.1. Responsabilidad	26
1.14.2. Respeto.....	26
1.14.3. Amistad	27
1.14.4. Honestidad.....	27
1.14.5. Autoestima	27
1.14.6. Gratitud	28
1.14.7. Pulcritud	28

1.15. La Educación en Valores	29
-------------------------------------	----

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA

2.1. Universo, población y muestra.....	30
2.1.1. Universo	30
2.1.2. Población.....	30
2.1.3. Muestra.....	31
2.1.4. Matriz de Operacionalización de variables	32
2.2. Análisis e Interpretación de Datos Internos	34
2.3. Elaboración del Modelo Funcional	46
2.3.1. Antes de empezar	46
2.3.2. Implementación.....	47
2.3.3. Pasos para implementar un cómic.....	47
2.3.4. Play Cómic	48
2.3.5. Principios metodológicos de Play Cómic	50
2.3.6. Diseño del cómic usando Play Cómic	50
2.4. Revista digital de cómics	66
2.4.1. Educación en Valores.....	66
2.5. Blog de Educacion en Valores	71
2.6. Contenido del blog de Educación en Valores	84
2.6.1. Revista digital sobre cómics Educación en valores	87
2.6.2. Texto digital de educacion en valores	88
2.6.3. Video del valor del respeto	89

CAPÍTULO 3: RESULTADOS

3.1. Validación de la utilización de Historietas digitales en la Asignatura de Educación en valores en los novenos años	90
---	----

CAPITULO 4: VALIDACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de la encuesta a estudiantes.....	96
4.2. Demostración de las hipótesis.....	110
4.2.1. Variable Independiente (A).....	111
4.2.2. Variable Dependiente (B).....	111
4.3. Método Lógico ($A \rightarrow B$).....	111
4.4. Verificación de la hipótesis.....	112
4.5. Modelo Matemático.....	113
4.6. Nivel de Significación.....	113
4.7. Fórmula de los grados de libertad.....	113
4.8. Distribución Chi Cuadrado χ^2	114
4.9. Fórmula de la Chi- Cuadrado.....	114
4.10. Recolección de datos y cálculos estadísticos.....	115
4.11 Regla de decisión.....	118
4.12. Decisión Estadística.....	118

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	120
5. 2. Recomendaciones.....	121
Bibliografía.....	123
Glosario.....	125
Anexos.....	128

TABLAS DE GRÁFICOS

Tablas

Tabla 1.1: Impacto	9
Tabla 2.1: Población.....	30
Tabla 2.2: Historieta Digital.....	32
Tabla 2.3: Educación en Valores	33
Tabla 2.4: Recursos utilizados en el aula	34
Tabla 2.5: Efectividad de los recursos	35
Tabla 2.6: Elementos apropiados para la comprensión.....	36
Tabla 2.7: Aplicación de las Tics en la Educación en Valores.	37
Tabla 2.8: Recursos en el proceso enseñanza aprendizaje	38
Tabla 2.9: Elementos de Motivación	39
Tabla 2.10: Práctica de Valores en su vida cotidiana.....	40
Tabla 2.11: Valor a conductas y comportamientos	41
Tabla 2.12: Uso de narración digital en valores.....	42
Tabla 2.13: Contar Con Historietas Digitales para el fortalecimiento de Valores.....	43
Tabla 4.1: Historietas Digitales en el aprendizaje.....	97
Tabla 4.2: Historietas digitales para fortalecer el comportamiento.	98
Tabla 4.3: Historietas digitales para motivar al educando.	99
Tabla 4.4: Historietas digitales para la comunicación asertiva	100
Tabla 4.5: Participación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Educación en Valores.	101
Tabla 4.6: Historietas digitales como apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje de Valores.	102
Tabla 4.7: Historietas digitales para la expresión de ideas, pensamientos.....	103
Tabla 4.8: Utilización de las historietas digitales.....	104
Tabla 4.9: Historietas digitales en la autovaloración y autoestima.	105
Tabla 4.10: Historietas digitales en el rendimiento académico.....	106
Tabla 4.11: Distribución Chi Cuadrado X^2_c	114
Tabla 4.12: Frecuencias Observadas.....	115
Tabla 4.13: Frecuencias Esperadas	116
Tabla 4.14: Cálculo de X^2_c	117

Gráficos

Gráfico1.1: Variables e indicadores	8
Gráfico 2.1: Recursos utilizados en el aula	34
Gráfico 2.2: Efectividad de los recursos	35
Gráfico 2.3: Elementos apropiados para la comprensión.....	36
Gráfico 2.4: Aplicación de las Tics en la Educación en Valores	37
Gráfico 2.5: Recursos en el proceso enseñanza aprendizaje.....	38
Gráfico 2.6: Elementos de Motivación	39
Gráfico 2.7: Práctica de Valores en su vida cotidiana	40
Gráfico 2.8: Valor a conductas y comportamientos.....	41
Gráfico 2.9: Uso de narración digital en valores.....	42
Gráfico 2.10: Contar con Historietas Digitales para el fortalecimiento de Valores...	43
Gráfico 2.11: Presentación de play cómic.....	52
Gráfico 2.12: Presentación de play cómic.....	53
Gráfico 2.13: Ventanas de actividades de play cómic	54
Gráfico 2.14: Sugerencias Didácticas	55
Gráfico 2.15: Sugerencias Didácticas	56
Gráfico 2.16: Dibuja un cómic.....	57
Gráfico 2.17: Crear un cómic.....	58
Gráfico 2.18: Dibuja un cómic.....	59
Gráfico 2.19: De cómic a historia.	60
Gráfico 2.20: De historia a cómic	61
Gráfico 2.21: Terminar el cómic	62
Gráfico 2.22: Editar escenario, editar personajes.....	63
Gráfico 2.23: Rellena bocadillos.....	64
Gráfico 2.24: Escritura de bocadillos.....	65
Gráfico 2.25: Revista digital. Educación en Valores.	67
Gráfico 2.26: El valor de la responsabilidad	68
Gráfico 2.27: El valor del respeto	69
Gráfico 2.28: El valor de la tolerancia	70

Gráfico 2.29: Crear un blog	72
Gráfico 2.30: Acceder al blog	73
Gráfico 2.31: Elección de plantilla del blog.....	74
Gráfico 2.32: Pasos para la creación del blog	75
Gráfico 2.33: Entrada al blog	76
Gráfico 2.34: Insertar imágenes, texto, videos mensajes en el blog	77
Gráfico 2.35: Blog de Educación en Valores.....	78
Gráfico 2.36: Crear Voki.....	79
Gráfico 2.37: Dirección de Voki.....	80
Gráfico 2.38: Crear nuevo Voki.....	81
Gráfico 2.39: Elección de Voki.....	82
Gráfico 2.40: Código del Voki para insertar en el blog	83
Gráfico 2.41: Saludo del blog.	84
Gráfico 2.42: Video. Valor de la responsabilidad.....	85
Gráfico 2.43: Revista De Historietas Digitales. Educación en Valores.	86
Gráfico 2.44: Blog de Educación en valores.....	87
Gráfico 2.45: Texto utilizado en noveno año de Educación en Valores	88
Gráfico 2.46: Valor del respeto.....	89
Gráfico 3.1: Valor la responsabilidad	90
Gráfico 3.2: El Valor el Compañerismo	91
Gráfico 3.3: Valor de la Amistad	92
Gráfico 3.4: Valor de la Tolerancia.....	93
Gráfico 3.5: El Valor de la Pulcritud	94
Gráfico 3.6: El Valor de la Responsabilidad.....	95
Gráfico 4.1: Historietas Digitales en el aprendizaje.....	97
Gráfico 4.2: Historietas digitales para fortalecer el comportamiento.	98
Gráfico 4.3: Historietas digitales para motivar al educando.	99
Gráfico 4.4: Historietas digitales para la comunicación asertiva	100
Gráfico 4.5: Participación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Educación en Valores	101
Gráfico 4.6: Historietas digitales como apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje de Valores.	102
Gráfico 4.7: Historietas digitales para la expresión de ideas, pensamientos.	103

Gráfico 4.8: Utilización de las historietas digitales.	104
Gráfico 4.9: Historietas digitales en la autovaloración y autoestima.....	105
Gráfico 4.10: Historietas digitales en el rendimiento académico.	106
Gráfico 4.11: Zona de aceptación de la Hipótesis.....	118

Cuadros

Cuadro 2.1: Calificaciones del Segundo trimestre	44
Cuadro 2.2: Calificaciones del Segundo trimestre	45
Cuadro 2.3: Promedios del Primer Trimestre	46
Cuadro 4.1: Promedios del Segundo y Tercer Trimestre.....	122
Cuadro 4.2: Promedio del Segundo y Tercer Trimestre en porcentajes.....	123

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación cumple en la educación un papel preponderante en todas las actividades diarias; en el campo educativo los requerimientos básicos han cambiado e innovando tecnológicamente, alcanzando la construcción del conocimiento encaminado al desarrollo del pensamiento lógico crítico y creativo a través de redes de información alcanzando la interacción entre el estudiante y el docente.

El uso de la Tecnología de la Información y Comunicación posibilita el acceso a Internet, el empleo de medios audiovisuales, aplicaciones multimedia, juegos educativos despertando el aprendizaje y el interés en los estudiantes conllevando al mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje.

Para un mejor estudio y comprensión el presente trabajo se ha dividido en cinco capítulos

Capítulo I: Hace referencia al tema de investigación, conocimiento general de la Utilización de las Historietas Digitales en el proceso enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Educación en Valores, citándose además los antecedentes, definición del problema, delimitación, preguntas básicas, sobresaliendo la formulación de la hipótesis, las variables, sus indicadores, el impacto, análisis, los objetivos generales, específicos, la fundamentación de la variable independiente, dependiente con sus categorías y subcategorías .

Capítulo II: Hace referencia a la metodología del trabajo; la identificación del universo, la población y muestra; sobresaliendo la Operacionalización de variables, el análisis e interpretación de datos internos englobando los resultados obtenidos de la aplicación de las encuestas y ficha de observación dirigida a los estudiantes y docente de la institución recabando información trascendental, se menciona la elaboración del Modelo Funcional, la revista digital de cómics, el bloc y el contenido de Educación en Valores,

Capítulo III: Abarca la validación de la utilización de Historietas digitales en la Asignatura de Educación en Valores en los novenos años.

Capítulo IV: Hace referencia a la validación de resultados, obtenidos durante la recolección de datos, tanto de la encuesta como de la ficha de observación, indicándose la demostración de las hipótesis.

Capítulo V: Denominado conclusiones y recomendaciones, establecidas a través del análisis e interpretación de los resultados obtenidos; constituyendo las hipótesis en el balance final de la investigación, representándose en forma lógica, clara y concisa, basándose en hechos comprobados durante el desarrollo de la investigación; siendo trascendental resaltar que las recomendaciones reflejan acciones futuras para la introducción de los resultados en la práctica; el material de referencia, comprende la bibliografía utilizada para la elaboración de la investigación, dando a conocer la trayectoria teórica, metodológica e histórica efectuada por el investigador, en el glosario se da a conocer el significado de palabras desconocidas; los anexos están

constituidos por el material que sirve para explicar y ampliar el alcance, parámetros y condiciones relacionados con el trabajo investigativo.

CAPITULO 1

FUNDAMENTOS TEORICOS

1.1. Tema

“Utilización de las Historietas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Educación en Valores en los estudiantes de Noveno Año del Colegio Nacional Mariano Benítez”

1.2. Antecedentes

En la historia de la humanidad los valores éticos y morales son la base fundamental de la familia, considerándose que la educación en valores es educar moralmente enseñando, normas comportamentales que posibiliten un mejor convivir.

Desde esta perspectiva se concibe la necesidad de indagar, analizar y presentar la siguiente investigación ubicando como protagonista principal del aprendizaje al estudiantado dentro de las diferentes estructuras metodológicas con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas sustentándose en varias concepciones teóricas y metodológicas enfocadas en el desarrollo de la condición humana y la preparación para la comprensión.

El tema seleccionado parte de la crisis de los valores humanos evidenciados en países tercer mundista tornándose en un problema de mayor trascendencia que atraviesan

las familias y sociedades siendo percibidos en todas las clases sociales observándose la pérdida de respeto a la autoridad, la impuntualidad, la descortesía, la discriminación entre otros.

En el Ecuador los adolescentes demuestran comportamientos inadecuados que influyen significativamente en el proceso enseñanza aprendizaje dificultando su desarrollo cognitivo procedimental y actitudinal alterándose las relaciones familiares, educativas y sociales.

En el Colegio Nacional “Mariano Benítez” con la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, la educación tiene como objetivo desarrollar la condición humana mediante la práctica de valores alcanzando procesos productivos y significativos proponiendo alternativas de solución para resolver problemas con tolerancia y armonía; contribuyendo en el desarrollo de la capacidad crítica, en la autonomía y en la racionalidad.

Es transcendental manifestar que el desarrollo de la tecnología de la información y comunicación posibilita la interacción entre el estudiante y el docente mediante la utilización de historietas digitales que fortalece el proceso enseñanza aprendizaje permitiendo mediante una serie de dibujos crear y cimentar los valores.

La utilización de las historietas son aplicadas en la pedagogía crítica logrando la participación activa del estudiante en la transformación de la sociedad, perspectiva pedagógica que genera en los educandos el conocimiento, la comprensión el

razonamiento y la comunicación desarrollándose por vías productivas y significativas dinamizando la metodología de estudio para llegar al aprendizaje significativo.

1.3. Definición del problema

El problema de investigación facilita la viabilidad y profundización del mismo, resaltándose que la utilización de las historietas digitales como recurso educativo, apoyará el proceso enseñanza-aprendizaje de Educación en Valores, conllevando a un inter-aprendizaje dinámico, participativo, reflexivo.

Hace referencia al empleo de las tecnologías de la información y comunicación resaltándose la utilización de historietas digitales en el proceso de enseñanza a aprendizaje en la asignatura de educación en Valores en los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica.

1.4. Delimitación del problema

La investigación se efectuará en el:

- **Campo.** Educación en Valores
- **Área.** Historietas digitales interactivas
- **Delimitación espacial.** Departamento de Orientación y Consejería Estudiantil del Colegio Nacional “Mariano Benítez”.
- **Delimitación Temporal.** Diciembre 2011-Abril 2012

- **Aplicación:** Se efectuará la selección de herramientas tecnológicas para la creación de historietas digitales; procediéndose al diseño de historietas con temas que posibiliten el promover los valores que servirán como medios de consulta para futuras investigaciones.

1.5. Preguntas Básicas

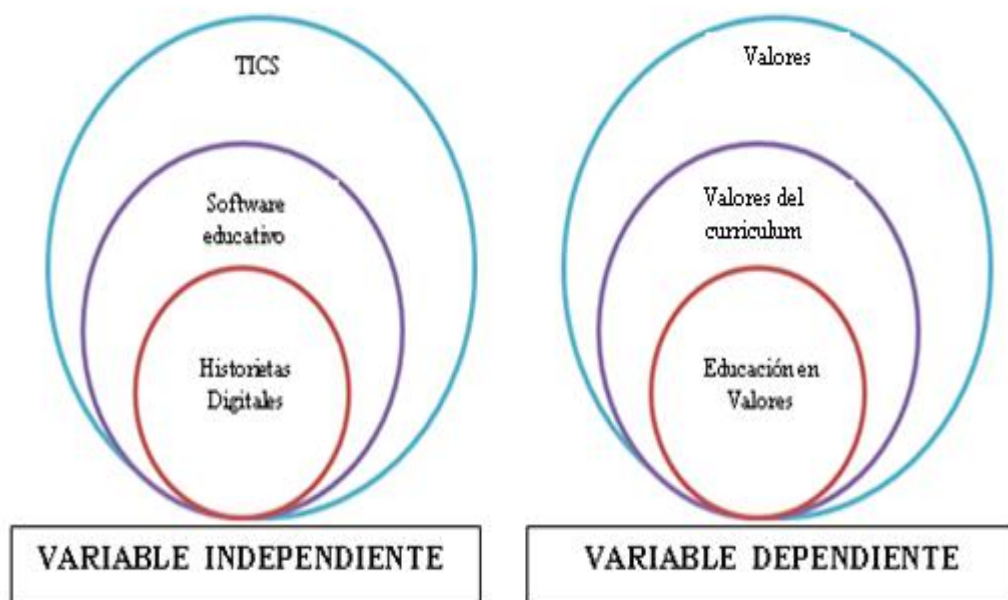
- ¿Cómo la utilización de las historietas digitales incide el en proceso de enseñanza aprendizaje de Educación en Valores?
- ¿Cuál es la función del docente para fortalecer el proceso de inter-aprendizaje?
- ¿Cómo se debe organizar los procesos de mediación con historietas digitales, para alcanzar la participación activa del educando en la construcción del conocimiento?

1.6. Formulación de la hipótesis

¿De qué manera incida la utilización de las Historietas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Educación en Valores en los estudiantes de Noveno Año del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo?

1.7. Variables e indicadores para las hipótesis

Gráfico1.1: Variables e indicadores



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

- La Tecnología de la Información y Comunicación
- El Software Educativo
- Historietas digitales
- Los Valores
- Valores del currículo.
- Educación en valores

1.8. Impacto

1.8.1. Impacto socio cultural

Tabla 1.1: Impacto

	Impacto alto negativo	Impacto medio negativo	Impacto bajo negativo	Sin impacto	Impacto bajo positivo	Impacto medio positivo	Impacto alto positivo
AREAS DE IMPACTO	-3	-2	-1	0	1	2	3
Social							X
Cultural							X
Político						X	
Económico							X
Ambiental							X
Científico - Técnico							X
Tecnológico							X
TOTAL						2	18

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

$$\Sigma = 20$$

$$NI = \frac{20}{7} = 2,86$$

El nivel de impacto es igual a alto positivo.

1.8.2. Análisis

- En el impacto social el nivel es alto positivo porque la utilización de las Historietas Digitales fortalecerán el proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Educación en Valores en los estudiantes de Noveno Año del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo, contribuyendo en el mejoramiento del buen vivir.
- En referencia al impacto cultural, el nivel es alto positivo, el presente trabajo se encuentra centrado en la aplicación, y, fortalecimiento de valores, contribuyendo en el desarrollo social, económico y sobretodo cultural, al transmitir valores como el respeto, responsabilidad, tolerancia, amistad y autoestima, contribuyendo en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.
- En lo político el nivel de impacto es medio positivo por las características académicas y políticas institucionales considerando que la utilización de historietas digitales en Educación en Valores está en función de mejorar la calidad educativa donde los educandos participen directamente siendo gestores y autores de su propia formación.
- En cuanto a lo económico el nivel de impacto es alto positivo, por cuanto la institución cuenta con redes inalámbricas para el acceso a Internet a nivel institucional a 300 metros a la redonda, posibilitando a los educadores y educandos la utilización de tecnología gratuita.

- En lo ambiental el nivel de impacto es alto positivo por cuanto no afectará al medio ambiente, considerándose que la papelería o material de escrito es remplazada por el uso de tecnología multimedia, despertando el interés y la creatividad, donde podrán expresar sus ideas, pensamientos, emociones, en una forma reflexiva, participativa.
- En lo científico técnico el nivel de impacto es alto positivo por cuanto las historietas digitales permitirán el cambio de mentalidad, actitud y comportamiento; exigiendo sabiduría, amabilidad, comprensión, presencia y paciencia fomentando valores cívicos, éticos, morales, conllevando a la calidad de la educación.
- En lo tecnológico el nivel de impacto es alto positivo por cuanto la tecnología es considerada una red inagotable de conocimientos tanto para estudiantes como para docentes, posibilitando el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación en Valores, contribuyendo con la formación de una ciudadanía responsable, respetuosa, solidaria, elevando su autoestima alcanzando las metas propuestas.

1.9. Objetivos

1.9.1. Objetivo General

Utilizar las historietas digitales para apoyar el proceso educativo de la Asignatura de Educación en Valores en el Noveno año del Colegio Nacional” Mariano Benítez”

1.9.2. Objetivos específicos.

- Fundamentar la utilización de las historietas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje en la Asignatura de Educación en Valores.
- Elaborar el play cómics como recurso tecnológico para la enseñanza de la Asignatura de Educación en Valores.
- Aplicar las historietas digitales fortaleciendo la participación activa de los estudiantes en la construcción del conocimiento

1.10. Las Tecnologías de la información y comunicación

“Las TICS, son un conjunto de instrumentos que admite una comunicación eficiente, eficaz, oportuna mediante la presentación de información, transmitido de forma escrita, verbal, en imágenes y sonidos”. (Hernández, 1989).

