



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO

**ESTRATEGIA VIRTUAL (KAHOOT) PARA FORTALECER LOS VALORES
EDUCATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JAIME
ROLDÓS AGUILERA, MONTALVO**

AUTORA

LIC. KARLA LUCILA GONZÁLEZ MEJÍA

TUTORA

LIC. GLENDA CECIBEL INTRIAGO ALCÍVAR, Ph. D.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA

BABAHOYO, 2022

DEDICATORIA

Dedicado a todos quienes piensan que los valores a través de la educación nos pueden hacer mejores personas, crean un ambiente agradable, saludable y, forjan una herencia moral para las generaciones venideras.

Lic. Karla Lucila González Mejía

AGRADECIMIENTO

La presente investigación se realizó gracias a la colaboración de diferentes personas, que de alguna u otra forma me apoyaron de manera significativa en el desarrollo y término del trabajo. Expreso un agradecimiento muy especial a Dios por fortalecer mi vida en todo tiempo para poder cumplir con mis metas propuestas y alcanzar este sueño, donde muchos profesionales me asesoraron con dedicación, entre ellos la Dra. Glenda Intriago Alcívar que fue mi tutora me brindó el apoyo durante todo este proceso. Doy gracias de corazón a mi Madre, Martha Mejía, a mi esposo, Manuel Bhrunis quienes han estado pendiente de todo mi trabajo, y sin condiciones me han apoyado y alentado para formarme profesionalmente, quienes expresaron apoyo, comprensión, cariño y amor en todo momento e hicieron de este proceso un camino muy alegre y ameno.

A las autoridades de la U.E Jaime Roldós Aguilera participante en esta investigación. A mis alumnos, por su disponibilidad para ser analizados. Sin su colaboración habría sido imposible realizar este trabajo de investigación.

Lic. Karla Lucila González Mejía

INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND

CERTIFICACIÓN DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES

Yo, Dra. Glenda Cecibel Intriago Alcívar, en calidad de Tutora del Proyecto Final de Investigación, elaborado por la Posgradista, Lic. Karla Lucila González Mejía con C.I: 120422933-8 con el tema: **ESTRATEGIA VIRTUAL (KAHOOT) PARA FORTALECER LOS VALORES EDUCATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JAIME ROLDÓS AGUILERA, MONTALVO.**

CERTIFICO, que el presente trabajo de investigación fue sometido al análisis del software Anti plagio URKUND obteniendo un porcentaje del 1 % el cual se encuentra dentro de los parámetros establecidos para la titulación, por lo tanto, se considera apto para la aprobación respectiva y defensa del mismo.



Document information

Analyzed document	PROYECTO FINAL KARLY PARA PASAR EN EL URKUND.docx (D122325785)
Submitted	2021-12-14T03:37:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	kgonzalezm@utb.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	gintriago.utb@analysis.orkund.com

Sources included in the report

	URL: https://es.wikipedia.org/wiki/Kahoot! Fetched: 2019-11-17T01:42:47.1930000	
---	--	---



Firmado electrónicamente por:
**GLEND A CECIBEL
INTRIAGO
ALCIVAR**

Lcda. Glenda Intriago Alcivar. Ph.D.

CI: 1203904980

TUTOR

ÍNDICE

PRELIMINARES

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	¡Error! Marcador no definido.
INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA URKUND	iv
ÍNDICE.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICO	viii
Resumen.....	ix
Abstract	x
INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO I.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	12
Formulación del Problema	13
Justificación	14
Objetivo general.....	14
Objetivos específicos.....	14
Hipótesis.....	15
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO	16
Antecedentes.	16
CAPÍTULO III METODOLOGÍA	26
Diseño de investigación: No experimental	26
3.1.2. Población y Muestra.....	27
Técnicas e Instrumentos de recolección de Información.	28
Procedimientos	29
Técnicas de Análisis de Resultados	29
CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
4.1 Resultados obtenidos en la Investigación.....	30
Análisis descriptivo	30
Tabla 5: Pregunta 14	34
4.2 Pruebas estadísticas aplicadas	36
4.3 Análisis e Interpretación de datos Descriptivo.	45
4.3.1 Análisis e Interpretación de datos Inferencial	45
4.4 Discusión de resultados.....	45

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
5.1 Conclusiones.....	56
5.2 Recomendaciones	56
CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA.....	58
ANEXOS	65
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Pregunta 3.....	30
Tabla 2: Pregunta 5.....	31
Tabla 3: Pregunta 6.....	32
Tabla 4: Pregunta 10.....	33
Tabla 5: Pregunta 14.....	34
Tabla 6: Pregunta 18.....	35
Tabla 7 Tabla cruzada.....	36
Tabla 8 Tabla cruzada.....	37
Tabla 9 Tabla cruzada.....	38
Tabla 10 Tabla cruzada.....	39
Tabla de Correlación 1	41
Tabla de distribución de frecuencia 1	41
Tabla de correlación 2	42
Tabla de distribución de frecuencia 2.....	42
Tabla de correlación 3	43
Tabla de distribución de frecuencia 3.....	43
Tabla de correlación 4	44
Tabla de distribución de frecuencias 4	44

ÍNDICE DE GRÁFICO

Gráfico 1: Pregunta 3.....	30
Gráfico 2: Pregunta 5.....	31
Gráfico 3: Pregunta 6.....	32
Gráfico 4: Pregunta 10.....	33
Gráfico 5: Pregunta 14.....	34
Gráfico 6: Pregunta 18.....	35