En el medio educativo la utilización de la tecnología se enfoca en el mejoramiento del aprendizaje permitiendo la adquisición competencias, trabajo y formación continua.

Guían la conducta moral en situaciones conflictivas y en la toma de decisiones encaminando sus actos hacia una convivencia armónica, pacífica, en un ambiente de paz y amor familiar.

Se utiliza las nuevas tecnologías para cambiar la pedagogía tradicional donde el docente tiene la respuesta y solicita al educando que la reproduzca considerando su inteligencia y desarrollo de capacidades psicomorales que constituyen la conciencia moral de la persona permitiendo enfrentarse a los conflictos de valores.

1.10.1. Ventajas del uso de las tecnologías de la información y comunicación en la Educación

La utilización de las nuevas tecnologías promueve una nueva visión del conocimiento y del aprendizaje apoyando el proceso de enseñanza - aprendizaje, a la dinámica de creación y diseminación del conocimiento e innumerables prioridades de las actuales inquietudes curriculares propiciando una comunicación tanto sincrónica (mediante la videoconferencia o a través del chat) como asincrónica (mediante el correo electrónico o foros de discusión).

El empleo de las tecnologías en la formación posibilita el mejoramiento en el proceso educativo, conllevando a la calidad docente, materializada en la flexibilidad en tiempo y espacio posibilitando la interacción en la comunidad educativa generando valores que influyen en la conducta y comportamiento.

1.10.2. Enseñanza personalizada

Las herramientas tecnológicas propician una mayor comunicación y coordinación entre padres, educadores y estudiantes conllevando a una mejor convivencia en el ámbito familiar, educativo y social.

Este aprendizaje ofrece al estudiante una elección real de cuándo, cómo y dónde estudiar, pudiendo introducir diferentes caminos y materiales, algunos fuera del espacio formal de formación, sin distinción de razas, situaciones económicas, sociales, convirtiéndose en herramientas indispensables para el proceso de enseñanza aprendizaje de las personas con capacidades diferentes.

1.10.3. Acceso rápido a la información

La utilización de las tecnologías de la comunicación e información ha permitido ahorrar tiempo en la busca de información requerida siendo esta textual, visual y auditiva permitiendo que en este proceso exista dinamismo.

1.10.4. Posibilidad de interactuar con la información

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación, posibilitan el mejoramiento del proceso de aprendizaje mediante la aplicación de estrategias que posibilitan el análisis y reflexión de contenidos dejando los estudiantes de ser procesadores de información, convirtiéndose en constructores significativos basándose en experiencias y conocimientos.

1.10.5. Eleva el interés y la motivación de los estudiantes

La aplicación de las tecnologías motiva a los estudiantes y capta su atención, convirtiéndose en un motor del aprendizaje despertando el interés, desarrollando el

pensamiento creativo, razonamiento lógico y crítico orientado a la superación de situaciones controvertidas.

1.10.6. Mejora de la eficacia educativa

La disposición de nuevas herramientas tecnológicas y recursos educativos interactivos desarrollan metodologías didácticas de mayor eficacia formativa facilitando el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual; permitiendo distinguir aspectos negativos, positivos; buenos, malos; la justicia e injusticia, contribuyendo en la formación de una ciudadanía.

La educación posibilita el desarrollo integral del educando, favoreciendo el nivel cognitivo, procedimental y actitudinal actualizando sus potencialidades cumpliendo con responsabilidad las exigencias educativas mediante un reforzamiento de los valores humanos, sociales, encaminados a la productividad, participación, colaboración, solidaridad, responsabilidad, respeto, contribuyendo en su autoestima y superación personal.

1.10.7. Actividades complementarias de apoyo al aprendizaje

Las tecnología de la información y comunicación conllevan al desarrollo y perfeccionamiento de actividades complementarias y de recuperación en las que los educandos tienen la posibilidad de controlar su trabajo, debido al acceso a recursos educativos y entornos de aprendizaje, ofreciendo al estudiantado diversidad de

información y materiales didácticos digitales que enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es trascendental resaltar que las tareas educativas realizadas mediante computadores u ordenadores permiten almacenar la información en dispositivos de entrada y salida evitando su pérdida y deterioro.

1.11. Software Educativos

El software educativo se enfocan en la reunión de recursos informáticos diseñados para ser utilizados en el contexto del proceso de enseñanza aprendizaje, caracterizándose por su diseño, siendo atractivos, interactivos, admitiendo el empleo de recursos multimedia, como: diccionarios, diversidad de videos, imágenes, sonidos, fotografías, especializados, explicaciones de experimentos, ejercicios y juegos instructivos que las apoya funciones de evaluación y diagnóstico de los estudiantes.

1.11.1. Características

- Posibilita el proceso de interactividad con los estudiantes.
- Contribuye con representaciones, gráficos y dibujos animados.
- Fortalece el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Admite una retroalimentación en los contenidos de difícil comprensión y entendimiento.

- Apoya simular procesos complejos.
- Facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Apoya el trabajo independiente mediante el diálogo, el intercambio de ideas e informaciones entre el computador y los estudiantes.
- Individualiza el trabajo con los estudiantes donde cada uno se adapta a sus actividades.

1.11.2. Categorización de los Programas Didácticos

Según RUBIO, Nelson. (2013. Página 1). Los programas informáticos por su naturaleza pueden ser categorizados de la siguiente manera:

- De consulta: los atlas geográficos y los atlas biológicos, páginas de reflexión y análisis.
- Ejercitación: Permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva. Proponen diversos tipos de ejercicios tales como completar, unir con flechas, selección múltiple entre otros.
- Simulación: Simulan hechos y/o procesos en su entorno interactivo, permitiendo al usuario modificar parámetros y ver cómo reacciona el sistema ante el cambio producido.

1.11.3. Funciones del Software Educativos

Los programas didácticos, al aplicarse en el medio educativo cumplen funciones básicas propias de los medios y actividades didácticas; además, en algunos casos, son adaptados de acuerdo a la necesidad del docente y contenido a enseñar posibilitando la interacción entre la comunidad educativa.

1.11.4. Función informativa

Los programas a través de diversas actividades educativas proporcionan una información estructurada en relación a la realidad del educando fortaleciendo la enseñanza aprendizaje mediante programas tutoriales empleándose bases de datos, para una mejor función informativa, facilitando el proceso enseñanza aprendizaje en los educandos.

1.11.5. Función instructiva

Los programas educativos orientan, regulan y normalizan el aprendizaje de los estudiantes promoviendo actuaciones encaminadas al logro de unos objetivos educativos generales y específicos.

1.11.6. Función motivadora

Los educandos sienten atracción por todo aquello relacionado con los avances tecnológicos sobretodo aquel enfocado en las redes sociales, donde pueden expresar sus ideas, sentimientos, pensamientos, adquiriendo patrones de conducta adecuados e

inadecuados considerando que los programas informáticos suelen incluir elementos para motivar y captar la atención de los estudiantes manteniendo y fortaleciendo su interés.

1.11.7. Función evaluadora

La interactividad propia de la funcionalidad evaluadora posibilita la respuesta rápida, oportuna, efectiva a las acciones de educandos, con un modo de proceder honesto, justo, íntegro de acuerdo con las normas morales, sociales y éticas vigentes en la sociedad en mundo cambiante, exige la toma de decisiones consensuada, reflexiva, participativa.

1.11.8. Función expresiva

Los computadores son máquinas con capacidad para: guardar, conservar, procesar, mediante símbolos, imágenes las ideas, pensamientos, argumentos, frases, facilitando la interacción entre los seres humanos, cumpliendo normas, reglas, valores que conforman la vida en sociedad .

1.11.9. Función innovadora

Los planteamientos pedagógicos, psicológicos, educativos resultan innovadores, sobre todo al manejar programas educativos que posibilitan la motivación de los educandos en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación en valores.

1.11.10. La Web 3.0

La Web 3.0, son herramientas online que posibilitan la conversación e interacción entre sus usuarios, brindando la oportunidad de actuar en forma interrelacionada mediante el lenguaje natural, contribuyendo en el cambio de paradigmas sobre el pensamiento de Internet y sus funcionalidades admitiendo la interacción entre los usuarios y el desarrollo de redes sociales donde el individuo puede expresarse, enviar, recibir, buscar, información de compartiendo contenidos.

1.11.11. Implicaciones educativas de la Web 2.0

La Web 2.0, apoya en la búsqueda, creación, interacción, para compartir en la línea on-line.

- Crea un espacio interactivo para fortalecer la comunicación abierta mediante el respeto hacia el ser humano.
- Involucra la participación y colaboración libre en la producción y difusión de datos.
- Genera nuevos roles para profesores y estudiantes, fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje
- Orienta al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, despertando la capacidad de análisis
- Sus fuentes de información facilitan un aprendizaje autónomo, donde el educando es protagonista de su propio aprendizaje.

- Posibilitan la participación en las actividades grupales, fortaleciendo el trabajo colaborativo.
- Facilita la realización de nuevas actividades de aprendizaje, encaminando a la evaluación con un enfoque integrador y participativo.
- Permite la creación de redes de aprendizaje fortaleciendo las habilidades, destrezas y actitudes.
- Se desarrollan y mejoran las competencias digitales alcanzando el mejoramiento en la calidad educativa
- Admite la reflexión, el análisis, la síntesis en correspondencia a temas de interés educativo, donde el educando aprende, comparte, ayuda y elabora recursos que facilitan el proceso de enseñanza.

1.12. Historietas digitales

Las historietas, los dibujos animados las imágenes animadas son formas antiguas de expresión creativa, en este apartado se hace referencia a la época prehistórica, donde hombre y mujeres dibujaban, graficaban, coloreaban escenas del diario vivir en las cavernas reconociendo sus para registrar sus aventuras y triunfos dando origen a la expresión artística.

1.12.1. El Cómic y su aplicación en el proceso Educativo

El uso didáctico del cómic en el aula contribuye significativamente al desarrollo de los siguientes ámbitos:

- Favorece la comprensión lectora.
- Enriquece el vocabulario.
- Desarrolla la expresión oral y escrita.
- Fortalece la capacidad de memorización, mediante la concentración del estudiante.
- Facilita la lectura.
- Permite trabajar en la ortografía y la capacidad de síntesis.
- Contribuye en el aprendizaje de idiomas.
- Ayuda a contemplar e interpretar la información contenida en los medios audiovisuales.
- Facilita en el estudiante la comprensión de la realidad social y cultural de su entorno inmediato.
- Desarrolla y perfecciona una actitud crítica acerca del entorno.
- Es un eficaz medio para la transmisión y educación en valores.

1.12.2. El cómic estimula la lectura

Facilita al docente el quehacer educativo mediante la utilización de una guía, que orienta a la reflexión, perfeccionando la comunicación y aprendizaje mediante actividades visuales, aportando en el desarrollo de su imaginación e inteligencia, despertando la capacidad investigativa y descubrimiento, desarrollando el nivel intelectual, actitudinal, procedimental.

La función del profesor infundir el respeto con otras personas mediante reglas y normas de comportamiento, que posibilitan las relaciones interpersonales basadas en

la igualdad, respeto mutuo, evidenciado en la colaboración solidaridad y otros sentimientos de afecto.

Es esencial manifestar que la retroalimentación en la educación en valores permite poner en marcha un amplio conjunto de mecanismos en diversas áreas de la acción formativa, pudiendo ser en la comunicación, aprendizaje, relaciones humanas, orientación profesional, entrevistas, idiomas, técnicas profesionales, prevención de accidentes, seguridad en el trabajo, legislación, entre otros.

1.12.3. Integración en el proyecto general formativo

La lectura de imágenes, la producción de guiones ofrecen un recurso motivador para la enseñanza de diversas materias de cualquier plan formativo, introduciendo enunciados que posibilitan el desarrollo intelectual, siendo posible mediante la elaboración de historietas trabajar con técnicas lingüísticas que favorezcan las expresiones coloquiales aplicándose en el aula donde el desarrollo de los valores implica el desarrollar la inteligencia como conjugación del pensamiento y la memoria.

La creación de cómics en la producción de mensajes a partir de este medio gráfico-visual, implica la transformación personal que tiene su origen en el hogar, colegio, en la sociedad a través de interacciones, comportamientos y conductas que mediante el dialogo genera nuevas propuestas de la vivencia de los valores coherentes y eficaces.

Los objetivos de la utilización didáctica del cómic en el aula fortalecen la lectura crítica y creativa señalándose que los valores transmitidos mediante las historietas permiten el desarrollo y crecimiento personal sirviendo como instrumento de realización o construcción de sociedades justas, equitativas y solidarias; basadas en la nobleza esencial del ser humano como una expresión de madurez de la raza humana.

1.13. Los Valores

Son cualidades que dignifican al ser humano, engrandeciendo su autoestima, valoración contribuyendo en el establecimiento de relaciones humanas que orientan hacia la armonía personal, familiar, educativa y social.

Para comprender la importancia de los valores dentro del ambiente social, educativo es esencial conocerlos y aplicarlos en las diversas actividades de nuestra existencia.

Es primordial aplicar el respeto, responsabilidad, honestidad, amistad, pulcritud, gratitud, demostrando humildad y seguridad para una convivencia pacífica.

Los valores encaminan las actividades del ser humano, concientizando a través del razonamiento y reflexión sobre lo positivo o negativo en su accionar.

Los valores nacen en la familia, continuando en la escuela, colegio, universidad, apoyando en el desarrollo: productivo, social, educativo.

El docente en su labor conlleva a la construcción del conocimiento desarrollando la comprensión, el pensamiento lógico, crítico, creativo, imaginativo, reflexivo.

A través de actividades pedagógicas, motivacionales y dinámicas como la utilización de historietas digitales se posibilita la interiorización y práctica de valores para alcanzar las metas, objetivos, propósitos personales, familiares y sociales.

Por lo tanto, una definición en sentido estrecho de los valores sería:

Se identifican:

- Con objetos, acciones, actividades, emociones, sentimientos e interrelaciones en la comunidad.
- Con las diversas maneras de comportamiento encaminadas a la adopción de patrones de conducta.

Se manifiestan:

- En el accionar educativo se reconoce su trascendencia al fortalecer la autoestima del educando ayudando en su valoración personal o grupal para la toma de decisiones que conllevan a la solución de problemas mejorando la afectividad, estableciendo compromisos participativos para una mejor convivencia educativa.

Se estructuran:

- Por la realidad en constante cambio e innovación donde la familia es el pilar fundamental para el desarrollo integral del educando teniendo como función

el apoyo incondicional al adolescente sobretodo en la sociedad actual donde prevalece la utilización de los medios de comunicación.

1.14. Valores del Currículum

Los valores se convierten en guías, pautas y normas de conducta que posibilitan el definir los objetivos de vida, ayudándonos a aceptarnos con nuestras virtudes y defectos, fortaleciendo el autoestima y autovaloración apoyando en la construcción de criterios para tomar decisiones correctas y orientar nuestra vida facilitando el pensamiento crítico, analítico y reflexivo; contribuyendo para una armoniosa convivencia.

1.14.1. Responsabilidad

La responsabilidad es una obligación, moral e incluso legal de cumplir con nuestros compromisos personales, sociales, familiares, demostrando madurez, para una convivencia pacífica en el contexto: familiar, profesional, social y laboral, donde la responsabilidad obliga a asumir las consecuencias de todas nuestras acciones y decisiones, encaminando nuestros actos con una noción de justicia y cumplimiento del deber en todos los sentidos.

1.14.2. Respeto

El respeto es la consideración y estima hacia las demás personas estableciendo vínculos de amistad y consideración; fortaleciendo la autoestima, valoración

personal, seguridad, confianza en sí mismo y en los demás contribuyendo con el buen vivir, mediante las leyes y reglamentos estableciendo reglas básicas hacia el cumplimiento de las mismas, normando la actuación de las personas.

El respeto permite el aprender a reconocer y valorar a cada ser humano, considerando sus individualidades.

1.14.3. Amistad

Se considera a la amistad un valor elemental para consolidar las relaciones en la sociedad a través de la confianza, el respeto y afectividad hacia el entorno natural prevaleciendo los sentimientos hacia nuestros semejantes mejorando la integridad personal, física, Psíquica y moral en un contexto de equidad y justicia.

1.14.4. Honestidad

La honestidad conlleva a la aceptación del ser humano garantizando la confianza, seguridad, respaldo, confidencia, tolerancia, comprensión, amor, en una palabra integridad, evidenciándose en cada acto del diario vivir contribuyendo en la autonomía alcanzando niveles de desarrollo personal, grupal y colectivo.

1.14.5. Autoestima

No basta tener seguridad en el desarrollo de habilidades, competencias; pues, la autoestima está fundamentada en un nuestro conocimiento, permitiendo fortalecer las

capacidades afectivas, para superar los problemas en momentos difíciles evitando caer en el pesimismo, baja autoestima, inseguridad, desconfianza, agresividad, que conllevan a problemas sociales, familiares, educativos, afectivos, dificultando en la toma de decisiones, en el desarrollo comportamental, actitudinal provocando bajo rendimiento académico.

1.14.6. Gratitud

Valor que conlleva a agradecer por los favores recibidos, poniéndonos al servicio de los demás apoyando a la madurez y enriquecimiento personal, familiar, profesional y social, demostrando humildad, tolerancia, en las actividades realizadas en beneficio propio y en beneficio de los demás.

La gratitud se traduce en vivir la vida en armonía de acuerdo con el fin para el cual fuimos creados, dando gracias diariamente por todo aquello que poseemos en especial por la vida, la salud, trabajo y bienestar familiar, social, educativo facilitando al educando la formación en valores; despertando el pensamiento lógico, reflexivo, analítico prevaleciendo la afectividad hacia el entorno, demostrando cortesía, amabilidad para un mejor convivir dentro y fuera del ambiente educativo.

1.14.7. Pulcritud

El valor de la pulcritud, actividad de limpieza, higiene y orden en los espacios, espacios, ideas, sentimientos y expresiones evitando herir a los semejantes con actitudes, comportamientos, conductas negativas.

Efectivamente el orden, la disciplina y perseverancia afianzan el valor de la pulcritud, siendo verdadero con sus sentimientos y acciones demostrando los sentimientos, cultura, educación, fortificando la imagen personal, exteriorizando la verdad con humildad y sencillez.

1.15. La Educación en Valores

Es un proceso sistémico, intencional e integrado que garantiza la formación y el desarrollo de la personalidad concretándose a través de la Actualización y Fortalecimiento Curricular.

La educación en valores contribuye con el principio del buen vivir dado en la Constitución Política de la República del Ecuador, enfocándose en la reflexión, unión, solidaridad entre los seres humanos. Cabe destacar que en el ámbito educativo permite al docente fortalecer los valores en el estudiante

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA

2.1. Universo, población y muestra

2.1.1. Universo

Para la investigación se consideró a los estudiantes y maestros del noveno año de educación básica del Colegio Mariano Benítez; de acuerdo con los datos proporcionados por la secretaría del plantel registrándose los siguientes.

Tabla 2.1: Población

COMPOSICIÓN	POBLACIÓN
Docentes	1
Estudiantes	175
TOTAL	176

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2.1.2. Población

En el trabajo realizado se aplicó la investigación de campo tomándose como objeto de estudio todo el universo, siendo un total de 176 personas objeto de estudio.

2.1.3. Muestra

La población objeto es de estudio corresponde a 176 personas realizándose la investigación a su totalidad aplicándose como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario.