Resumen

La presente investigación de título “estrategia virtual (Kahoot) para fortalecer los valores educativos en los estudiantes, utilizó la encuesta como herramienta de investigación esta, fue aplicada a 208 estudiantes permitiendo comprobar la hipótesis planteada. La estrategia virtual Kahoot es una herramienta web que posee el formato de un juego en donde se recompensa al estudiante que brinde más y mejores respuestas con una puntuación mayor, consta de un tablero de juego que puede ser creado por cualquier docente en donde se creará un cuestionario o test sobre la asignatura a enseñar o reforzar. Con su uso se buscó además que, los jóvenes no vean al internet solamente como un medio de comunicación sino como una herramienta para la educación; ya que las evoluciones de las plataformas pedagógicas se muestran muy ligadas al desarrollo de la sociedad de la información y del conocimiento en la que se vive.

Los valores son las reglas morales que rigen el buen comportamiento del ser humano, la falta de estos en los estudiantes, incide en su comportamiento teniendo como consecuencia una conducta agresiva. En cada circunstancia y contexto de la vida se aplican diferentes técnicas, procesos o métodos para la resolución de conflictos o necesidades, Con el uso de la estrategia virtual Kahoot se motivó a los estudiantes para que aprendan valores, este estudio se enmarcó en una investigación mixta con diseño no experimental, promoviendo la correcta aplicación del enfoque educativo para lograr un apropiado desarrollo del contenido y permitió efectuar la siguiente propuesta.

Palabras claves: Estrategia, virtual, Kahoot, Valores

Abstract

The present investigation entitled "virtual strategy (Kahoot) to strengthen educational values in students, used the survey as a research tool, it was applied to 208 students allowing to verify the hypothesis raised. The Kahoot virtual strategy is a web tool that has the format of a game where the student who provides more and better answers with a higher score is rewarded, it consists of a game board that can be created by any teacher where a questionnaire or test on the subject to teach or reinforce. With its use, it was also sought that young people do not see the internet only as a means of communication but as a tool for education; since the evolutions of pedagogical platforms are closely linked to the development of the information and knowledge society in which we live.

Values are the moral rules that govern good human behavior, the lack of these in students, affects their behavior, resulting in aggressive behavior. In each circumstance and context of life, different techniques, processes or methods are applied to resolve conflicts or needs. With the use of the virtual Kahoot strategy, students were motivated to learn values, this study was framed in a mixed investigation with non-experimental design, promoting the correct application of the educational approach to achieve an appropriate development of the content and allowed to make the following proposal.

Keywords: Strategy, virtual, Kahoot, Values

INTRODUCCIÓN

En el 2021 el mundo entero aplicó las estrategias virtuales, la pandemia de covid-19 obligó a la población en general a sujetarse a un confinamiento y, para no paralizar el sistema educativo ya que la educación es uno de los derechos de los niños y jóvenes los gobiernos adoptaron la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje aplicando diferentes tipos de técnicas para la educación de los alumnos. La Estrategia virtual es el método o técnica que aplicado a través de un entorno virtual de aprendizaje sirve para enseñar de forma innovadora y moderna. La evolución de las plataformas educativas se muestra muy ligada al desarrollo de la sociedad de la información y del conocimiento y, más en concreto, al de los sistemas educativos que tienden progresivamente a adaptarse a las necesidades reales del mundo de la educación. La población beneficiaria en este estudio son los alumnos de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, del cantón Montalvo provincia Los Ríos. En donde se inició con una investigación de enfoque mixto, concluyendo que uno de los problemas en este centro educativo es el limitado conocimiento y prácticas de valores.

Enseñar valores es fundamental para el desarrollo de las generaciones venideras, al utilizar la estrategia virtual (Kahoot) se vuelve más dinámica la técnica de enseñanza, por esto, analizando la necesidad de educar en valores y, para atender este aspecto que es relevante para el futuro de la sociedad, se ha desarrollado la presente investigación de título: “Estrategia Virtual para Fortalecer los Valores Educativos de los Estudiantes”. Es así que, con el uso de la estrategia virtual, se potencia la educación, son muchas las plataformas educativas que cuentan con un entorno Gráfico atractivo, dinámico y pedagógico, por esto, los objetivos que se establecen en esta investigación se centran en proponer una estrategia virtual para fortalecer los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021, para alcanzar este objetivo se diagnosticó el estado actual de los valores educativos en los estudiantes, además se identificó los factores influyentes en los valores educativos en los estudiantes, con esta información se podrá diseñar una estrategia virtual para fortalecer los valores educativos en los estudiantes, y, por último, se estimaron los resultados para la implementación de una estrategia virtual internet, utilizando celulares o algún otro dispositivo tecnológico, para generar valores educativos en los estudiantes. Kahoot, una app creada para motivar el aprendizaje en los estudiantes y se ha utilizado en varias investigaciones dando excelentes resultados para el aprendizaje de diversas asignaturas, en este caso, se la aplicara para fortalecer los valores, por esto la hipótesis de investigación planteada es: La aplicación de una estrategia virtual fomentaría los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021.

CAPITULO I.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

Una estrategia virtual permite utilizar métodos de aprendizaje prácticos y contribuir al desarrollo de competencias para mejorar y reforzar los conocimientos en los estudiantes; actualmente la falta de una formación de valores en los estudiantes incide en su comportamiento, teniendo como consecuencia una conducta agresiva, tanto en el ámbito familia, como en el escolar. A continuación, se detallan las siguientes noticias de problemáticas relacionadas al tema de estudio.