2.1.4. Matriz de Operacionalización de variables

Tabla 2.2: Historieta Digital

CONCEPTOS	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Historieta Digital:</p> <p>Es un recurso de aprendizaje, que utiliza aportes de multimedia como imagen en movimiento, narración, sonido texto, y voz en forma integral en un proceso innovador de enseñanza.</p>	<p>Recursos de aprendizaje</p> <p>Elementos multimedia</p> <p>Innovación</p>	<p>Tipo de material</p> <p>Elementos incluidos</p>	<p>¿Qué recursos se utiliza en el aula con mayor frecuencia para lograr el aprendizaje de valores?</p> <p>¿Considera usted que los recursos indicados en la pregunta anterior son efectivos dentro del proceso de aprendizaje?</p> <p>¿Cuál de los siguientes elementos considera apropiado para una mejor comprensión de conocimientos en la asignatura de Valores?</p> <p>¿Le gustaría que la Asignatura de Valores sea presentada en base recursos informáticos como historietas digitales?</p> <p>¿Cree usted que es necesario utilizar nuevos recursos que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Valores?</p> <p>¿Considera usted que las historietas digitales pueden ser un instrumento motivador para el aprendizaje y fortalecimiento de los valores?</p>	<p>Encuestas</p> <p>Recolección de Datos</p>

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Tabla 2.3: Educación en Valores

CONCEPTOS	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Educación en Valores:</p> <p>Es preparar al estudiante en la práctica de valores que son aquellas cualidades que facilitan la convivencia entre las personas y que se sustentan en el respeto a los derechos humanos.</p>	<p>Valores</p> <p>Convivencia</p> <p>Derechos Humanos</p>	<p>Práctica de valores</p> <p>Relaciones Interpersonales</p>	<p>¿Conoce y práctica correctamente los valores en su vida cotidiana?</p> <p>¿Cree usted que es necesario aprender a dar valor a conductas y comportamientos para convivir de mejor manera?</p> <p>¿Considera que una narración digital en base a experiencias le ayudará a concientizar, valorar y mejorar sus relaciones?</p> <p>¿Le gustaría que su profesor elabore historietas digitales para el aprendizaje y fortalecimiento de Valores?</p>	<p>Encuestas</p> <p>Recolección de Datos</p>

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2.2. Análisis e Interpretación de Datos Internos

PREGUNTA 1.- ¿Qué recursos se utiliza en el aula con mayor frecuencia para lograr el aprendizaje de valores?

Tabla 2.4: Recursos utilizados en el aula

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pizarra	75	42%
Videos	5	3%
Folletos	70	40%
Proyector	15	8%
Carteles	10	6%
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 2.1: Recursos utilizados en el aula



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

Los resultados reflejan que los recursos didácticos más utilizados por el docente en la asignatura de Educación en Valores son folletos, siendo de menor aplicación los videos educativos.

PREGUNTA 2.- ¿Considera usted que los recursos indicados en la pregunta anterior son efectivos dentro del proceso de aprendizaje?

Tabla 2.5: Efectividad de los recursos

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	11%
NO	155	89%
TOTAL	175	100

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 2.2: Efectividad de los recursos



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

Como se puede apreciar en el gráfico, los estudiantes en un 89 % consideran que los recursos que actualmente son utilizados por el docente en el aula no son eficientes para el proceso de aprendizaje, solo un 11% consideran que están acorde para el aprendizaje de conocimientos.

PREGUNTA 3.- ¿Cuál de los siguientes elementos considera apropiado para una mejor comprensión de conocimientos en la asignatura de Valores?

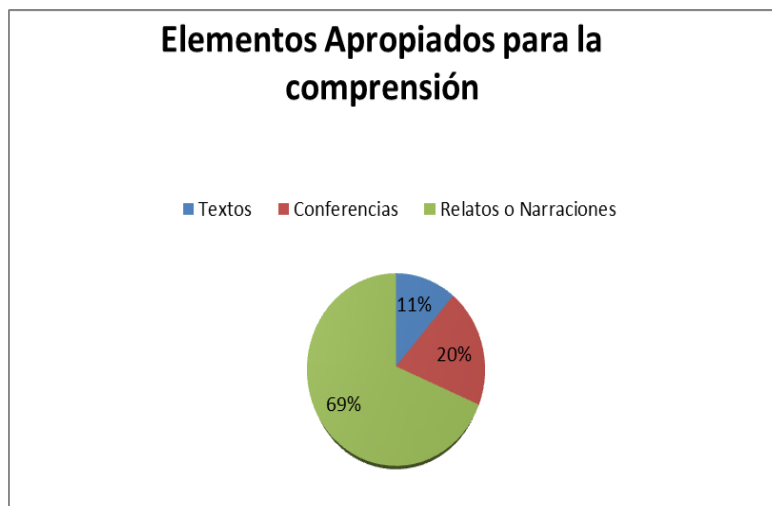
Tabla 2.6: Elementos apropiados para la comprensión

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Textos	20	11%
Conferencias	35	20%
Relatos o Narraciones	120	69%
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 2.3: Elementos apropiados para la comprensión



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados podemos determinar que los estudiantes en un alto porcentaje prefieren el uso de narraciones o relatos dentro del el aprendizaje de conocimientos.

PREGUNTA 4.- ¿Le gustaría que la Asignatura de Valores sea presentada en base recursos informáticos como historietas digitales?

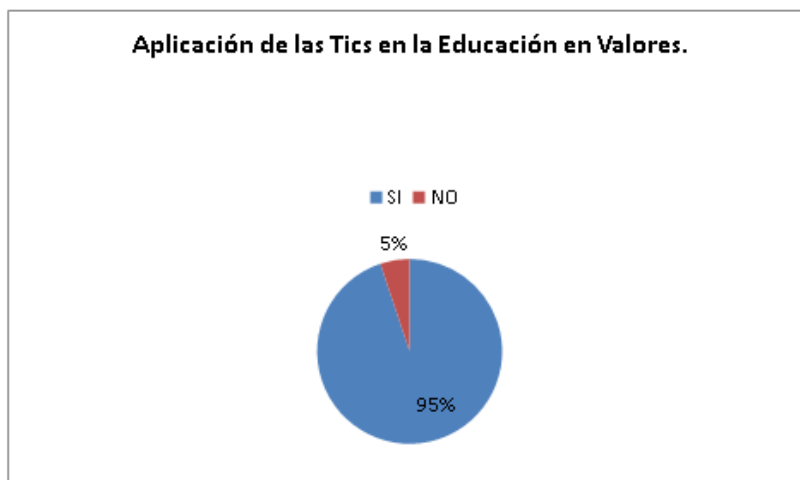
Tabla 2.7: Aplicación de las Tics en la Educación en Valores

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	166	94,85 %
NO	9	5,14 %
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 2.4: Aplicación de las Tics en la Educación en Valores



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

Es importante recalcar que los estudiante en un 94,85 %, les gustaría que la asignatura de Valores utilice como recurso didáctico de aprendizaje las historietas digitales, Mientras que el 5,14 % expresa que no.

PREGUNTA 5.- ¿Cree usted que es necesario utilizar nuevos recursos que mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Valores?

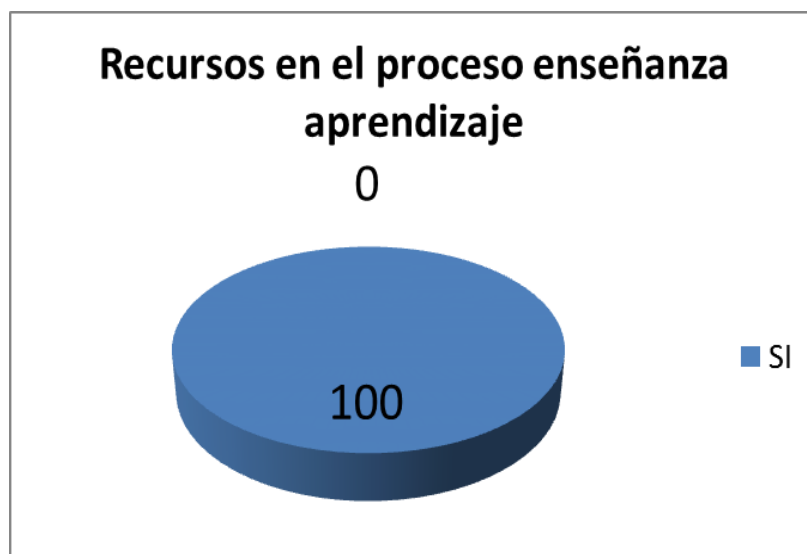
Tabla 2.8: Recursos en el proceso enseñanza aprendizaje

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	175	100%
NO	0	0%
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Grafico 2.5: Recursos en el proceso enseñanza aprendizaje



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

Los estudiantes en su totalidad consideran que es necesaria la implementación de nuevos recursos didácticos en la asignatura de Valores.

PREGUNTA 6.- ¿Considera usted que las historietas digitales pueden ser un instrumento motivador para el aprendizaje y fortalecimiento de los valores?

Tabla 2.9: Elementos de Motivación

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	165	94%
NO	10	6%
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Grafico 2.6: Elementos de Motivación



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

El gráfico muestra que los estudiantes consideran que las historietas digitales motivarán su interés en el aprendizaje de los conocimientos que se imparten en la signatura de Valores.

PREGUNTA 7.- ¿Conoce y práctica correctamente los valores en su vida cotidiana?

Tabla 2.10: Práctica de Valores en su vida cotidiana

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	67	38%
Poco	98	56%
Nada	10	6%
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 2.7: Práctica de Valores en su vida cotidiana



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De acuerdo al gráfico podemos verificar que es necesario fortalecer la práctica de valores en los estudiantes.

PREGUNTA 8.- ¿Cree usted que es necesario aprender a dar valor a conductas y comportamientos para convivir de mejor manera?

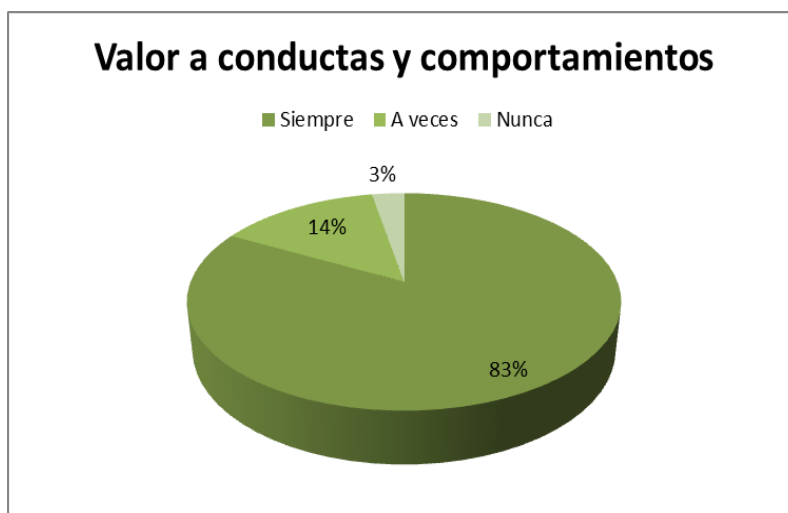
Tabla 2.11: Valor a conductas y comportamientos

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	145	83%
A veces	25	14%
Nunca	5	3%
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 2.8: Valor a conductas y comportamientos



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados podemos verificar que los estudiantes en su mayoría tienen la convicción de que es necesario aprender a valorar las conductas y comportamientos del ser humano, lograr una mejor convivencia.

PREGUNTA 9. ¿Considera que una narración digital en base a experiencias le ayudará a concientizar, valorar y mejorar sus relaciones?

Tabla 2.12: Uso de narración digital en valores

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	175	100%
NO	0	0%
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Grafico 2.9: Uso de narración digital en valores



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

Como se puede apreciar en el gráfico todos los estudiantes encuestados consideran que a través de narraciones en formato digital, se logrará concientizar la práctica de valores para mejorar las relaciones interpersonales

PREGUNTA 10. ¿Le gustaría que su profesor elabore historietas digitales para el aprendizaje y fortalecimiento de Valores?

Tabla 2.13: Contar Con Historietas Digitales para el fortalecimiento de Valores

CARACTERÍSTICA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	175	100%
NO	0	0%
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 2.10: Contar con Historietas Digitales para el fortalecimiento de Valores



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De los resultados de la encuesta, se aprecia que el cien por ciento de los estudiantes desea contar con una herramienta informática como son las historietas digitales, para el aprendizaje el aprendizaje y fortalecimiento de valores.

Cuadro 2.1: Calificaciones del Segundo trimestre
Observación de calificaciones obtenidas antes de la investigación
COLEGIO NACIONAL "MARIANO BENITEZ"

CUADRO DE CALIFICACIONES

MATERIA: Educación en valores. Año lectivo: 2011 - 2012
 PROFESORA: Lcda. Narcisa Arcos
 DÉCIMO: "A"
 CICLO: Educación Básica

NOMBRES Y APELLIDOS		SEGUNDO TRIMESTRE
1	AILLON TORRES BRANDO ARIEL	14
2	ARTEAGA TITE JOSE ANDRES	14
3	CAICEDO CASTILLO CHRISTIAN ALEXANDER	14
4	CARRASCO MORALES MARIO HERNAN	13
5	CHICAIZA GOMEZ JORGE LUIS	15
6	CHIFLA CHUGCHO WELLINGTON RONALDO	16
7	GARCES OÑATE CHRISTIAN ARIEL	14
8	GARCES ZUÑIGA ANDREA FERNANDA	12
9	GUAMAN TURUSHINA LENIN ESTUARDO	16
10	JACOME MORENO PAOLA ARACELLY	15
11	LLERENA CHACON JOAO ALEXANDER	14
12	LLERENA MEDINA JENNIFER GABRIELA	17
13	LLERENA MEDINA JOHANNA GISSELLE	16
14	LLERENA ORTIZ JENNY DEL ROCIO	13
15	LUNA VEGA KENIA NAOMI	12
16	MALUSIN CURIPALLO LILIAM SOFIA	15
17	MEDINA AGUIRRE ANDERSON STALIN	16
18	MEDINA TIERRAS CESAR AUGUSTO	12
19	MIRANDA LLERENA TATIANA ANABELLE	13
20	MIRANDA MORALES ANDRES PATRICIO	16
21	MIRANDA PAREDES KATHERYN LIZBETH	14
22	NARVAEZ PAREDES CRISTOPHER FERNANDO	12
23	OJEDA MORALES JUAN CARLOS	13
24	PAREDES BARRERA LUIS ENRIQUE	12
25	QUINGA MURGUEITIO ERICK DAVID	11
26	QUISPE SOLIS CRISTINA LIZETH	10
27	SALAN CHIPANTIZA JESSICA KATHERINE	13
28	SANCHEZ AMAN CARLOS JAVIER	12
29	SANCHEZ NUÑEZ JOAN ADRIAN	14
30	TIERRES MAYORGA DENIS ALEXANDER	15
31	TRUJILLO TRUJILLO BRYAN ANDRES	14
32	ZAMORA RODRIGUEZ BRYAN ALEXANDER	12
33	ZUÑIGA DIAZ JONATHAN FABRICIO	10

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Cuadro 2.2: Calificaciones del Segundo trimestre
COLEGIO NACIONAL “MARIANO BENITEZ”
CUADRO DE CALIFICACIONES

MATERIA: Educación en valores. Año lectivo: 2011 - 2012
 PROFESORA: Lcda. Narcisca Arcos
 DÉCIMO: “B”
 CICLO: Educación Básica

ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	SEGUNDO TRIMESTRE
1	AMAN CHIPANTIZA CINTHYA TATIANA	14
2	AMAN LLUGLLA GEISON EMMANUEL	14
3	BARRERA DELGADO WELINGTON AMILCAR	16
4	BARRERA MEDINA DAYANA ARACELLY	14
5	BUENAÑO CANDO KEVIN ALEXANDER	13
6	CHAVEZ LEMACHE DAVID SEBASTIAN	15
7	CHICAIZA PAREDES ESTEBAN FRANCISCO	12
8	CUNALATA UA ANDREA LIZETH	13
9	GALLEGOS GALLEGOS CHRISTOPHER	12
10	GARZON VILLEGAS LUIS CARLOS	14
11	JACOME SILVA JOSE ANTONIO	15
12	LLAGUA CHANGOBALIN MISHELLE GABRIELA	13
13	LLERENA CULCAY JOSELYN SUSANA	12
14	LOPEZ HERRERA AMBAR PAOLA	14
15	LOPEZ PAREDES ALEX GUSTAVO	15
16	LOPEZ TORRES VERONICA ALEXANDRA	16
17	MEDINA VILLENA JOHN ALEXANDER	15
18	MORALES PICO KERLY BRIGGITE	14
19	MORALES YAGUAL ANTHONY BRYAN	15
20	MOSQUERA QUILLIGANA PAOLA DENISSE	13
21	PAREDES CUNALATA ANTONY STEEVEN	12
22	RAMOS MORALES XIOMARA BELEN	11
23	SALAZAR BARROSO KERLY NOELHA	13
24	SEVILLA CESPEDES KEVIN MARCELO	14
25	TIRADO PAREDES JEN PERRE	15
26	TITE CUNALATA KEVIN ISRAEL	16
27	TOA CHAVEZ JAMILETH ALEXANDRA	14
28	TRUJILLO ZUNIGA JENNIFER LIZBETH	15
29	VALSECA QUINGA KATHERYNE JOHANNA	16
30	VILLALBA VILLENA EDISON ANDRES	14
31	ZAMBRANO SAILEMA DANIELA MISHELLE	12
32	ZUÑIGA JINES ANTHOHY ALEJANDRO	13

Fuente: Investigación
Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

**Cuadro 2.3: Promedios del Primer Trimestre
PRIMER TRIMESTRE**

SOBRESALIENTES	0	0
MUY BUENA	10	15,3%
BUENA	28	43,07%
REGULAR	24	36,92%
INSUFICIENTE	4	6.15%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Realizando el análisis del rendimiento de los estudiantes de Noveno Año en el año lectivo 2011-2012 en la Asignatura de Educación en Valores podemos observar que durante el Primer Trimestre los estudiantes tenían calificaciones como a continuación detallamos:

Como podemos observar durante el primer trimestre el rendimiento de los estudiantes era 10 MUY BUENA lo que representa un 15.3%, 28 BUENA que representa un 40.7%, 24 REGULAR que representa un 36.92%, 4 INSUFICIENTE que representa un 6.5%.

2.3. Elaboración del Modelo Funcional

2.3.1. Antes de empezar

Antes de iniciar con la creación de historietas digitales es trascendental conocer la utilización del programa, aplicándolo en la asignatura de Educación en Valores

fortaleciendo el nivel cognitivo, procedimental y actitudinal contribuyendo con el principio del buen vivir.

2.3.2. Implementación

En el Colegio “Mariano Benítez” de la ciudad de Pelileo, en la Asignatura de Educación en Valores, se desea promover el uso de las tecnologías de información a través de la creación de Historietas digitales por parte de los estudiantes, con la guía del docente para motivar, cultivar y rescatar la práctica de valores en el desarrollo del ser humano.

Con esta tarea se trata de desarrollar la iniciativa personal, la creatividad, pensamiento crítico, capacidad de razonamiento, análisis, síntesis mediante la elaboración de cómics mejorando la expresión escrita, contribuyendo en la autonomía personal, aprender a aprender, cultural y artística

Es trascendental destacar que para elaborar el cómic se emplea ordenadores junto con un software específico fomentando el trabajo cooperativo, participativo entre los educandos.

2.3.3. Pasos para implementar un cómic

El primer paso es idear una historia, tomando en cuenta una serie de decisiones:

Destinatario: ¿A quién va dirigida la historia que se va a narrar?

Finalidad: ¿Qué objetivos se persiguen?: enseñar, entretener, denunciar, transmitir valores.

Personajes: ¿Cómo serán los personajes? ¿Cuántos habrá? ¿Quién o quiénes serán los protagonistas y quiénes los antagonistas?

Espacios: ¿En qué espacios o ambientes transcurrirá la historia? ¿Serán abiertos o cerrados? ¿Imaginarios o reales?

Época: ¿En qué época sucederá? ¿En el pasado, en el presente o en un futuro?

- Estructurar el guión: En el segundo paso se realiza la estructura del guión
- Elegir el soporte: El tercer paso consiste en elegir el soporte en el que se va a crear la historieta. Puede ser en papel o digital.

Soporte digital para la creación de Historietas.

2.3.4. Play Cómics

Play Cómics es un programa creado por MUÑOZ, Germán Antonio. (2009. Pág. 1).

Con el objetivo de ir más allá y ser una herramienta divertida, ágil y versátil, en formato

de cómic, tras una metodología de normas precisas sugeridas por los alumnos, con ella los docentes desarrollarán estrategias de aprendizaje para los estudiantes.