Arias (2019) en su investigación sobre la conducta de los niños en la escuela manifiesta que uno de los principales problemas en los niños y adolescentes son su inadecuado control sobre las emociones lo que conlleva a una mala conducta y una dificultad sobre el comportamiento, por motivo de falta de límites de sus padres en el hogar (pág. 1)

Teniendo en cuenta lo manifestado por, Gonzales (2018) en su publicación de tema “El mal comportamiento y bajo rendimiento escolar” en el que señala que:

En las instituciones educativas de Ecuador se lleva una constante lucha con los estudiantes para que mejoren su conducta, en la cual se puede observar que la mayoría de los jóvenes tiene un mal comportamiento, esto se debe a la falta de responsabilidad por parte de los padres de familia, dejando toda la tarea a cargo de los docentes, de manera que el mal proceder por parte de los alumnos influye a que posean un bajo rendimiento escolar (págs. 1- 4)

En el Ecuador hay muchos estudiantes que provienen de hogares disfuncionales o familias con grandes desórdenes y, cuando llegan a las unidades educativas reflejan una mala conducta que incide de forma negativa en su rendimiento académico. Como afirma Alcívar (2019) quien expone en su argumentación sobre las pataletas y rabietas: porque los niños buscan la atención de los padres, ante esta situación menciona que:

El mal comportamiento de los niños de la ciudad de Babahoyo tiene una relación directa con el tipo de cuidado y educación recibida por parte de sus padres, como consecuencia de querer llamar la atención para que cuestionen sobre sus frustraciones o satisfacciones, de

modo que muchas veces desarrollan una conducta agresiva con sus compañeros y un bajo desempeño académico. (pág. 15)

La permisividad que existe en los padres modernos hace que los niños y jóvenes no respeten la autoridad de las personas fuera de sus hogares, creyendo que como en la casa no les exigen respeto, fuera de ella pueden alcanzar sus metas con la misma conducta.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo utilizar la estrategia virtual “Kahoot” para fortalecer los valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”, que los motive a obtener una mejor atención a prácticas saludables y, los conlleve a corregir su rendimiento y comportamiento.

Formulación del Problema

Los valores constituyen un tema nuevo en la filosofía, si bien, los docentes no son creadores de la tecnología, muchos la emplean de la forma más innovadora posible, de manera que los avances tecnológicos ayuden a solucionar gran parte de los problemas pedagógicos de los estudiantes. Las instituciones educativas han logrado sostener plataformas de interacción entre docentes y alumnos, en donde suben tareas y tienen acceso a información como calificaciones, documentos entre otros, por lo cual se pretende usar esta herramienta como una estrategia virtual “Kahoot” para fortalecer los valores en los estudiantes.

En la sociedad de la información que se vive actualmente el incorrecto o excesivo uso de la tecnología afecta la conducta de niños y jóvenes, esto incide en su comportamiento dentro de las unidades educativas, son los docentes quienes deben lidiar con los malos comportamientos de los alumnos quienes muchas veces al tener conflictos o necesidades afectivas se refugian en el uso incorrecto de dispositivos tecnológicos es por ello, que se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera del cantón Montalvo, periodo 2021?

Justificación

La presente investigación posee una **justificación teórica**, porque es relevante para futuras investigaciones y referencias bibliográficas que estén relacionadas con el tema de investigación, de tal forma que los conocimientos teóricos aprendidos mediante la utilización de estrategias virtuales contribuyan para el desarrollo de valores en los estudiantes, y se vean reflejados en su comportamiento diario, lo que servirá de referente en la búsqueda de una mejor sociedad.

Dispone también, de una **justificación práctica** porque mediante la utilización de la estrategia virtual, se fortalecerá los valores en los estudiantes, de tal modo que el uso de herramientas innovadoras, ayuden a solucionar gran parte de los problemas pedagógicos que poseen los alumnos, de manera que, al usar nuevas herramientas de aprendizaje como ayuda didáctica; se logre el desarrollo de la concientización de los estudiantes, como los docentes, en cuanto a la práctica de valores y el desarrollo de la ética en el comportamiento y desenvolvimiento en diversos escenarios sociales.

Por último, se agrega una **justificación social**, porque será de beneficio tanto para los estudiantes, docentes y la comunidad en general, la escasez de valores influye en gran cantidad en los niños “modernos” y, esta situación se convierte en un problema que debe ser arrancado de raíz y eliminado por completo de la mente de las personas, para así poder tener una mejor sociedad, pues muchos son los problemas que en la actualidad se pueden identificar y que provienen de una cultura que se está desarrollando en un ambiente de escasos valores que se va enraizando en la sociedad, la cual debe ser combatida de diversas formas, como la que se plantea en esta propuesta lo que garantizara una sociedad más justa y basada en principios, valores y conductas éticas.

Objetivo general

Proponer el uso de una estrategia virtual (Kahoot) para fortalecer los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2020 - 2021

Objetivos específicos

- Diagnosticar el estado actual de los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2020 -2021.

- Identificar los factores influyentes en los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2020 -2021.
- Aplicar la estrategia virtual “Kahoot” para fortalecer los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2020 - 2021
- Describir los resultados que generará la implementación de la estrategia virtual “Kahoot” en la enseñanza de valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2020 - 2021.

Hipótesis

La aplicación de una estrategia virtual fomentaría los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2020 - 2021

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

Antecedentes.

Una vez establecido el tema de investigación se procede a indagar la información necesaria de varias fuentes entre libros, artículos y más trabajos que se relacionen con el tema u objetivo de investigación, además, de buscar en las diversas bibliotecas y repositorios virtuales en donde se pueda encontrar información válida que ayude a sustentar esta investigación; estrategias y actividades relacionadas a la metodología de este proyecto.

De acuerdo con Busoch y Regueiro (2016) en su publicación *Formación de Valores en Estudiantes de Ingeniería y Tics* se plantea que:

La experiencia alcanzada por parte de los estudiantes en base a la formación de valores, el cual fue realizado en un curso semipresencial formado por estudiantes del primer año de ingeniería, de modo que se combinó estrategias de aprendizaje virtual y herramientas e-learning, con el objetivo de conseguir una mejor orientación en los alumnos acerca de su formación de valores, el cual se puede observar mediante los datos obtenidos a partir de las encuestas realizadas, que la aplicación de estrategias de enseñanza virtuales proporcionan un cambio positivo en el comportamiento de forma grupal e individual en los estudiantes. (pág. 2).

Conseguir una mejor orientación en valores por parte de los docentes a los alumnos es uno de los tantos beneficios que proporciona el uso de estrategias y herramientas virtuales, ya sea en combinación con otros ambientes o solas, las herramientas virtuales que forman parte de la vida actual en la sociedad producen una mejora hasta en el ambiente escolar. “Kahoot” es una plataforma web gratuita destinada a la elaboración de cuestionarios online. La aplicación proporciona una elevada personalización de las preguntas pudiendo modificar tanto el número de respuestas posibles como el tiempo que los estudiantes dispondrán para contestarlas”. (Gómez-Torres, 2018, pág. 48)

Kahoot es una aplicación que permite usar la tecnología como un medio para la enseñanza, con lo que se motiva a los estudiantes a participar de forma activa mediante los incentivos establecidos

por el docente. Tal es el caso que, en estudios efectuados por Moya, et al. (2018) obtuvieron resultados esperados en coordinación y cumplimiento.

De forma general en todas las materias analizadas, la totalidad de los participantes pudieron acceder al cuestionario sin mayores problemas, aunque durante su desarrollo alguno no pudo completarlo por problemas de conexión u otros fallos técnicos (por ejemplo, desconexión del cable eléctrico del ordenador portátil, terminación de la batería o bloqueo del dispositivo). De igual forma en la práctica, la totalidad de estudiantes contestaron a las preguntas planteadas, salvo casos excepcionales en los que no lo hacían por desconocer la respuesta o por transcurrir el tiempo sin seleccionarla. En este sentido, la inmensa mayoría del alumnado se decantó por el uso del teléfono móvil, seguidos de los ordenadores portátiles y las tabletas. (pág.1250)

Se puede concluir según la información anteriormente citada que es fundamental tener listas las herramientas de trabajo, cuando se labora de forma telemática o las técnicas involucran tecnología, en el caso anteriormente mencionado el uso de la herramienta kahoot hubiera sido un éxito sin el inconveniente técnico de falta de baterías o malas conexiones en el internet, que fueron lo que impidió que unos pocos alumnos terminen de contestar el cuestionario.

Así mismo Camacho (2019) en su investigación sobre la educación en valores en ambientes virtuales señala que:

La importancia de las relaciones de comportamiento dentro de los entornos virtuales, son motivadas por el uso de estrategias virtuales en los que se ofrecen muchas herramientas que permiten interactuar con los estudiantes, utilizando recursos didácticos y multimedia, los cuales sirven para generar vivencias y experiencias en relación al aprendizaje y la práctica en valores, de igual manera se considera importante implementar estrategias apoyadas en la tecnología para generar empatía entre los estudiantes, de tal forma, que incidan en su comportamiento positivamente. (pág. 2)

En relación a lo mencionado anteriormente, se puede deducir que el tutor o docente guía, desempeña un papel muy importante en los procesos de aprendizaje efectuados por medio de los entornos virtuales, este docente será capaz de generar nuevas e importantes vivencias en la práctica de valores en sus alumnos; estas experiencias, en ellos marcarán la diferencia si son positivas van a generar empatía con el conocimiento de valores, pero, si son negativas pueden producir aversión.

Sobre todo, en el ámbito de valores, el uso de la estrategia virtual permite a más de ir aprendiendo, ponerlos en práctica ya que, allí habrá trabajos en grupos e individuales, los alumnos eligen su alias o nombre de usuario y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. En el caso de la herramienta Kahoot existen 2 modos de juego: en grupo o individual. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje.

García (2019) en su diseño e implementación de una herramienta educativa virtual para apoyar la enseñanza de la ética y valores argumenta que:

La herramienta virtual denominada EDU-BLOG tiene el fin de enseñar valores en un centro educativo, el cual tuvo como propósito principal, apoyar el proceso de enseñanza basado en valores educativos, por medio de la sensibilización moral, utilizando ambientes y escenarios educativos que permitieron el autoanálisis y la reflexión, de cómo se está llevando la convivencia dentro de la sociedad, lo que repercutió en el comportamiento de los miembros de la comunidad educativa. (pág. 10)

Mediante los diferentes ambientes que se plantean y, por los que se enseña a los estudiantes en las estrategias virtuales se puede motivar al autoanálisis y la reflexión, teniendo en cuenta que la práctica del primero de estos, les va a ayudar a mejorar la capacidad de análisis y la convivencia entre los alumnos que lo reciban, así se formara jóvenes con más conciencia, reflexivos en su diario vivir, dentro y fuera de la unidad educativa, esto aportara de forma positiva al entorno dentro de su hogar y a su mismo futuro.