Es un sistema de ayuda constante, un gran número de materiales e innumerables actividades pretendiendo que el educando desarrolle habilidades mediante un proceso dinámico, sistemático y continuo citándose:

- La lectura y la comprensión de narraciones adecuadas a su nivel.
- La realización de un diálogo a partir de una narración.
- La imaginación en la creación de historias.
- Ampliación de su vocabulario.
- Desarrollar destrezas comunicativas mediante el aprendizaje de las expresiones más utilizadas en el lenguaje cotidiano.
- Conversión de diálogos en una narración estructurada.
- La capacidad de trasladar al plano escrito situaciones diarias.
- Trasladar pensamientos e ideas a las estructuras formales que proporciona el lenguaje escrito.

Contiene una guía didáctica para los profesores que sirve para trabajar siguiendo una serie de orientaciones metodológicas:

- Play Cómics es un software que podrá utilizarse en diferentes sesiones.

- Las actividades planteadas pueden ser realizadas durante sesiones ilimitadas dado que el programa permite guardar los progresos en todos sus apartados.
- Es utilizado en sesiones de grupo con pizarra digital.
- Una vez finalizados e impresos, los cómics y las historias, sirven para la lectura posterior en el aula.
- Posibilita que docente pueda evaluar los trabajos realizados por los educandos.
- Una vez que terminado de crear el cómic se puede descargarlo gratuitamente al ordenador para imprimirlo de forma sencilla y rápida.

2.3.5. Principios metodológicos de Play Cómic

- Construcción de aprendizajes significativos.
- Desarrollo de la capacidad escrita.
- Respeto al ritmo individual de aprendizaje.
- Aumentar el grado de motivación del alumno.
- Facilidad y rapidez de ejecución.

2.3.6. Diseño del cómic usando Play Cómics

La sencillez de su navegación, su intuitiva interfaz y la facilidad del uso de las herramientas permitirán al alumno disfrutar de este material didáctico desde sus primeras experiencias con él, no obstante el software ofrece la posibilidad de elegir tres niveles, así como utilizar un sistema de ayuda en todo momento.

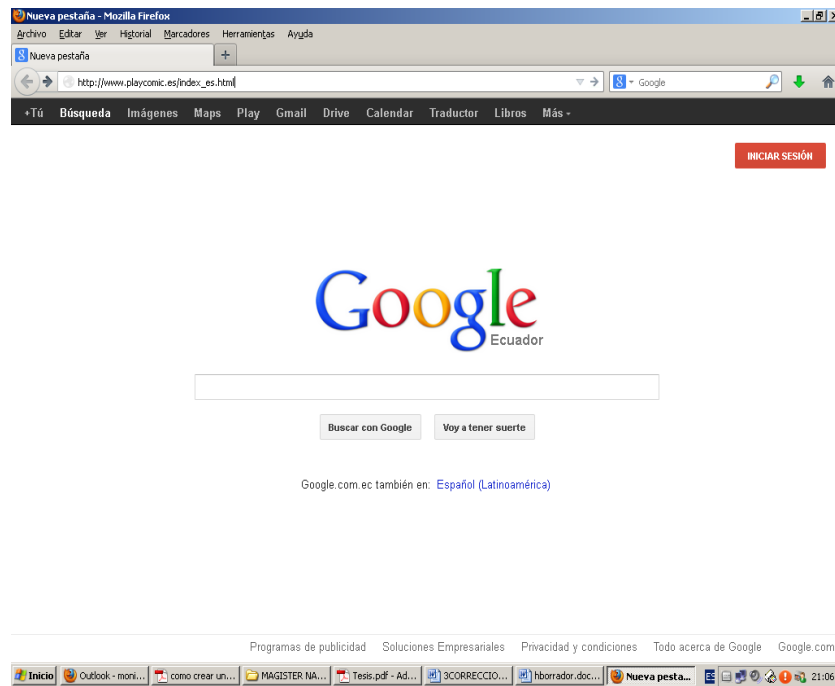
En la página principal del programa, los profesores podrán descargar una guía didáctica y otra detallada para su utilización en el aula. Se presentan los diferentes juegos y se aportan ideas y dinámicas para su aplicación en el aula.

2.3.7. Desarrollo play cómic

1. Para crear las historietas digitales en play cómic es trascendental ingresar a la siguiente dirección de la página Web utilizando el Internet:

http://www.playcomic.es/index_es.html

Grafico 2.11: Presentación de play cómic



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

2. Dar clic en “ENTRAR”; el software puede ser utilizado de forma individual, en sesiones de grupo con pizarra digital, brindando la oportunidad para que el educando realice sus trabajos, y fortalezca su nivel comportamental, en el ámbito familiar, educativo y social, apareciendo la siguiente pantalla:

Grafico 2.12: Presentación de play cómic



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

4. La primera ventana de la casa de Play Cómico ofrece una lista de sugerencias didácticas a disposición de docentes y estudiantes contribuyendo en el desarrollo de la condición humana y la preparación para la comprensión mediante el fortalecimiento conductual.

Grafico 2.14: Sugerencias Didácticas

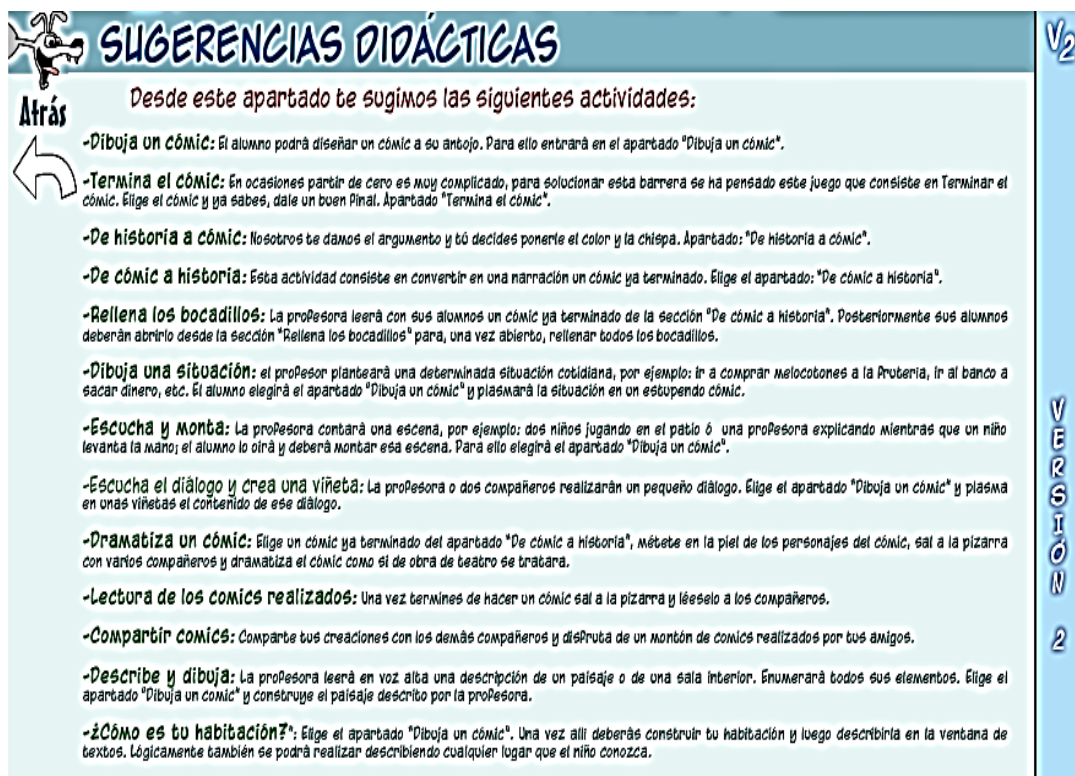


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

4.1. La presente ventana ofrece una guía para elaborar la historieta digital despertando el interés, las habilidades, creatividad e imaginación del educador y del educando, mediante la argumentación de sus ideas, pensamientos, sentimientos e inquietudes.

Grafico 2.15: Sugerencias Didácticas



SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Atrás

Desde este apartado te sugerimos las siguientes actividades:

- Dibuja un cómic:** El alumno podrá diseñar un cómic a su antojo. Para ello entrará en el apartado "Dibuja un cómic".
- Termina el cómic:** En ocasiones partir de cero es muy complicado, para solucionar esta barrera se ha pensado este juego que consiste en Terminar el cómic. Elige el cómic y ya sabes, dale un buen Pinal. Apartado "Termina el cómic".
- De historia a cómic:** Nosotros te damos el argumento y tú decides ponerle el color y la chispa. Apartado: "De historia a cómic".
- De cómic a historia:** Esta actividad consiste en convertir en una narración un cómic ya terminado. Elige el apartado: "De cómic a historia".
- Rellena los bocadillos:** La profesora leerá con sus alumnos un cómic ya terminado de la sección "De cómic a historia". Posteriormente sus alumnos deberán abrirlo desde la sección "Rellena los bocadillos" para, una vez abierto, rellenar todos los bocadillos.
- Dibuja una situación:** el profesor planteará una determinada situación cotidiana, por ejemplo: ir a comprar melocotones a la Frutería, ir al banco a sacar dinero, etc. El alumno elegirá el apartado "Dibuja un cómic" y plasmará la situación en un estopendo cómic.
- Escucha y monta:** La profesora contará una escena, por ejemplo: dos niños jugando en el patio ó una profesora explicando mientras que un niño levanta la mano; el alumno lo oirá y deberá montar esa escena. Para ello elegirá el apartado "Dibuja un cómic".
- Escucha el diálogo y crea una viñeta:** La profesora o dos compañeros realizarán un pequeño diálogo. Elige el apartado "Dibuja un cómic" y plasma en unas viñetas el contenido de ese diálogo.
- Dramatiza un cómic:** Elige un cómic ya terminado del apartado "De cómic a historia", métete en la piel de los personajes del cómic, sal a la pizarra con varios compañeros y dramatiza el cómic como si de obra de teatro se tratara.
- Lectura de los cómics realizados:** Una vez termines de hacer un cómic sal a la pizarra y léeselo a los compañeros.
- Compartir cómics:** Comparte tus creaciones con los demás compañeros y disfruta de un montón de cómics realizados por tus amigos.
- Describe y dibuja:** La profesora leerá en voz alta una descripción de un paisaje o de una sala interior. Enumerará todos sus elementos. Elige el apartado "Dibuja un cómic" y construye el paisaje descrito por la profesora.
- ¿Cómo es tu habitación?:** Elige el apartado "Dibuja un cómic". Una vez allí deberás construir tu habitación y luego describirla en la ventana de textos. Lógicamente también se podrá realizar describiendo cualquier lugar que el niño conozca.

V2

VERSION 2

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

5. La tercera ventana de la casa de Play Cómics posibilita la realización de las historietas digitales, contribuyendo con la Educación en Valores, tomando como referencia a los educandos de noveno año de Educación General Básica del Colegio Nacional Mariano Benítez.

Grafico 2.16: Dibuja un cómic

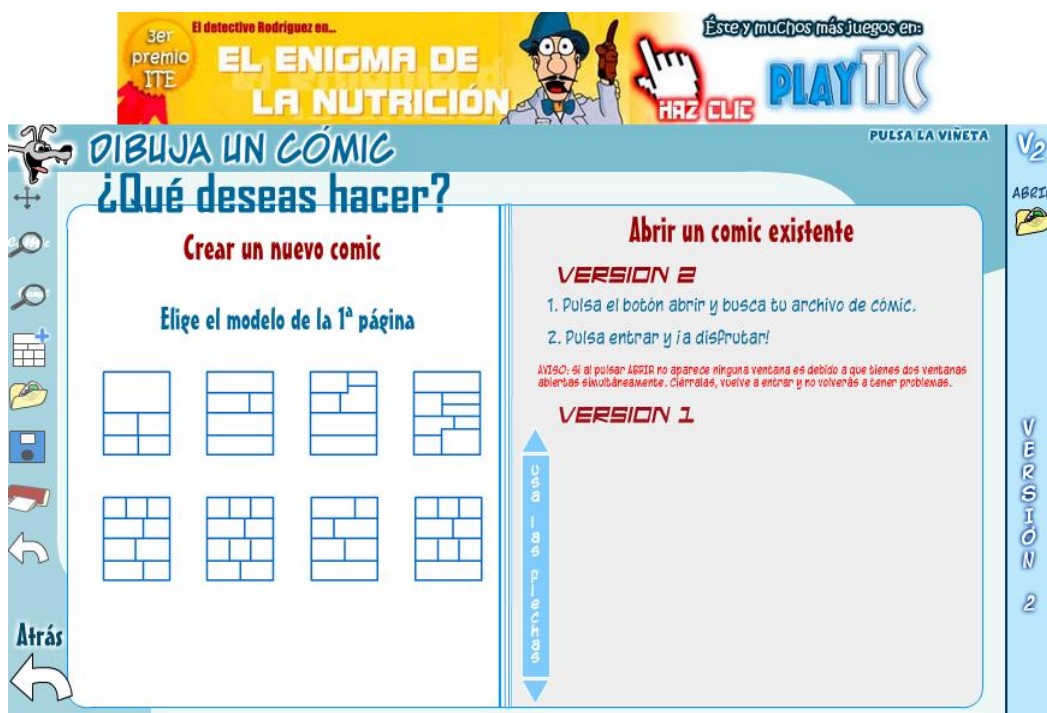


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

6. La cuarta ventana de la casa de Play Cómics admite la selección del modelo y número de páginas que serán utilizados en el desarrollo de su historieta digital en relación a la Educación en Valores, perfeccionando el desarrollo comportamental.

Grafico 2.17: Crear un cómic



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

7. Los estudiantes entrarán en la sección de cómic a historia, para crear sus historietas eligiendo los personajes, escenarios, objetos que se manipulará en la construcción de sus historietas digitales.

Grafico 2.18: Dibuja un cómic

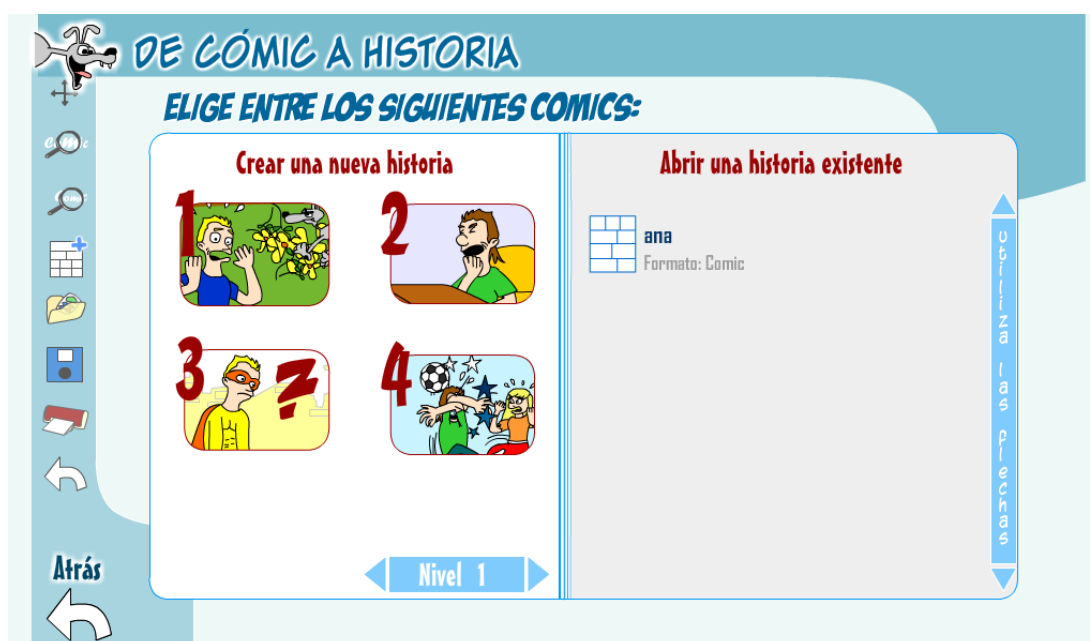


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

8. En esta ventana se selecciona el nivel de dificultad y elegir entre cuatro cómics diferentes, relacionados con la Educación en Valores. Al entrar el estudiante deberá escribir su nombre, en caso de no terminar la sesión, puede editarlo posteriormente.

Grafico 2.19: De cómic a historia



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

9. Además de leer los cómics puede editar una historia referente al cómic leído, encaminando el mejoramiento comportamental favoreciendo el crecimiento socio afectivo y los valores.

Grafico 2.20: De historia a cómic

DE HISTORIA A CÓMIC

Escribir historia

Páginas

Mensajes de ayuda

Para comenzar pulsa la viñeta que quieras editar del navegador.
¡Ánimo que luego es muy fácil!

LA TAREA

¡An va la pelota, Luis!

¡La cogeré!

¡Muy bien Luis. Venza, vamos a seguir jugando.

Espera, que voy a casa a beber un poco de agua. Tengo mucha sed.

Vale, pero date prisa.

Hombre Luis, por fin te encuentro. Recuerda que los problemas siempre los tienes de papá.

Tienes razón papá. Dame la pala.

Lo haré muy rápido e ire a jugar con Martín.

¡Qué comido estás! ¿Pero de qué es muy fácil?

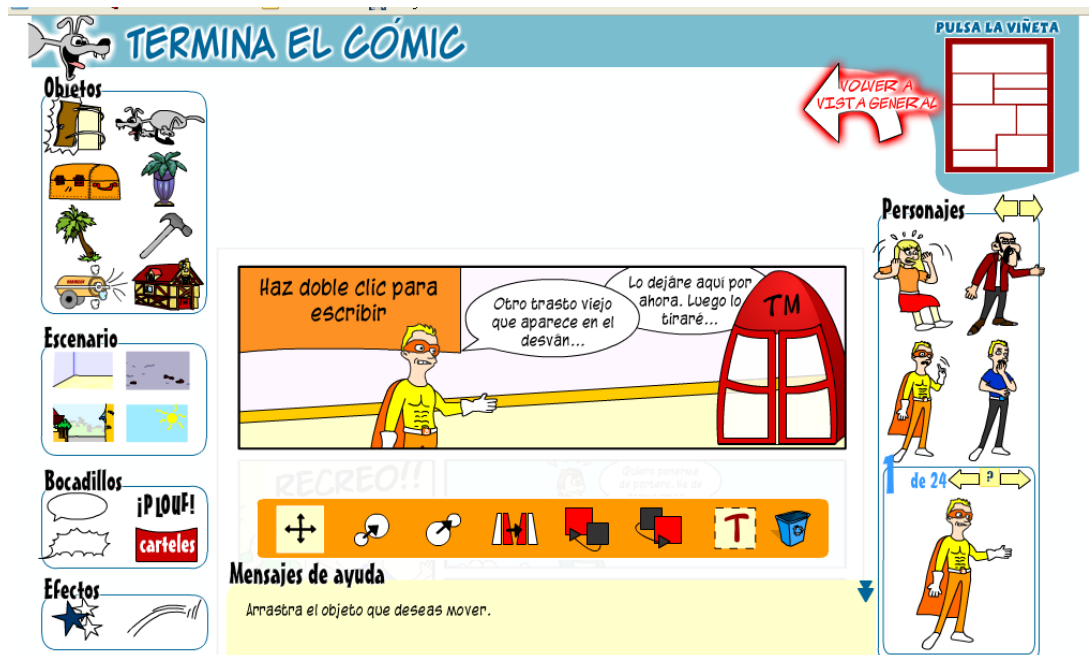
¡Mi pala!

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

10. Los estudiantes eligen un cómic, pueden inventar el final y dibujarlo vinculando la concienciación cultural, moral y conductual.

Grafico 2.21: Terminar el cómic



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012)

11. Haciendo clic en los apartados y botones correspondientes puede editar el escenario, incorporar personajes, incluir textos, etc., incentivando el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora mediante la expresión personal del estudiante.

Gráfico 2.22: Editar escenario, editar personajes



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012)

12. En este apartado se presentan cómics ya terminados pero con los bocadillos vacíos para que el usuario pueda ir relatando la historia de acuerdo a su imaginación, estimulando los valores de responsabilidad, respeto, amistad, honestidad y autoestima.