En la misma línea de ideas, Gonzales (2019) en su investigación sobre la Realidad Aumentada y Virtual para la Educación en Valores y la convivencia escolar, encontró que:

El uso de herramientas de realidad virtual puede ayudar a la convivencia escolar cuando se relaciona con el rendimiento académico, de igual forma, la elaboración de contenidos virtuales favorecen el conocimiento y a su vez, incide en el aprendizaje de valores de modo que fomenten una buena convivencia escolar dentro de la institución educativa, obteniendo como conclusión que el uso de estrategias virtuales incide positivamente en la conducta de los alumnos favoreciendo el aumento de autoestima y coherencia personal, el cual permite

comprender que todas las personas son iguales y se debe tener una buena relación de convivencia entre compañeros. (pág. 10)

Con el uso de las estrategias mediante los entornos virtuales se incide de forma directa sobre la autoestima y el aprovechamiento escolar de los estudiantes, ellos aprenderán sobre los valores y los pondrán en práctica, mejorarán la conducta y cumplirán las tareas asignadas; beneficiando su rendimiento académico. Usar las herramientas tecnológicas de forma persuasiva, para fines positivos es una de las mejores maneras de aprovechar las bondades que brinda actualmente la tecnología.

Estudios efectuados por Rosabel, et al. (2018) pudieron concluir que el uso de las plataformas digitales ha facilitado el acceso a la educación para todos, pues en el uso de MOOCs, MOODLE y EVAS se ha intensificado el acceso, precisamente por la calidad en cuanto a la infraestructura de las plataformas, siendo esto innovador. Resaltando que tiene muchos beneficios entre ellos facilidad de organizar y gestionar tareas de estudio, flexibilidad de tiempo y lugar, hasta la capacidad de reproducir y revisar materiales de manera más visual, comprobando que las tecnologías digitales son fundamentales para la forma en que los estudiantes experimentan sus estudios. (pág. 634)

Los EVAS y plataformas utilizadas para el aprendizaje requieren emplear y explorar sistemas de aprendizaje y enseñanza gamificados porque son eficientes para mejorar el compromiso, la motivación y el rendimiento de los estudiantes. El uso de plataformas como Kahoot se debe considerar aún en ambientes presenciales para mejorar el desarrollo de destrezas. Ayudando a los estudiantes a utilizar el tiempo de navegación no solo en interacción sino, también en aprendizaje.

En la investigación de Moya, et al. (2018). Además de usar la estrategia virtual kahoot, se encuestó el nivel de satisfacción de los estudiantes al aprender con el uso de esta plataforma, obteniendo un alto nivel de satisfacción por parte de los mismos, unos la consideran divertida, otros muy motivadora para atraer la atención del estudiante, que aprende jugando. (pág. 1251)

Por ello en el test de valoración de la actividad, los estudiantes consideraron en un 93% como muy positiva la utilidad de la experiencia en su aprendizaje; en un 99% como un buen complemento para aquél, así como un buen método de autoevaluación; en un 95% como una forma divertida y distendida de aprender y en un 100% se mostraron partidarios

de realizar en más ocasiones esta actividad, no sólo en otras lecciones, sino también en otras asignaturas de la titulación.

En el mismo sentido, Ramos y Abreu (2017) en su publicación *la Pedagogía como Ciencia para el Tratamiento de la Formación de Valores*, señalan que: la aplicación de un proyecto educativo mediante el uso de estrategias virtuales de aprendizaje potencia la enseñanza de contenidos con enfoque humanista permitiendo la formación en valores de los estudiantes. (pág. 77)

Uno de los enfoques que van de la mano para la enseñanza de valores mediante la utilización de una estrategia virtual es el humanista puesto que, se centra en el desarrollo y crecimiento integral del sujeto involucrándolo como agente activo de su propio aprendizaje; es por medio de la práctica de ese aprendizaje que la población mejorará sus condiciones de vida, iniciado con un cambio de conducta que le comprometerá a asumir sus obligaciones.

Dicho en las palabras de Vidal y Pérez (2016) en su investigación sobre la formación en Valores deducen lo siguiente:

En la sociedad actual, las herramientas virtuales se encuentran en todas partes, de manera que crean y favorecen los intercambios de espacios, donde las personas pueden compartir emociones y experiencias, propiciando la enseñanza y el aprendizaje, este estudio permitió inculcar en los jóvenes valores que reposan en el comportamiento de la ciudadanía con el fin de fortalecer los enfoques humanistas, por lo consiguiente concluye que el desarrollo estratégico de aplicaciones de herramientas virtuales juegan un rol integrador a la formación de valores educativos en los estudiantes (pág. 399).

Todo lo que involucra la tecnología para la juventud actual se vuelve tendencia y, crear una estrategia virtual para enseñar y fomentar valores es una ingeniosa forma de educar en valores, motivando e incentivando a la comunidad estudiantil, no solo a aprender sino a compartir, involucrándolos a influir en el aprendizaje de los demás, que, así como comparten un video juego se involucren y compartan esta herramienta que les ayudará a mejorar en todos los aspectos en que se desenvuelvan.

Guzmán (2018) en su investigación del tema Kahoot, expresa que es un mecanismo de innovación para la educación universitaria, misma que se trata de una metodología mixta que plantea un

escenario apropiado para los procesos de enseñanza-aprendizaje generado por las tecnologías de la información y las comunicaciones a través del uso de móviles, tabletas, apps, favoreciendo la creación de comunidades virtuales que permiten su interacción. (pág. 634).

Esta aplicación favorece para mejorar prácticas de enseñanza, siendo su implementación de bajo costo. Una de estas plataformas es Kahoot, que permite crear escenarios didácticos online para la resolución de preguntas a través del uso de videos, cuestionarios, etc., facilitando la aplicación de los conocimientos en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Como afirma Toro (2017) en su trabajo de investigación sobre las alternativas pedagógicas interactivas para la educación en valores en el polo acuático juvenil describe que: el uso de contenidos influye sistemáticamente en el aprendizaje de valores en los estudiantes, haciendo énfasis en las actitudes morales y éticas de los diferentes actores del proceso. (pág. 11)

Este estudio sobre la formación integral del hombre, se efectuó en tres etapas: la primera, fase de diagnóstico, la segunda, se diseñó alternativas pedagógicas y, en la tercera, se valoraron las alternativas diseñadas, su finalidad fue determinar cómo las estrategias virtuales inciden en el desarrollo de valores educativos.

A medida que se desarrolla la tecnología y evoluciona la ciencia a nivel mundial, los métodos y técnicas para la enseñanza se vuelven un desafío, con el crecimiento de la informática se torna un reto lograr que los jóvenes se mantengan conectados, utilizando de la manera correcta la tecnología, adicional a esto no solamente un buen uso sino también extraer buenos resultados y experiencias agradables del tiempo que se invierte en estos dispositivos móviles.

Como cualidad, los valores son parte de la formación integral del ser humano, formación que a medida que avanza la tecnología ha ido perdiendo su esencia la aplicación de la axiología en el diario vivir social y el fomento de actitudes éticas, Se producirá mediante una estrategia virtual que iniciará por un grupo de estudiantes, pero, que tiene como meta llegar a provocar que todos la conozcan y aprovechen sus beneficios.

Desde el punto de vista de Jumbo (2016), sobre la elaboración del material didáctico multimedia para promover los valores en los niños de quinto año de educación general básica, desarrollado en la provincia de Esmeraldas sostiene que:

Las estrategias de enseñanza virtuales contribuyen a mantener la atención de los estudiantes, generando un interés y una motivación para mejorar la práctica de valores en los niños y niñas de la institución educativa. Este resultado se obtuvo aplicando una encuesta a 12 docentes y 485 estudiantes, con el fin de analizar si los docentes están capacitados sobre el manejo de herramientas virtuales. Con los resultados obtenidos y la entrega de laptops por parte del ministerio de educación del Ecuador se espera fomentar la actualización de los conocimientos y que para el 2023 exista un mejor manejo de las herramientas tecnológicas y sistemas de educación virtual. (pág. 9)

Considerándose la estrategia virtual un elemento de vital importancia en el área de la enseñanza en diferentes ramas, Jumbo (2016) efectuó un estudio sobre la importancia de incentivar a los docentes para el correcto manejo de herramientas y estrategias virtuales, las mismas que servirán de gran apoyo como recurso didáctico, alcanzando como resultado la atención de los estudiantes y el interés por continuar aprendiendo valores mediante el uso de entornos virtuales.

Kahoot! es una herramienta de gamificación a la que se puede acceder de forma gratuita, Caraballo, et al. (2017) manifiestan que se puede y se debe aprender jugando y esta herramienta lo hace posible. Kahoot fue diseñado por Johan Brand, Jaime Brooker y Morten Versvik, siendo realizado y desarrollado en la Universidad de Ciencia y Tecnología de Noruega. El registro es sencillo y no contiene publicidad, puede hacerse a través de la dirección: <https://getkahoot.com/> (pág. 10)

Aprender jugando es algo que animará a los estudiantes, ya que actualmente el internet con tantas alternativas de juegos y distracciones ha revolucionado, cambiando la perspectiva sobre todo de los jóvenes a quienes les interesa más aquellas actividades que le brindan satisfacción, por ello los juegos en línea tienen tantos usuarios y aquellos que no pueden tener acceso a ellos, por uno u otro motivo se dedican, aunque sea a mirar cómo otras personas lo hacen a través de blogs, o páginas.

Esta herramienta cuenta con múltiples ventajas para los docentes: permite a profesores y estudiantes investigar, crear y compartir. Hace que los estudiantes participen en clase, en ocasiones hay alumnos introvertidos y muy poco participativos, pero con esta aplicación tendrán la motivación para participar involucrando a los estudiantes en la clase a través del juego, el maestro podrá efectuar quizzes, discussions, and survey que pueden ser compartidas con todo el mundo. Además, se puede compartir en Kahoot! o en cualquier red social (Facebook, Pinterest, etc.) pero, siempre está la opción de dejarlo como privado que es opcional, otra gran ventaja es que no hay límite en el número de participantes y puede jugarse con participantes en diferentes lugares

La técnica a aplicar, es el uso de la estrategia virtual Kahoot para cautivar a los estudiantes a aprender valores y persuadirlos a buscar esta tecnología utilizando cualquier tipo de dispositivo electrónico que le permita tener acceso a esta plataforma, para aprender jugando, buscando puntuación comparando sus respuestas e incluso teniendo idea del nivel de conocimiento con el que cuenta cada estudiante al ver la puntuación que saca al culminar el cuestionario.