Grafico 2.23: Rellena bocadillos



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

13. Rellena los bocadillos despertando el interés por conocer los valores y sus ventajas en el desarrollo conductual.

Grafico 2.24: Escritura de bocadillos



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2.4. Revista digital de cómics

2.4.1. Educación en Valores

El diseño y creación de esta revista de cómics estuvo a cargo de los estudiantes de noveno año del Colegio Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo, con el apoyo de la Lic. Narcisa Arcos profesora de la Asignatura de Educación en Valores.

Tiene como finalidad fortalecer las actitudes y valores en el entorno cultural, moral, social, afectivo que subyace en la familia, el colegio, y la sociedad impulsando hacia la calidad de la educación

A continuación se presentan algunas ejemplares de la revista de cómics:

Grafico 2.25: Revista digital. Educación en Valores



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 2.26: El valor de la responsabilidad



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Grafico 2.27: El valor del respeto



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Grafico 2.28: El valor de la tolerancia



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

2.5. Blog de Educacion en Valores

Blog tiene como finalidad orientar el proceso de aprendizaje de los valores y actitudes que incidirán en el comportamiento del educando, y posteriormente en el desarrollo de su personalidad.

La dirección del blog permitirá sistematizar el proceso de integración siendo la siguiente:

<http://valores-educacionenvalores.blogspot.com/>

Para poder ingresar puede digitar esta dirección utilizando cualquier navegador.

Cuadro 2.3: Navegadores para ingresar a Play Comic



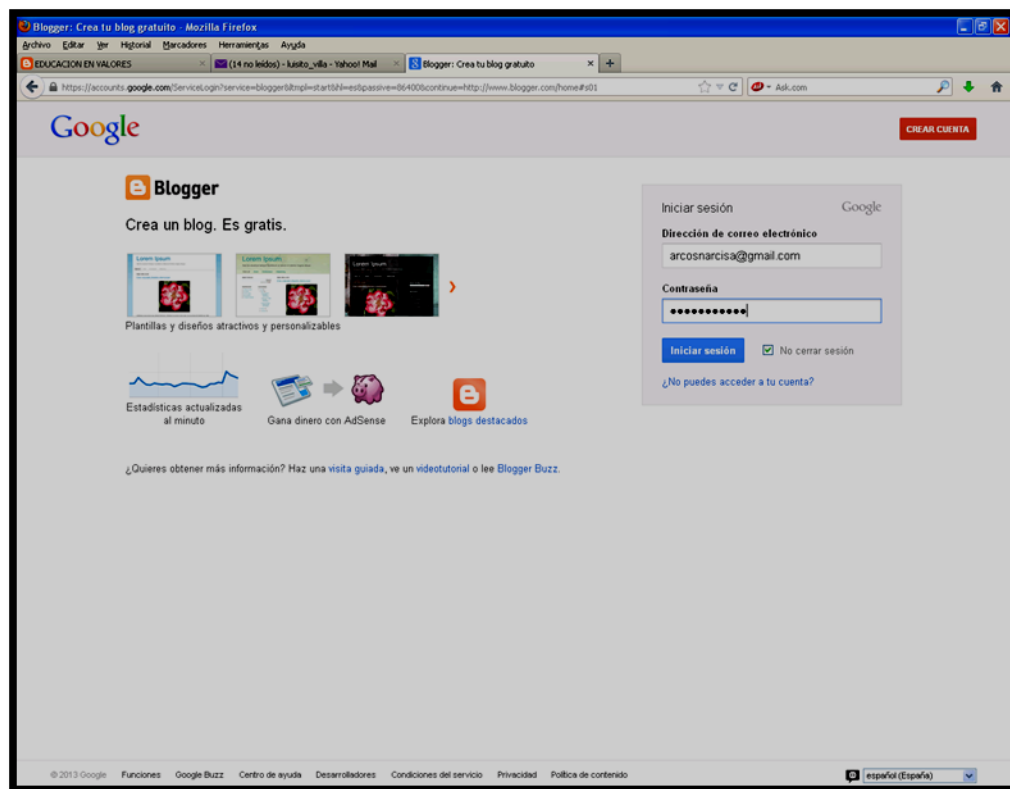
Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Como crear un Blogger

1.- Sacar una cuenta de correo electrónico en www.gmail.com

Grafico 2.29: Crear un blog



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2.- Acceder a Blogger

<http://www.blogger.com>

Dar clic en "Crear tu blog ahora"

Grafico 2.30: Acceder al blog

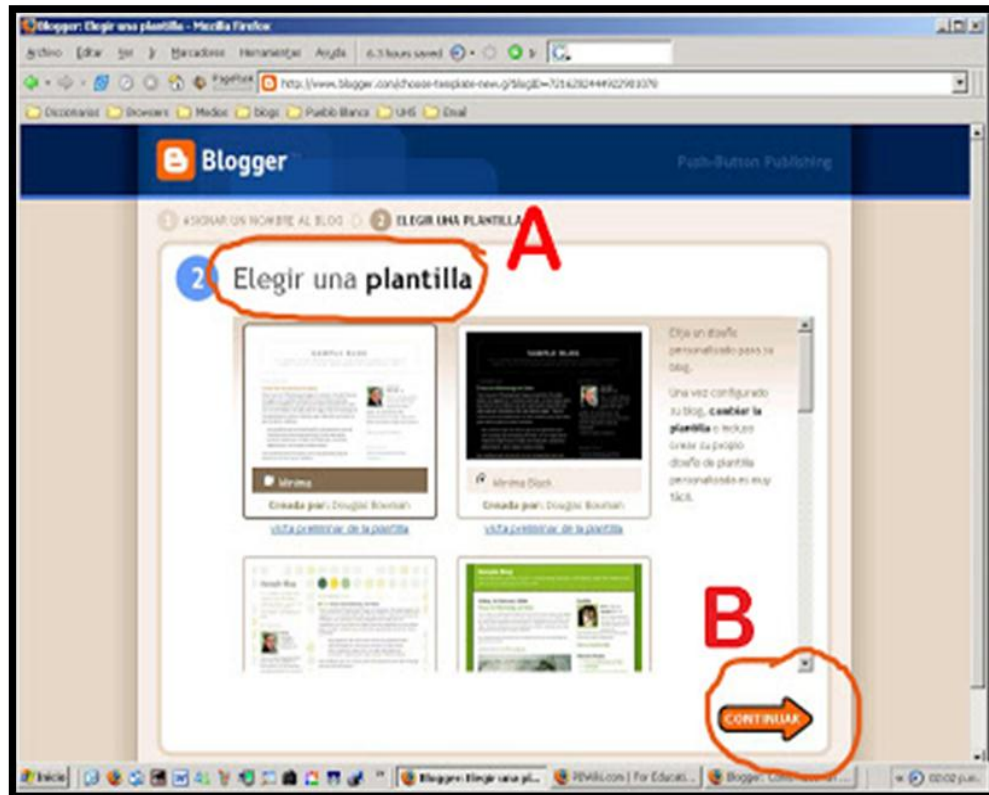


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Elija una plantilla y continúe

Gráfico 2.31: Elección de plantilla del blog

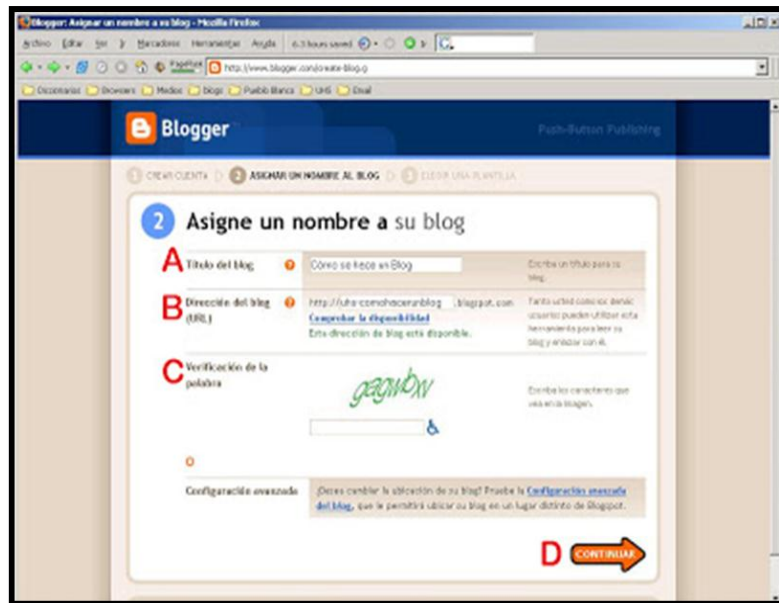


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

Seguir los pasos A, B, C y D

Gráfico 2.32: Pasos para la creación del blog

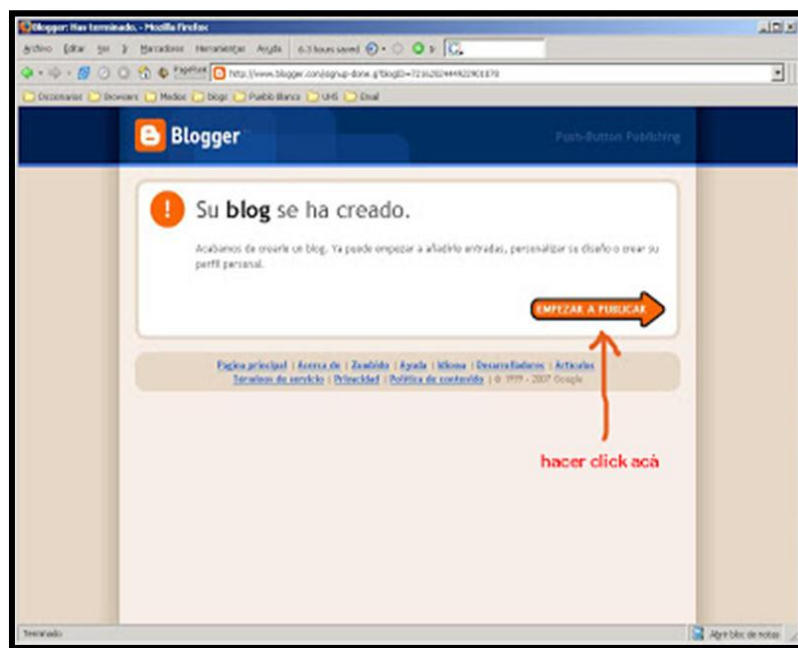


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

Una vez creado el blog se puede comenzar a escribir.

Grafico 2.33: Entrada al blog

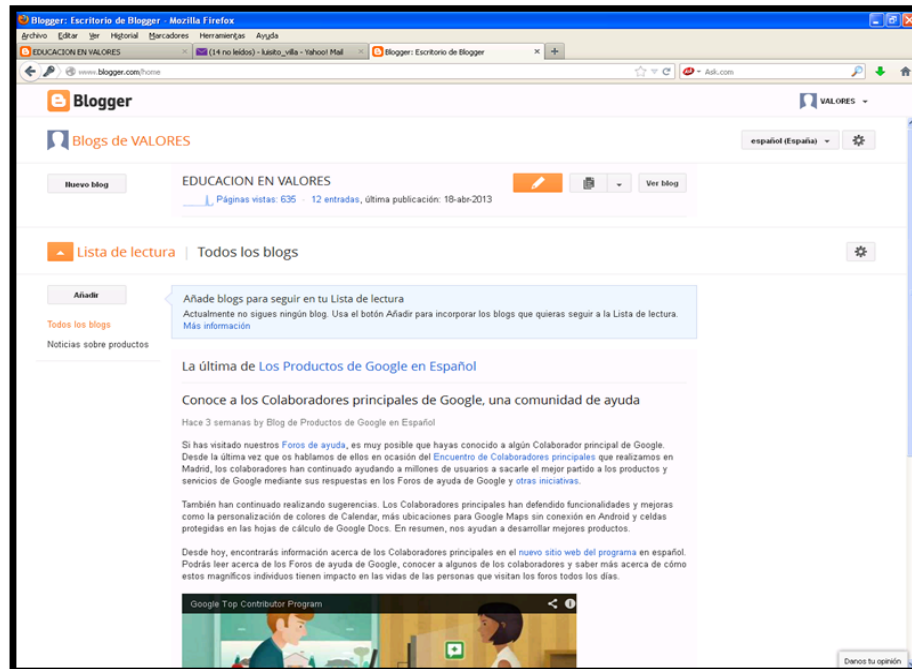


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

Se denomina post a cada mensaje publicado en un Blog, pudiendo ser de texto; iniciar por elaborar textos e imágenes

Grafico 2.34: Insertar imágenes, texto, videos mensajes en el blog



Fuente: Investigación

Elaborado por: **ARCOS, Narcisa (2012).**

Al insertar las imágenes y el texto postear el diseño escogido, observar la pantalla presentada.

Gráfico 2.35: Blog de Educación en Valores



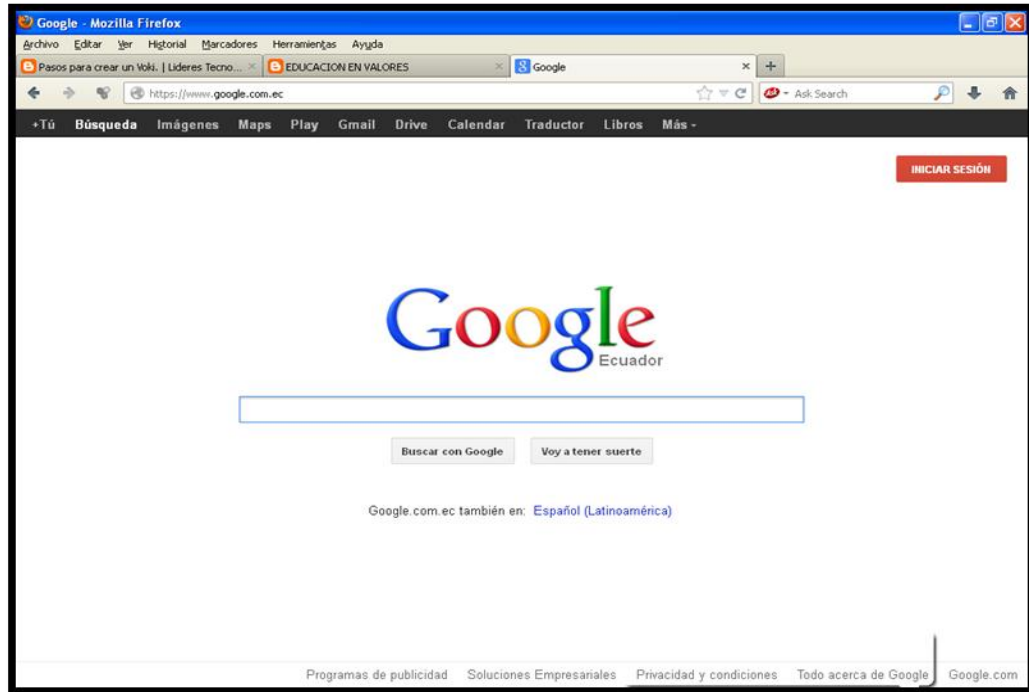
Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

Pasos para crear un Voki.

1. Ingresar al Internet.

Grafico 2.36: Crear Voki

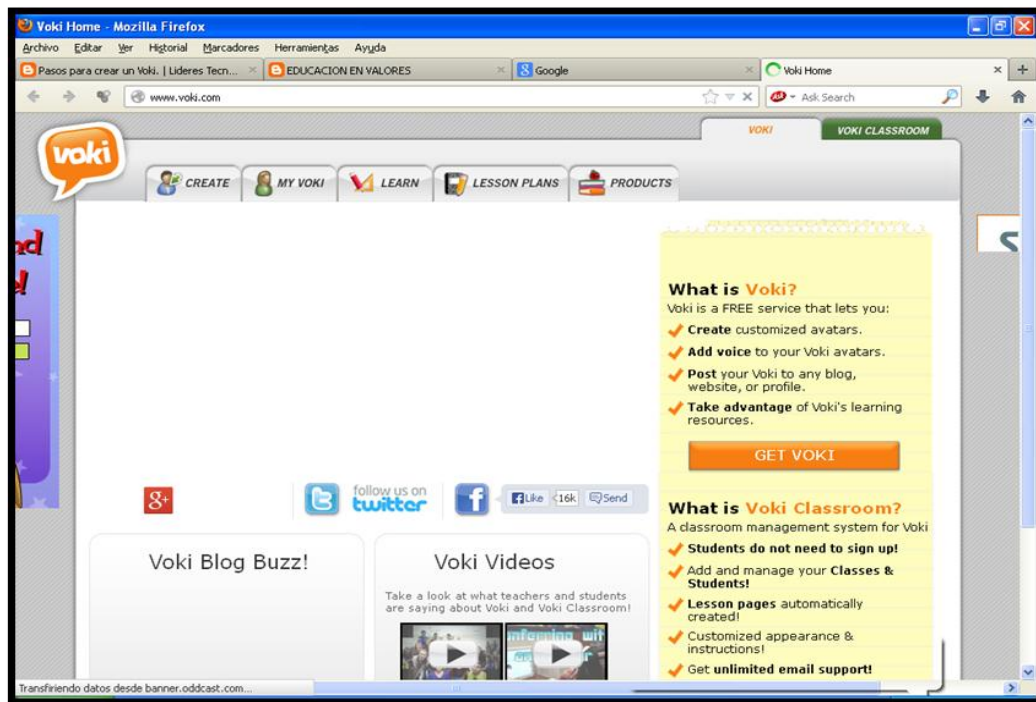


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

1. Digitar la dirección <http://www.voki.com/>.

Gráfico 2.37: Dirección de Voki



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2. Dar clic en crear nuevo Voki.

Grafico 2.38: Crear nuevo Voki



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

5. Opción para elegir

Grafico 2.39: Elección de Voki

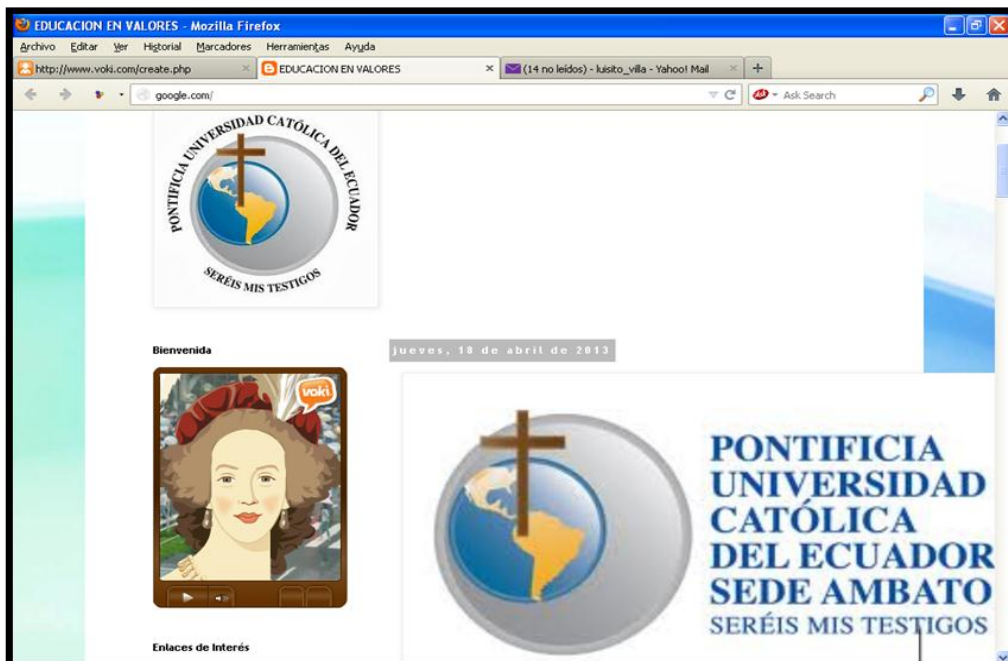


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

6. Copiar el código para pegar en Edición HTML n el blog. El Voki estará en Blogger.

Grafico 2.40: Código del Voki para insertar en el blog



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2.6. Contenido del blog de Educación en Valores

El saludo

En el saludo tenemos una historieta digital.

Gráfico 2.41: Saludo del blog

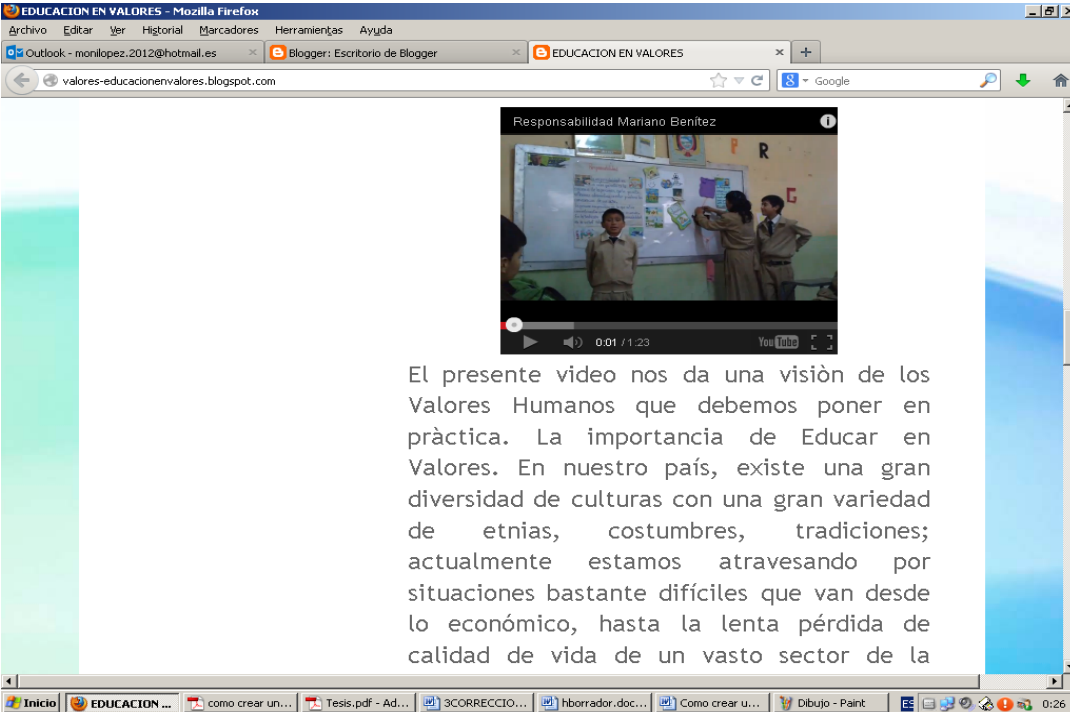


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

Video del valor de la responsabilidad, estudiantes de noveno año

Gráfico 2.42: Video. Valor de la responsabilidad



El presente video nos da una visión de los Valores Humanos que debemos poner en práctica. La importancia de Educar en Valores. En nuestro país, existe una gran diversidad de culturas con una gran variedad de etnias, costumbres, tradiciones; actualmente estamos atravesando por situaciones bastante difíciles que van desde lo económico, hasta la lenta pérdida de calidad de vida de un vasto sector de la

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Revista de historietas digitales de Educación en Valores

Grafico 2.43: Revista De Historietas Digitales. Educación en Valores

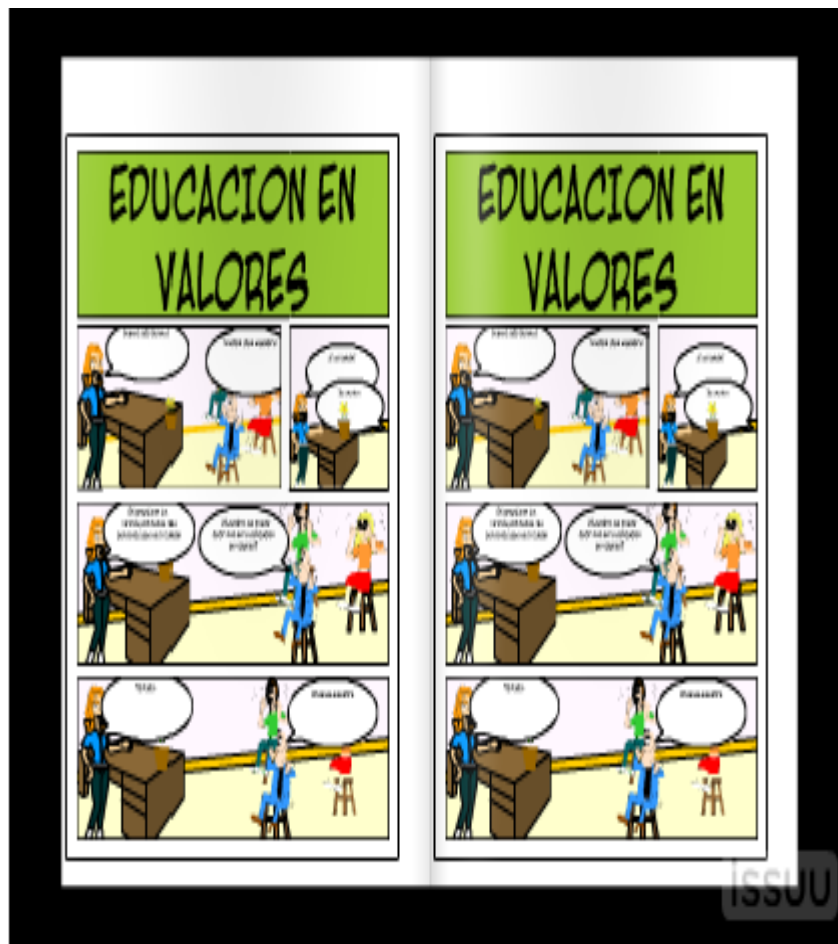


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2.6.1. Revista digital sobre cómics Educación en valores

Grafico 2.44: Blog de Educación en valores



Fuente: Investigación

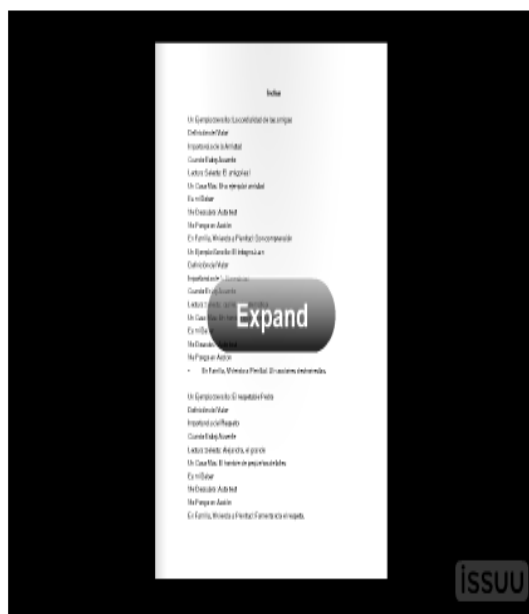
Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2.6.2. TEXTO DIGITAL DE EDUCACION EN VALORES

Grafico 2.45: Texto utilizado en noveno año de Educación en Valores

Texto de Noveno Año de Educación en Valores. El mismo es utilizado con sus respectivos talleres y las historietas digitales permitirán a los estudiantes interiorizar y practicar los Valores. ✍

En el presente año lectivo se trabajo con apoyo del contenido del texto de Educación en valores a través del cual los estudiantes adquieren conocimientos interiorizan y lo practican, la confección de comics supone esencialmente poner a los alumnos en una situación de productores de información para adentrarse en todo el proceso que supone la comunicación desde su configuración en el plano del emisor, hasta la recepción por parte del lector.

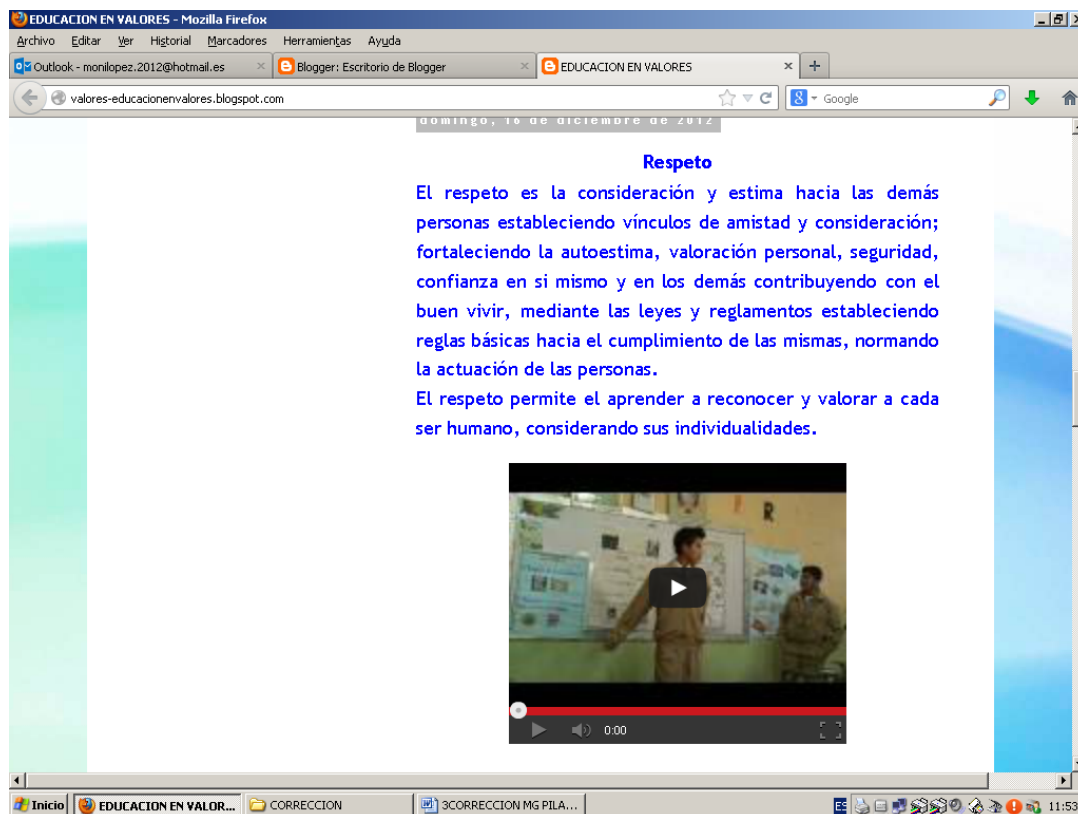


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

2.6.3. Video del valor del respeto

Grafico 2.46: Valor del respeto



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

CAPÍTULO 3

RESULTADOS

3.1. Validación de la utilización de Historietas digitales en la Asignatura de Educación en valores en los novenos años

Considerando que la práctica de valores posibilita el desarrollo progresivo, exigiendo a los adolescentes responsabilidad en un clima de libertad, de respeto, de esfuerzo y en la capacidad de elección, la validación de la presente propuesta educativa fue realizada por docentes y estudiantes.

Gráfico 3.1: Valor la responsabilidad

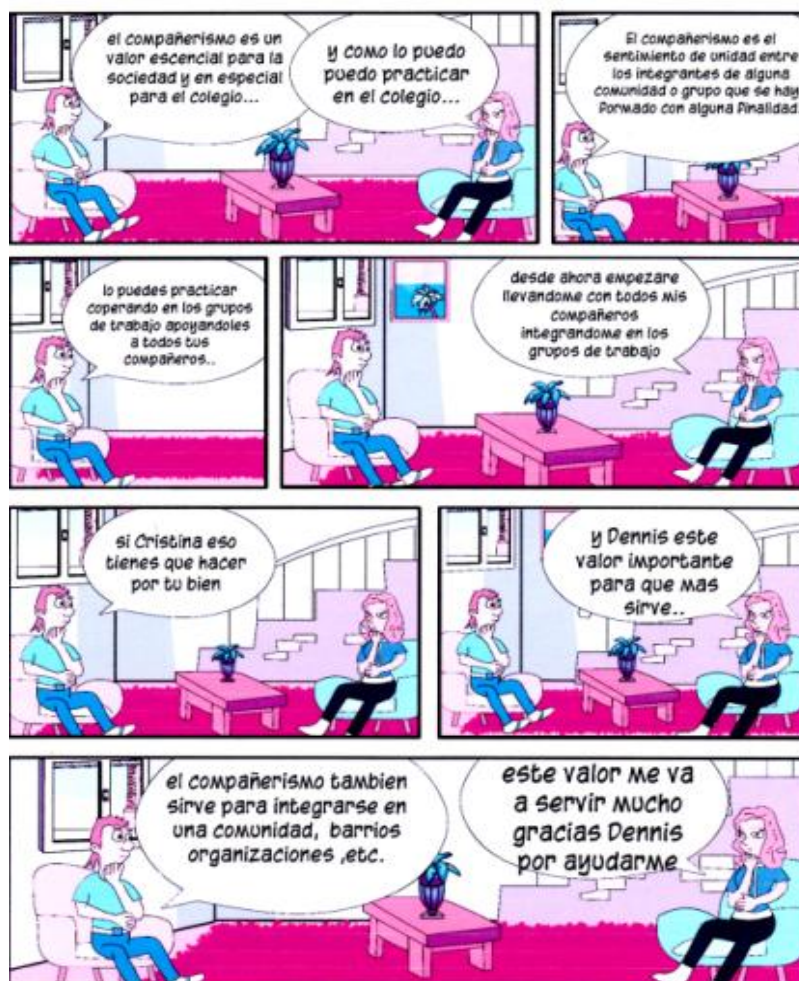


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

En la validación del presente trabajo se considera la importancia de la Educación en Valores para enseñar a vivir con comprensión, aprendiendo a perdonar y olvidar agravios, alcanzando una convivencia vivida con serenidad fomentando las relaciones interpersonales.

Grafico 3.2: El Valor el Compañerismo

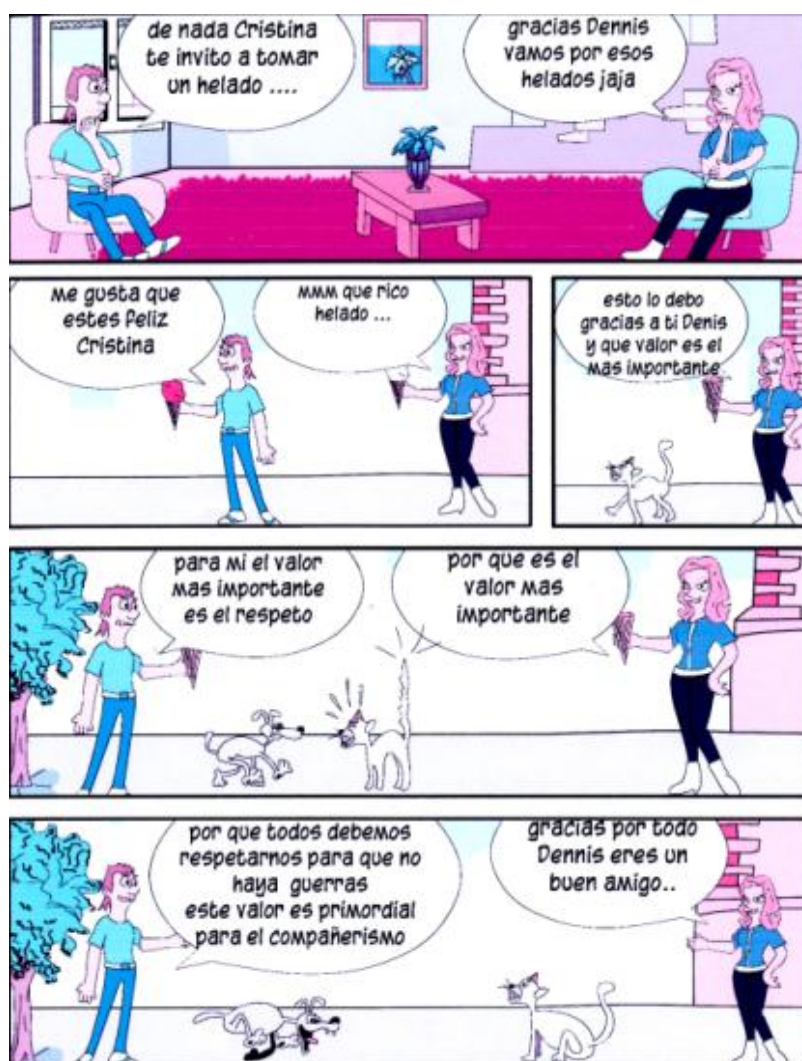


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

La importancia de la Educación en Valores a través de la utilización de las historietas digitales ha contribuido para el mejoramiento de la conducta y comportamiento fortaleciendo la responsabilidad, respeto compañerismo, pulcritud, tolerancia dentro de la comunidad educativa, en la familia y en la sociedad.

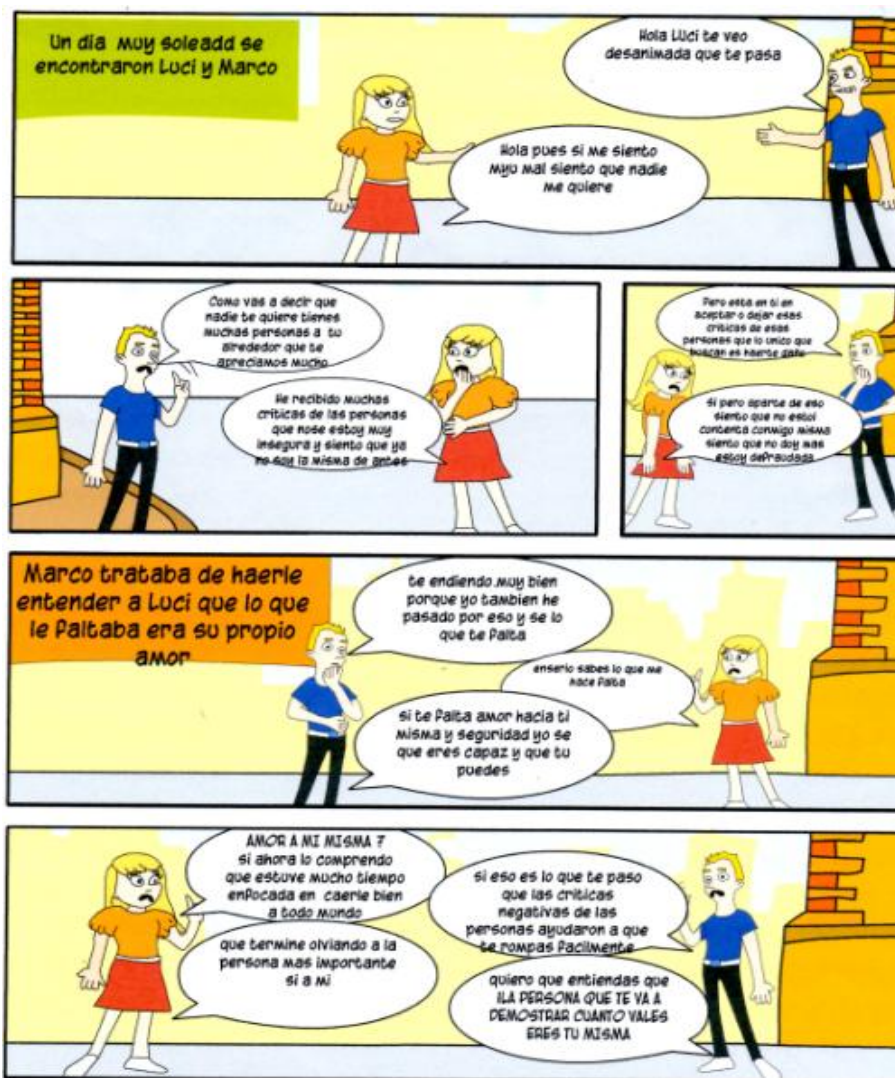
Grafico 3.3: Valor de la Amistad



Fuente: Investigación
Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Los criterios de validación se realizarán mediante la confiabilidad, practicidad y utilidad de los conocimientos adquiridos a través de las historietas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación en Valores.