Komalasari (2019) en su investigación sobre los medios interactivos basados en valores y aprendizaje de la educación, buscó desarrollar una aplicación, multimedia interactiva basada en el desarrollo de la práctica en valores educativos, en donde se recopilaban, datos mediante la observación. El estudio de documentos de investigación y el desarrollo de cuestionarios para las encuestas conllevó al análisis mediante el modelo cuantitativo descriptivo, planteando lo siguiente:

El uso de herramientas virtuales como los videos de motivación, reflexiones, mapas conceptuales interactivos, fue percibido positivamente por los estudiantes como una herramienta multimedia interactiva, y se pudo concluir que presentaron cambios de actitud favorable en el aprendizaje de valores educativos. (pág. 113)

El cambio de actitud más notorio surgió en los estudiantes que recibieron charlas o videos motivacionales a través de herramientas virtuales, demostrando fortalecer su crecimiento y desarrollo personal. Al efectuar estudios en otros países aplicando estas herramientas se comprobó que el alumnado captó de forma positiva los aprendizajes.

Esta estrategia es muy útil para conectar mejor a los estudiantes entre sí, tanto en casa como en clase y, hacer que el aprendizaje con sus compañeros sea aún más divertido, Los estudiantes crean

ligas con sus compañeros y seleccionan el material que quieren practicar y estudiar juntos. Los miembros de la liga pueden ganar medallas y participar en una competencia amistosa al completar los kahoots seleccionados. A través de la tabla de posiciones combinada de una liga de estudio, surge un elemento adicional de motivación para que los estudiantes y sus compañeros sigan aprendiendo.

Compartiendo su opinión Shih, et al. (2017) en su artículo, sobre los valores compartidos, normas socioculturales y tecnologías de e-learning manifiesta que:

Se fomentó el desarrollo de valores y normas relevantes en la práctica del aprendizaje y, esta a su vez construyó una estructura social involucrando a los estudiantes en el sistema de enseñanza aprendizaje, concluyendo que esta es una herramienta facilitadora para dicho fin. (pág. 2)

Este estudio examinó el papel de las tecnologías de e-learning en la mediación de la práctica social de valores educativos entre los estudiantes en Sydney, de modo que se dedujo que las tecnologías de aprendizaje, son facilitadores clave en la estructura social, que involucran fácilmente a los individuos en la sociedad del aprendizaje.

Viviendo en la sociedad de la información, se está a solo un paso de llegar a la sociedad del aprendizaje ya que, el uso de herramientas tecnológicas, es parte del diario vivir de chicos y grandes. Ahora son muy escasos los estudiantes que no tienen un dispositivo electrónico con internet y, lamentablemente la mayoría hacen un mal uso de este; incluso dentro de la institución educativa. Esta investigación mediante la aplicación de una estrategia virtual para fortalecer los valores educativos, concientizará a los estudiantes, a proporcionar un uso adecuado.

Teniendo en cuenta las opiniones de Martínez, et al. (2018) En la investigación, estrategias pedagógicas aplicadas a la educación con mediación virtual menciona que:

Los dominios conceptuales sobre las estrategias pedagógicas con mediación virtual, fue desarrollada de modo cuanti-cualitativo y de tipo descriptivo, y por lo consiguiente se aplicó a docentes de cuatro programas académicos de diferentes universidades, de la misma forma se analizaron los datos mediante el software SPSS, y los resultados posibilitaron la generación de alternativas de mejoramiento en la modalidad educativa virtual, obteniendo

como conclusión que integrar estrategias tecnológicas, potencia los procesos educativos en los estudiantes. (pág. 34)

La combinación pedagogía-herramienta virtual, es considerada una de las mejores alternativas para la juventud actual, los beneficiarios no se resisten al aprendizaje con estrategias virtuales, debido a la novedosa experiencia que esta les brinda, y, para los docentes es un logro más; ya que esta convergencia pedagógica va a potenciar los procesos educativos. Así como ya se han creado aplicaciones o simuladores de ciertas evaluaciones para diversas instituciones y han demostrado que es posible enseñar valores con tecnología.

Kahoot es una excelente herramienta para educar en valores puesto que, entre sus usos se puede destacar evaluar el conocimiento de los alumnos, recopilar la opinión de los alumnos, aprender de forma divertida e interactiva, introducir o repasar un tema, desafíos de conocimientos previos, desarrollo profesional, colaboración con compañeros, compartir conocimiento, introducir conceptos. repasar, revisar, reforzar conocimientos además de unirse a una clase “global”.

Romper el hielo, dar energía o entusiasmo a una clase y divertirse son otras de las características y ventajas que tiene esta plataforma denominada Kahoot, usada en varios países no solo para educar en unidades educativas sino, también para enseñar en universidades. Interactuar y vivir en la sociedad de la información brinda la oportunidad de aprovechar todas las bondades de la tecnología para cumplir el objetivo del docente que en este caso es educar valores.

Según el análisis de Sánchez, et al. (2021) la inclusión de metodologías novedosas en el aula no necesariamente implica que se consiga una innovación educativa.

Para que esto ocurra, estas nuevas metodologías deben implicar una mejora en el proceso de enseñanza/aprendizaje, lo que abarca la detección de alguna debilidad en el proceso y una intervención para corregirla. La combinación de estas dos metodologías, el juego en entornos digitales, es una buena herramienta motivadora, ya que los estudiantes por lo general son grandes consumidores de videojuegos y puede ayudar a mejorar sus competencias digitales. El objetivo es conseguir que los estudiantes se conviertan en aprendices de por vida y esto se logra si la educación, además de ser de calidad, es entretenida y los estudiantes disfrutan con lo que hacen, generando una motivación intrínseca. (pág. 157)

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

En este estudio se pretende utilizar la estrategia virtual para fortalecer los valores educativos de acuerdo a los objetivos planteados, se observó el comportamiento de los estudiantes y se analizaron los resultados a través del tipo de investigación según el enfoque que fue mixto.