Grafico 3.4: Valor de la Tolerancia

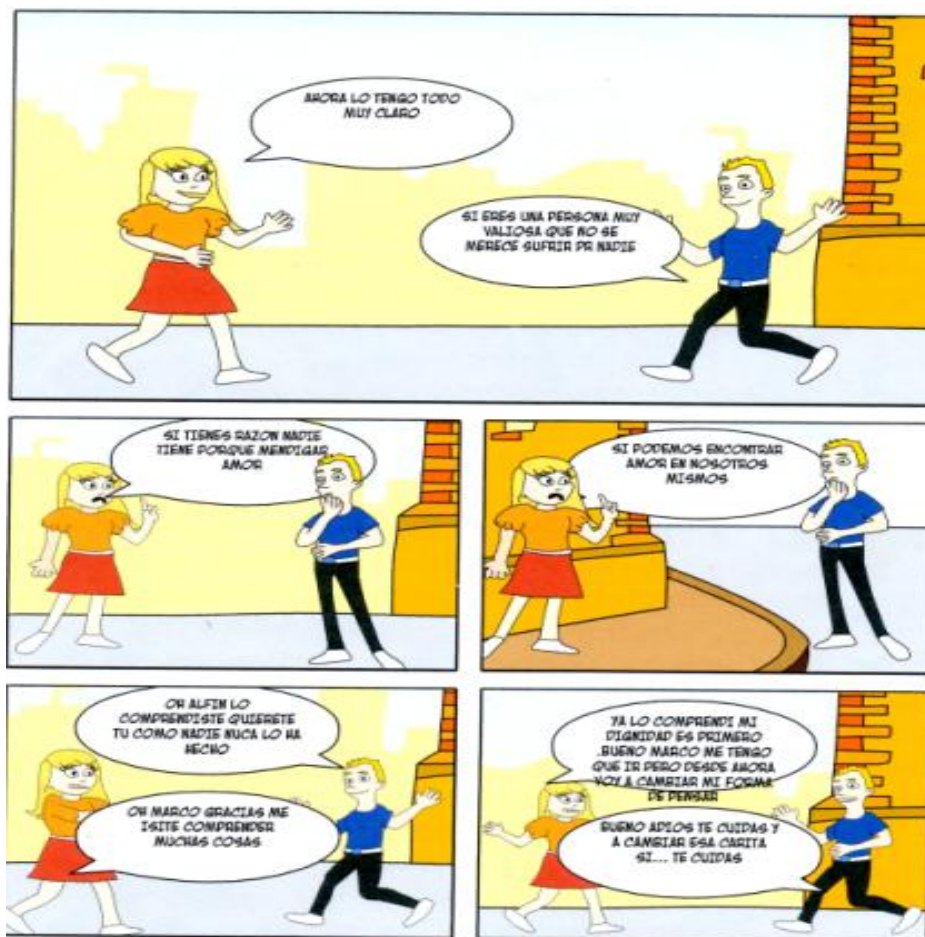


Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Las historietas digitales fueron utilizadas como un instrumento de aprendizaje cognitivo, reflexivo, analítico, conductual y social que apoya en el desarrollo integral del educando fortaleciendo su autoestima valoración personal, confianza en sí mismo y en los demás.

Grafico 3.5: El Valor de la Pulcritud



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Con la aplicación del Play Cómics y creación de historietas digitales se ha reforzado los procesos educativos con la participación activa propendiendo al cultivo de los valores por parte del educando, fomentando en los adolescentes el pensamiento crítico formando criterios y juicios valóricos.

Gráfico 3.6: El Valor de la Responsabilidad



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

CAPITULO 4

VALIDACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de la encuesta a estudiantes

En el proceso de la encuesta realizada a los 175 estudiantes del noveno año de Educación Básica del año lectivo 2011-2012, aplicada por el docente de la asignatura de Educación en Valores, fortaleciendo el razonamiento, análisis, el pensamiento crítico – reflexivo, se alcanzó la flexibilidad, valoración en el autoestima y mejoramiento en el rendimiento académico de los educandos.

Trabajo que servirá para futuras investigaciones realizadas con el tema además de mejorar la convivencia pacífica en los estudiantes, sobresaliendo el respeto hacia la dignidad del ser humano, aceptándose con sus capacidades y habilidades diferentes estableciendo la igualdad contribuyendo con el principio del buen vivir.

A continuación detallo el análisis la interrogante con un cuadro para calcular la frecuencia y los porcentajes representando en una gráfica para proceder al análisis estadístico de los resultados.

PREGUNTA 1. ¿Considera usted que la utilización de Historietas Digitales ha influido en el aprendizaje en la asignatura de Educación en Valores?

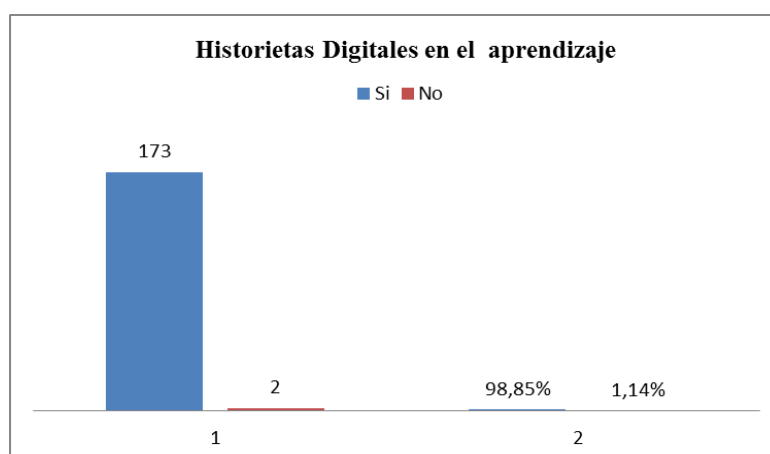
Tabla 4.1: Historietas Digitales en el aprendizaje

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	173	98,85 %
No	2	1,14 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Grafico 4.1: Historietas Digitales en el aprendizaje



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación.

De los 175 encuestados en la primera pregunta sobre la incidencia de las Historietas Digitales en su aprendizaje han manifestado el 98,85% de los estudiantes, que ha sido positivo el aporte de ésta herramienta en su aprendizaje, mientras que el 1,14 % expresa que no.

PREGUNTA 2. ¿Cree usted que la aplicación de Historietas Digitales ha fortalecido su comportamiento en el campo familiar, educativo y social?

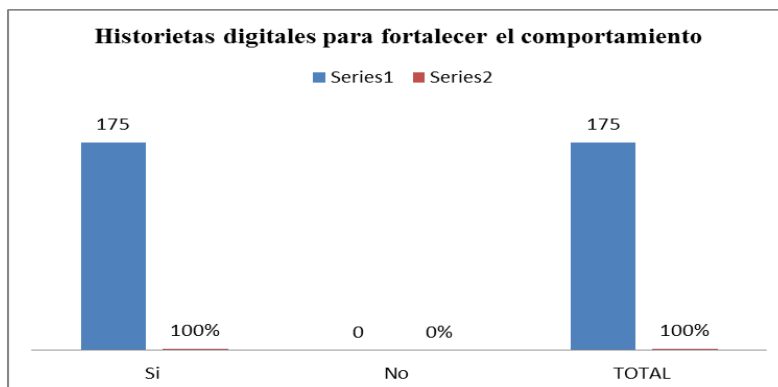
Tabla 4.2: Historietas digitales para fortalecer el comportamiento

Proceso dinámico	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	175	100 %
No	0	0 %
TOTAL	175	100%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.2: Historietas digitales para fortalecer el comportamiento.



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación.

De los 175 encuestados en la segunda interrogante sobre la aplicación de Historietas Digitales y el comportamiento en el campo familiar, educativo y social han manifestado el 100% de los estudiantes, que ha sido positivo el aporte de ésta herramienta en su comportamiento familiar, educativo y social.

PREGUNTA 3. ¿Cree usted que los docentes deben utilizar historietas digitales para motivar al educando en las diferentes asignaturas?

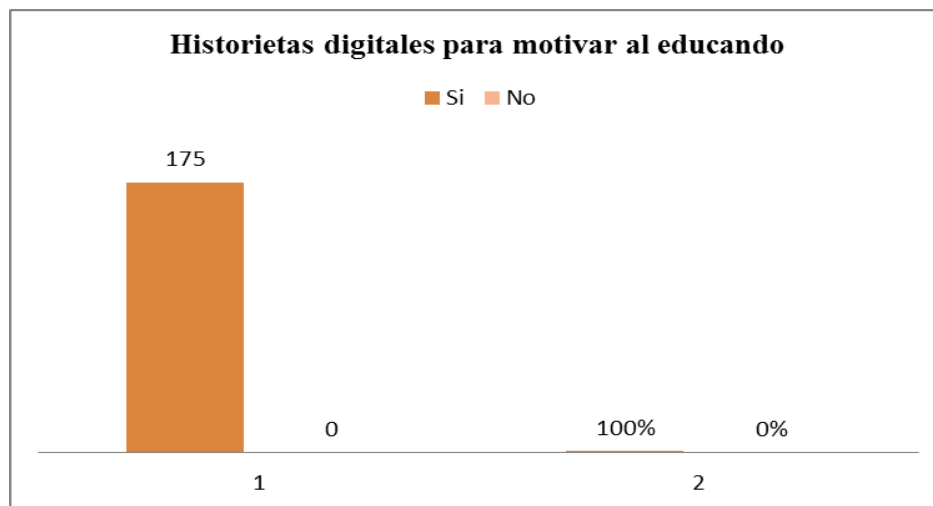
Tabla 4.3: Historietas digitales para motivar al educando

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	175	100 %
No	0	0 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.3: Historietas digitales para motivar al educando



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación.

De los 175 encuestados en la presente interrogante sobre la utilización de historietas digitales el 100% de los estudiantes considera que ha motivado en el proceso enseñanza aprendizaje de las diferentes asignaturas.

PREGUNTA 4. ¿Las historietas digitales ayudaron a establecer comunicación asertiva en las relaciones familiares, educativas, y sociales?

Tabla 4.4: Historietas digitales para la comunicación asertiva

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	175	100 %
No	0	0 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.4: Historietas digitales para la comunicación asertiva



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De los 175 encuestados en la cuarta interrogante manifiestan que las historietas digitales en un 100% apoyaron mediante la comunicación asertiva en el establecimiento de las relaciones familiares, educativas, y sociales.

PREGUNTA 5. ¿Participó usted en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación en Valores?

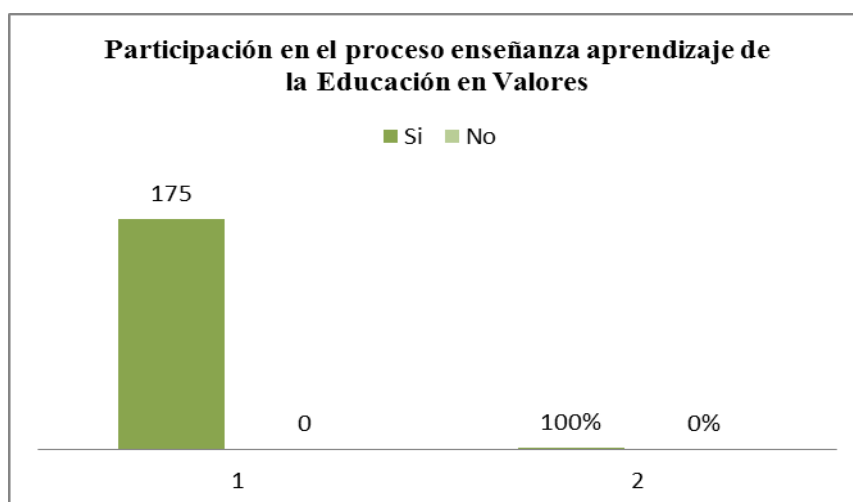
Tabla 4.5: Participación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Educación en Valores

Alternativas	Frecuencia (si)	Porcentaje (%)
Si	175	100 %
No	0	0 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.5: Participación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Educación en Valores



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De los 175 encuestados en la quinta interrogante el 100% manifiestan que han participado en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Asignatura de Valores, fortaleciendo su nivel comportamental y actitudinal para una mejor convivencia dentro y fuera del entorno educativo.

PREGUNTA 6. ¿Seleccione el elemento de la Historieta digital que apoyó en su proceso de aprendizaje de los valores?

Tabla 4.6: Historietas digitales como apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje de Valores

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Videos	10	6 %
Creación de diálogos	30	17 %
Creaciones de personajes	35	20 %
Terminación de historietas digitales	100	57 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.6: Historietas digitales como apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje de Valores



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De los 175 encuestados en la interrogante el 6% manifiesta que participó en videos, el 17% utilizó la creación de diálogos, el 20% aplicó las creaciones de personajes y, un 57% trabajó en la terminación de historietas digitales.

PREGUNTA 7. ¿Mediante la utilización de historietas digitales usted ha expresado sus ideas, pensamientos, sentimientos, en relación a los valores fortalecidos?

Tabla 4.7: Historietas digitales para la expresión de ideas, pensamientos

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	175	100 %
No	0	0 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.7: Historietas digitales para la expresión de ideas, pensamientos



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De los 175 encuestados en la séptima interrogante el 100% manifiesta que mediante la utilización de historietas digitales ha expresado sus ideas, pensamientos, sentimientos, en relación a los valores fortalecidos.

PREGUNTA 8. Usted considera que la utilización de la historieta digital fue:

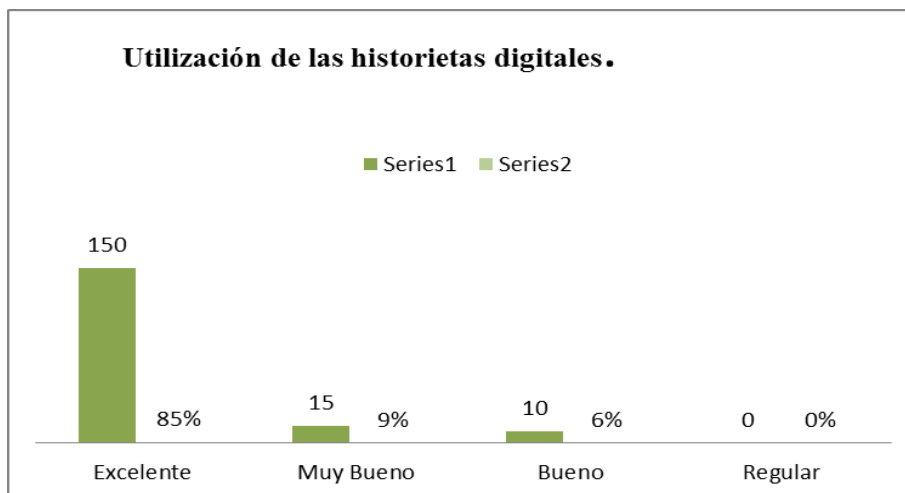
Tabla 4.8: Utilización de las historietas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	150	85 %
Muy Bueno	15	9 %
Bueno	10	6%
Regular	0	0 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.8: Utilización de las historietas digitales



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De los 175 encuestados en la presente interrogante el 85 % expresa que la utilización de la historieta digital fue excelente, mientras que un 9 % dice muy bueno y, un 6 % considera que la utilización de la historieta digital fue buena.

PREGUNTA 9. ¿La orientación impartida en las historietas digitales conllevó a fortalecer su autovaloración y autoestima?

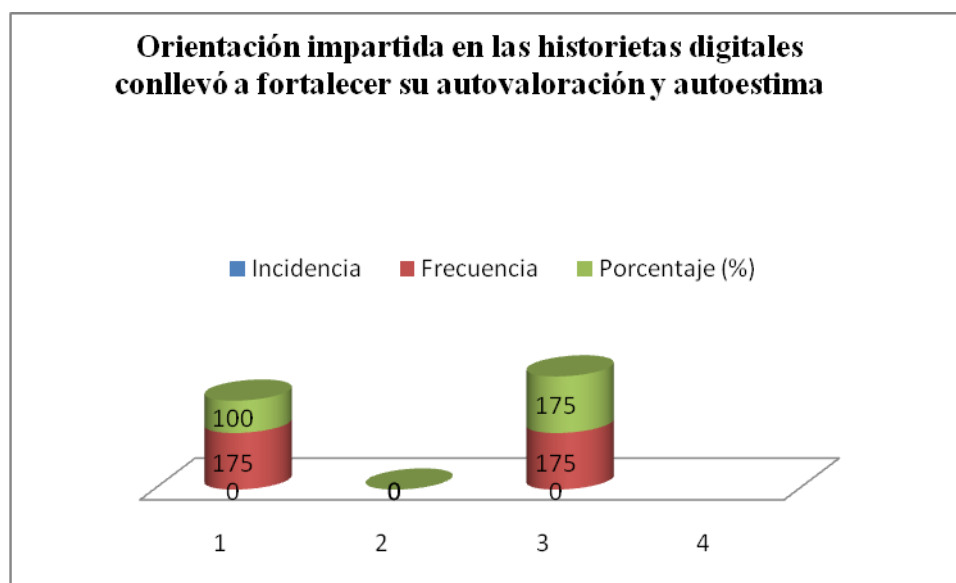
Tabla 4.9: Historietas digitales en la autovaloración y autoestima

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	175	100 %
No	0	0 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.9: Historietas digitales en la autovaloración y autoestima



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De los 175 encuestados en la presente interrogante el 100 % expresa que la orientación impartida en las historietas digitales si fortaleció su autovaloración y autoestima.

PREGUNTA 10. ¿La experiencia adquirida por usted mediante las historietas digitales ha contribuido en el rendimiento académico en las diferentes asignaturas?

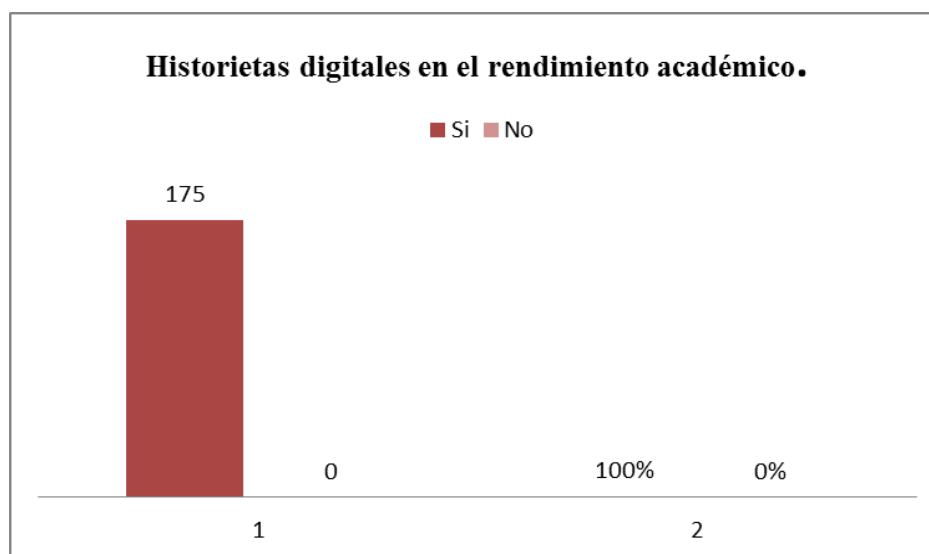
Tabla 4.10: Historietas digitales en el rendimiento académico

Incidencia	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	175	100 %
No	0	0 %
TOTAL	175	100 %

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Gráfico 4.10: Historietas digitales en el rendimiento académico



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Análisis e interpretación

De los 175 encuestados en la presente interrogante el 100 % expresa que la experiencia adquirida mediante las historietas digitales han contribuido en el rendimiento académico en las diferentes asignaturas.

**Cuadro 4.1: Rendimiento del Segundo y tercer trimestre
COLEGIO NACIONAL “MARIANO BENITEZ”
CUADRO DE CALIFICACIONES**

MATERIA: Educación en valores.

PROFESORA: Lcda. Narcisa Arcos

DECIMO: “B”

CICLO: Educación Básica

ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	Segundo trimestre	Tercer trimestre
1	AMAN CHIPANTIZA CINTHYA TATIANA	14	17
2	AMAN LLUGLLA GEISON EMMANUEL	14	18
3	BARRERA DELGADO WELINGTON AMILCAR	16	18
4	BARRERA MEDINA DAYANA ARACELLY	14	16
5	BUENAÑO CANDO KEVIN ALEXANDER	13	17
6	CHAVEZ LEMACHE DAVID SEBASTIAN	15	17
7	CHICAIZA PAREDES ESTEBAN FRANCISCO	12	18
8	CUNALATA UA ANDREA LIZETH	13	19
9	GALLEGOS GALLEGOS CHRISTOPHER	12	20
10	GARZON VILLEGAS LUIS CARLOS	14	18
11	JACOME SILVA JOSE ANTONIO	15	17
12	LLAGUA CHANGOBALIN MISHELLE GABRIELA	13	16
13	LLERENA CULCAY JOSELYN SUSANA	12	16
14	LOPEZ HERRERA AMBAR PAOLA	14	17
15	LOPEZ PAREDES ALEX GUSTAVO	15	19
16	LOPEZ TORRES VERONICA ALEXANDRA	16	18
17	MEDINA VILLENA JOHN ALEXANDER	15	17
18	MORALES PICO KERLY BRIGGITE	14	17
19	MORALES YAGUAL ANTHONY BRYAN	15	18
20	MOSQUERA QUILLIGANA PAOLA DENISSE	13	16
21	PAREDES CUNALATA ANTONY STEEVEN	12	17
22	RAMOS MORALES XIOMARA BELEN	11	18
23	SALAZAR BARROSO KERLY NOELHA	13	19
24	SEVILLA CESPEDES KEVIN MARCELO	14	18
25	TIRADO PAREDES JEN PERRE	15	17
26	TITE CUNALATA KEVIN ISRAEL	16	17
27	TOA CHAVEZ JAMILETH ALEXANDRA	14	18
28	TRUJILLO ZUNIGA JENNIFER LIZBETH	15	19
29	VALSECA QUINGA KATHERYNE JOHANNA	16	20
30	VILLALBA VILLENA EDISON ANDRES	14	18
31	ZAMBRANO SAILEMA DANIELA MISHELLE	12	19
32	ZUÑIGA JINES ANTHOHY ALEJANDRO	13	18

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Cuadro 4.2: Rendimiento del Segundo y tercer trimestre**SEGUNDO TRIMESTRE**

SOBRESALIENTES	15	23.07%
MUY BUENA	50	76,92%
BUENA	0	0%
REGULAR	0	0%
INSUFICIENTE	0	0%

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Realizando el análisis del rendimiento de los estudiantes de Noveno Año en el año lectivo 2011-2012 en la Asignatura de Educación en Valores podemos observar que durante el Segundo Trimestre los estudiantes tenían calificaciones como a continuación detallamos:

Sobresaliente 0, Muy buena 10 equivalente 15.3%, Buena 28, equivalente 40.7%, Regulares 24, equivalente 36.92% e Insuficientes 4 equivalente al 6.5%

En relación a las notas obtenidas en el tercer trimestre podemos observar las siguientes calificaciones:

Sobresaliente 15 equivalente 23.07%, Muy buena 50 equivalente 76,92%, Buena 0 equivalente 0%, Regular 0 equivalente 0% e Insuficiente 0 equivalente 0%.

Como podemos observar durante el segundo trimestre el rendimiento de los estudiantes era 10 MUY BUENA lo que representa un 15.3%, 28 BUENA que representa un 40.7%, 24 REGULAR que representa un 36.92%, 4 INSUFICIENTE que representa un 6.5%.

De acuerdo con los datos recopilados en las encuestas, el rendimiento de los estudiantes y al análisis e interpretación realizados en el punto anterior, se verifica la hipótesis planteada al inicio de la presente investigación.

Se resalta el empleo del Método Lógico, obteniendo por medio de la aplicación de encuestas que los estudiantes desean contar con una herramienta informática, convirtiéndose en agentes participativos, reflexivos y motivados, poniendo en práctica conocimientos adquiridos en la asignatura de educación en Valores generando mejores promedios de rendimiento en el tercer trimestre con la utilización de las historietas digitales, para el aprendizaje y fortalecimiento de los Valores como responsabilidad, respeto, amistad, honestidad y autoestima.

Mediante la utilización de las Historietas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación en Valores en los novenos años de Educación Básica del Colegio Nacional “Mariano Benítez” en el Año lectivo 2011-2012 se ha obtenido resultados positivos en el rendimiento de los estudiantes distinguiéndose en el alto rendimiento académico.

Sobresaliente:	15	23.07%
Muy buena:	50	76,92%

La Utilización de las Historietas digitales apoya en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Asignatura de Educación en Valores, posibilitó que los estudiantes adquirieran diversas herramientas de juicio y razonamiento, cambios conductuales, comportamentales, emocionales, sociales logrando fortalecer la concienciación mediante la utilización de materiales audiovisuales afianzando los contenidos, intercambiando información y manteniendo una comunicación dinámica con el docente.

Con la utilización de las historietas digitales se consideró que los estudiantes son nativos digitales; la evaluación se efectuó a través de la comprensión, reflexión y práctica de Valores, concluyéndose beneficiosa su aplicación y utilización para fortalecer valores personales como la autoestima, valoración personal, contribuyendo en la formación de la personalidad del educando para un mejor desenvolvimiento en el contexto educativo, en la familia y en la sociedad.

4.2. Demostración de las hipótesis

Con la utilización de las historietas digitales en la construcción del aprendizaje se logrará fortalecer el proceso educativo de la asignatura de Educación en Valores en el Noveno año del Colegio Nacional” Mariano Benítez”.

4.2.1. Variable Independiente (A)

Historieta Digital

4.2.2. Variable Dependiente (B)

Construcción del aprendizaje y fortalecimiento del proceso educativo de la asignatura de Valores.

4.3. Método Lógico (A → B)

El Método Ponendo Ponens sostiene que “Afirmando Afirmo”, es decir que si se cumple A entonces se cumple B, por lo tanto se demuestra que:

- El uso de Historietas Digitales en el proceso educativo incide positivamente en el aprendizaje y fortalecimiento de valores en los estudiantes de Noveno año de Educación Básica del Colegio “Mariano Benítez” de Pelileo.
- Así lo demuestran los resultados obtenidos, en los que la mayor parte de la población estudiantil que intervino en el proceso de investigación, afirma que el uso de Historietas Digitales apoyará eficientemente al aprendizaje y fortalecimiento de valores. También es importante resaltar que este trabajo será la pauta para que estos nuevos recursos didácticos sean utilizados por otros docentes y logre motivar a los estudiantes en el aprendizaje de los diferentes contenidos curriculares.

- Finalmente podemos concluir que en la actualidad los docentes deben recurrir a estrategias didácticas que permitan desarrollar las capacidades de los estudiantes y que contribuyan a la formación de valores y actitudes encaminados a lograr el desarrollo humano, involucrando a la tecnología dentro del proceso educativo como un soporte de gran valor, para aprovechar de sus recursos y así conseguir una educación integral de calidad.

4.4. Verificación de la hipótesis

GARCIA FERRER, 2006. Pág. 171. “El contraste de la Chi cuadrada se va a convertir en la prueba que determine la existencia de dependencia entre las variables analizadas”. Para saber si este valor es lo suficientemente elevado habría que comprobarlo con el de las tablas estadísticas de este contraste, considerando un nivel de confianza del 95% y los grados de libertad correspondientes.

- **Hipótesis nula:** H_0 : La utilización de las Historietas Digitales no incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Educación en Valores en los estudiantes de Noveno Año del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo.
- **Hipótesis alternativa:** H_1 : La utilización de las Historietas Digitales si incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Asignatura de Educación en Valores

en los estudiantes de Noveno Año del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo.

4.5. Modelo Matemático

$$H_0: O = E$$

$$H_a: O \neq E$$

4.6. Nivel de Significación

$$\alpha = 0.05$$

95% de Confiabilidad

4.7. Fórmula de los grados de libertad

$$Gl = (r-1)(c-1)$$

$$gl = (c - 1)(f - 1)$$

$$gl = (2- 1)(2 -1)$$

$$gl = 1 \times 1$$

$$gl = 1$$

$$\mathbf{X^2_t = 3,841}$$

4.8. Distribución Chi Cuadrado χ^2

Tabla 4.11: Distribución Chi Cuadrado χ^2_c

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363

Fuente: www.famaf.unc.edu.ar/~ames/proba2011/tablachicuadrado.pdf

Tenemos, el valor tabulado de X^2 con 1 grado de libertad y un nivel de significación de 0,05 es de 3,84 (valor encontrado en la tabla de: Puntos porcentuales de la distribución X^2)

4.9. Fórmula de la Chi- Cuadrado

$$X^2_c = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Dónde:

X^2 = Cantidad elevada al cuadrado.

\sum = Sumatoria.

f_o = Frecuencia observada.

f_e = Frecuencia esperada.

El CHI2 se fundamenta en la tabla de contingencia, se selecciona la interrogante N. 4, para la encuesta de entrada y la interrogante 1 para la encuesta de salida.

4.10. Recolección de datos y cálculos estadísticos

Tabla 4.12: Frecuencias Observadas

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿Le gustaría que la Asignatura de Valores sea presentada en base recursos informáticos como historietas digitales?	166	9	175
¿Considera usted que la utilización de Historietas Digitales ha influido en el aprendizaje en la asignatura de Educación en Valores?	173	2	175
SUBTOTALES	339	11	350

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012)

Tabla 4.13: Frecuencias Esperadas

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿Le gustaría que la Asignatura de Valores sea presentada en base recursos informáticos como historietas digitales?	169,5	5,5	175
¿Considera usted que la utilización de Historietas Digitales ha influido en el aprendizaje en la asignatura de Educación en Valores?	169,5	5,5	175
SUBTOTALES	339	11	350

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Cálculo de X^2_c

Tabla 4.14: Cálculo de X^2_c

O	E	$(O - E)^2/E$
166	169,5	0,07
173	169,5	0,07
9	5,5	2,23
2	5,5	2,23
	X^2_c	4,60

Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisa (2012).

Zona de rechazo de la hipótesis nula

Comparar los valores

En este punto tenemos los siguientes datos:

Valor calculado: 4,60

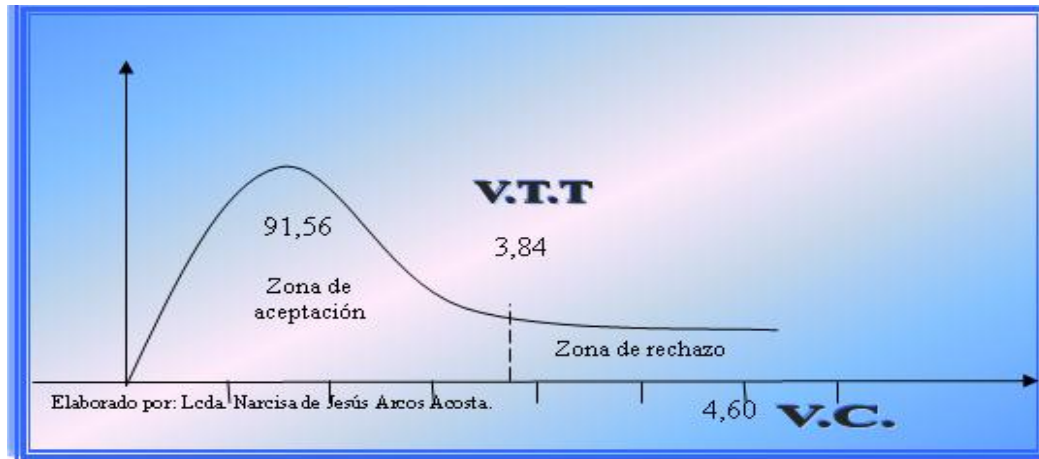
Valor de la tabla: 3,84

Es decir:

Chi cuadrado real 4,60

Chi-cuadrado teórico 3,84

Gráfico 4.11: Zona de aceptación de la Hipótesis



Fuente: Investigación

Elaborado por: ARCOS, Narcisca (2012).

4.11 Regla de decisión

$$R (H_0) \text{ si } X^2_c > X^2_t$$

$$\text{Es decir } X^2_c 4,60 > X^2_t 3,84$$

4.12. Decisión Estadística

Con 1 grado de libertad y 95% de confiabilidad la X^2_c es de 4,60 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a X^2_t que es de 3,84; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna (H_a). El Chi cuadrado real (4,60) es mayor que el chi cuadrado teórico, (3,84) por lo tanto, aceptamos la hipótesis alternativa: La utilización de las Historietas Digitales si incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de la

Asignatura de Educación en Valores en los estudiantes de Noveno Año del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La utilización de las historietas digitales en la construcción del aprendizaje fortalece el proceso educativo de la asignatura de Educación en Valores, permitiendo a los educandos una intervención creativa, reflexiva, basada en la motivación personal, generando un ritmo propio de descubrimiento y aprendizaje, contribuyendo en la calidad de la educación.

Los estudiantes y docentes de la institución tienen interés en la utilización de las historietas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje en la Asignatura de Educación en Valores integrando nuevos recursos de aprendizaje en el aula mediante el empleo de la tecnología de la información y comunicación

La influencia de las historietas digitales en los estudiantes es positiva, facilita la comprensión, síntesis, y aprendizaje de los valores como la responsabilidad, respeto, compañerismo, tolerancia, pulcritud a través del play cómics creando historietas digitales como recurso tecnológico para la enseñanza de la Asignatura de Educación en Valores.

Los recursos digitales fomentan el trabajo individual cooperativo por medio de la confección de historietas considerándose al educando protagonista principal de su propio aprendizaje con capacidad para usar herramientas informáticas para la producción de historietas digitales incrementando la autoestima y valoración personal.

5. 2. Recomendaciones

Elaborar historietas digitales para la construcción del aprendizaje fortaleciendo el proceso educativo de la asignatura de Educación en Valores, permitiendo a los educandos una intervención creativa, reflexiva, basada en la motivación personal, generando un ritmo propio de descubrimiento y aprendizaje, contribuyendo en la calidad de la educación.

Socializar a docentes y estudiantes de la institución la importancia de la utilización de las historietas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje en la Asignatura de Educación en Valores integrando nuevos recursos de aprendizaje en el aula mediante el empleo de la tecnología de la información y comunicación

Elaborar historietas digitales con los estudiantes facilitando la comprensión, síntesis, y aprendizaje de los valores como la responsabilidad, respeto, compañerismo, tolerancia, pulcritud a través del play cómic para la enseñanza de la Asignatura de Educación en Valores.

Evaluar la utilización de los recursos digitales mediante el trabajo individual cooperativo por medio de la confección de historietas donde el educando sea el protagonista principal de su propio aprendizaje mediante herramientas informáticas para la producción de historietas digitales incrementando la autoestima y valoración personal.

Bibliografía

Alvarez Bolívar: La evaluación de valores y actitudes, Madrid, primera edición, Editorial Anaya, 1995.

Carreras Ll. y otros: ¿Cómo educar en valores?, Madrid, primera edición, Ed. Colección Educación, 1997.

Martínez M: ¿Qué significa educar en valores?, Barcelona, octava edición Editorial Coords, 2004.

Merino Naranjo Diego: Competencias emocionales y Valores de Noveno, Ecuador, segunda edición, Editorial Dinamerino, 2012.

Mora Guillermo: Valores humanos y actitudes positivas, México, segunda edición, Editorial Mac-Graw-Hill, 1995.

Moran Márquez Francisco: Valores Humanos, Universidad de Guayaquil, Editorial Pedagógica, 1995

Ortega Mínguez R: Los valores en la educación, Barcelona, segunda edición, Editorial Ariel, 2001.

Ortega Mínguez R: La tolerancia en la comunidad educativa, Barcelona, Editorial, primera edición, Editorial Ariel, 1996.

Pazmiño Cruzatti Iván: Libro de los Valores de Bachillerato, Quito, primera edición, Editorial Holos, 2003.

Unell Barbara, Wyckoff Jerry: Valores que puede transmitir a sus hijos, Barcelona, España, Editorial Amat, 1999.

Villapalos Gustavo: El libro de los Valores, Barcelona, España, primera edición, Editorial Planeta, 2002.

Glosario

Competencias: Capacidad, la habilidad, la destreza o la pericia para realizar algo en específico o tratar un tema determinado.

Condicionamientos: El condicionamiento es una clase de aprendizaje mediante el cual se asocian dos eventos. Puede distinguirse entre dos tipos básicos de condicionamiento: el condicionamiento clásico y el condicionamiento operante.

Extracto social: Es una forma de estratificación social en la cual un grupo de individuos comparten una característica común que los vincula socio-económicamente.

Feedback: El feedback o retroalimentación es el proceso mediante el cual se realiza un intercambio de datos, informaciones, hipótesis o teorías entre dos puntos diferentes. Este término puede, así, aplicarse tanto a situaciones sociales como también a situaciones científicas, tanto biológicas como tecnológicas.

Flexibilidad: Se trata de una palabra que permite resaltar la disposición de un individuo u objeto para ser doblado con facilidad, la condición de plegarse según la voluntad de otros y la susceptibilidad para adaptarse a los cambios de acuerdo a las circunstancias.

Historietas Digitales: La historieta, cómics o tebeo es una narración gráfica, realizada mediante dibujos, en donde cada cuadro está relacionado con el siguiente y el anterior. Los relatos que emplea pueden ser cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras etc., con texto o sin él. Pueden ser en formato papel o digital (cómics, Web cómics), o bien constituir una simple tira en la prensa, en una página completa, una revista o un libro.

Inter aprendizaje: Se define la acción recíproca que mantienen, al menos, dos personas, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizaje.

Incidencia: Influencia de un número de casos en algo, normalmente en las estadísticas.

Integradora: Incorpora diferentes características o elementos poniéndolos al mismo nivel, de manera que forman parte de un todo.

Interactuar: Se refiere a Interaccionar, ejercer una interacción (acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones).

Interdisciplinarietà: La interdisciplinarietà supone la existencia de un grupo de disciplinas relacionadas entre sí y con vínculos previamente establecidos, que evitan que se desarrollen acciones de forma aislada, dispersa o segmentada.

Lúdicos: A través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque diversiones

Metalingüística: Estudio de las relaciones entre la lengua y la cultura de un pueblo determinado

Misión: Es el motivo, propósito, fin o razón de ser de la existencia de una empresa u organización.

Monótono: Que no tiene variedad, que es repetitivo.

Nativos digitales: Es el término que describe a los menores de 30 años, que han crecido con la tecnología y, por lo tanto, tienen una habilidad innata en el lenguaje y el entorno digital. Las herramientas tecnológicas ocupan un lugar central en sus vidas y dependen de ellas para todo tipo de cuestiones cotidianas como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse.

Obsolescencia: Es la caída en desuso de máquinas, equipos, tecnologías, motivada no por un mal funcionamiento del mismo, sino por un insuficiente desempeño de sus funciones en comparación con las nuevas máquinas, equipos y tecnologías introducidos en el mercado.

Rezagos: Retrasar por un tiempo la ejecución de alguna cosa.

Saber aprender: El saber es un conjunto articulado de conocimientos construidos por un individuo en relación con un contexto cultural, que le permitan dar sentido al mundo que le rodea, ser un miembro activo y reaccionar frente a dicho entorno, comunicarse con otros y hacer progresar sus propios conocimientos, cuyo valor reside en el desarrollo del espíritu (psique) y en la autonomía personal que proporciona (nos hace menos dependientes del entorno que queremos cambiar).

Tics: Conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro.

Utopía: El término proviene del griego hoy (no) y tópos (lugar) o sea, el lugar que no existe. Es la visión de algo irreal o que no se podrá realizar, mejor que el existente y creado para influir en una mejora para el presente.

Valores: Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro

Anexos

Anexo A. Infraestructura del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo



La presente investigación es un aporte para los maestros de Noveno Año de Educación General Básica, porque pretende desarrollar con mayor eficacia el potencial humano del educando, haciendo que el aprendizaje, sea en la práctica la construcción de un cambio comportamental para un mejor convivir dentro y fuera del contexto.

Anexo B. Estudiantes del Colegio Nacional Mariano Benítez de la ciudad de Pelileo



La comunicación es el canal propicio para el avance personal por ello en la institución se considera trascendental el involucrar al educando en el avance académico, innovación y actualización mediante proyectos investigativos; con la aplicación de encuestas para lograr la veracidad, eficiencia y eficacia de la investigación.



Apareció la ternura y el amor de Dios



Texto: P. José Fernández MORATIEL O.P.
Dibujos: Eufemia RODRÍGUEZ O.P.



*Si nadie te necesita,
yo te busco*



*Si eres inútil yo no
puedo prescindir de ti*



*Si lloras estoy
deseando consolarte*

*Si nadie te ama mi
alegría es amarte*