Los métodos descriptivos-narrativos, permitieron a esta investigación describir y narrar cómo una estrategia virtual contribuye al proceso de enseñanza en valores. Es así, que RIDE (2018) describe a la metodología como un conjunto de procedimientos, formas o prácticas que se aplican con el fin de resolver un proceso investigativo, en el que se espera alcanzar resultados válidos y comprobar las hipótesis planteadas dentro del proceso. La metodología es la base que dictamina la forma cómo se llevará a cabo un proyecto de investigación, las herramientas que se utilizarán y cómo se aplicarán. (pág.11).

Diseño de investigación: No experimental

Desde la perspectiva de Dzul, (2018) el diseño no experimental es aquel que se realiza sin alterar el objeto de investigación o las variables, se fundamenta en la observación como técnica de investigación, para analizar de forma exhaustiva el fenómeno o problema a resolver en su entorno natural. (pág. 15). En la misma línea de ideas Estamilla, (2019) sobre aplicación básica de los métodos científicos define al diseño no experimental como “la búsqueda empírica y sistemática en la que el científico no posee control directo de las variables independientes, debido a que sus manifestaciones ya han ocurrido o a que son inherentemente no manipulables”. (Pág. 19). En relación a lo mencionado por los autores, se puede afirmar que es una investigación en donde no se hace variar intencionalmente los resultados, no se manipula ni se interviene el fenómeno de estudio en su contexto. En este estudio se observó la conducta de los estudiantes para detectar el problema de investigación.

3.1.1 Tipo de Investigación

Según el Propósito - Aplicada.

El Centro de Recursos del aprendizaje y la Investigación, determina que la Investigación Aplicada, se popularizó durante el siglo XX para referirse al tipo de estudios científicos orientados a resolver problemas de la vida cotidiana y a controlar situaciones prácticas. Actualmente, este

tipo de investigación se posiciona como un tipo de investigación muy útil, considerando la alianza establecida entre la educación y la industria. (Crai, 2021, pág. 2). Tomando como referencia la definición anterior, esta investigación es aplicada porque permitió recabar información exclusivamente de las fuentes, se indagó en proyectos similares o relacionados al tema y se aplicó mediante el uso de la tecnología para que los estudiantes memoricen, razonen, y pongan en práctica los valores que se les enseñó a través del uso de la estrategia Kahoot.

Según el Enfoque - Mixta.

Por cuanto se utilizó más de un método para obtener resultados, en su mayor parte, esto involucró el desarrollo de investigaciones combinando una metodología cuantitativa con una cualitativa, para así obtener resultados más extensos. Además, se utilizaron, datos descriptivos, numéricos y se analizaron las cualidades descriptivas y se aplicaron fórmulas estadísticas procesar datos y obtener resultados.

Según el Alcance - Descriptiva.

La investigación es descriptiva porque se describieron las características de la población y la situación problemática que permitió determinar la temática a investigar, procurando obtener información acerca del qué, cómo, cuándo y dónde, relativo al problema, sin darle prioridad a responder al “por qué” ocurre dicho problema describiéndolo y no explicándolo. (Mejía, 2017, pág.2)

3.1.2. Población y Muestra

Población.

Desde la perspectiva de López (2019) se describe a la población como el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. (pág.2). En este sentido, puede entenderse a la población como el universo de donde se va a extraer una muestra para efectuar o aplicar las técnicas de investigación. La población en este estudio fueron los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós periodo 2021, los cuales se seleccionó, mediante una fórmula estadística, se calculó una cantidad para que sea la muestra, se efectuó el análisis y se aplicó la estrategia virtual Kahoot.

Muestra.

López, (2019) define a la muestra como un subconjunto, una pequeña parte del universo o población en la que se efectuará la investigación. La muestra es una parte representativa de la población, que se obtiene a través de la aplicación de una fórmula estadística, proceso conocido también como muestreo (pág.2). Para esta investigación se tomó un fragmento de la población obtenido con la aplicación de la siguiente formula.

$$n = \frac{1.96^2 PQN}{E^2(N - 1) + Z^2 PQ}$$

Donde:

Z = 1.96 Valor al 95% de confianza

PQ = 0.5 * 0.5 = 0.25 Proporción máxima que puede afectar a la muestra

E = 5% Error máximo permisible

N = 943

no = 25

$$\Rightarrow n = \frac{1.96^2 (0.5)(0.5)(943)}{0.06^2 (943-1) + 1.96^2 (0.5)(0.5)}$$

$$\Rightarrow n = \frac{(3.8416) (0.25) (943)}{(0.0036)(942) + (3.8416) (0.25)}$$

$$\Rightarrow n = \frac{905.66}{3,3912 + 0.9604}$$

$$\Rightarrow n = \frac{905.66}{4.35}$$

$$\Rightarrow n = 208,19 \qquad n = 208 \text{ Estudiantes.}$$

Técnicas e Instrumentos de recolección de Información.

Técnica

La técnica utilizada en esta investigación es la encuesta, que es un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación, mediante la cual se recoge y analiza una serie de datos de una

muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características. Esta técnica tiene varias formas de aplicación entre las que podemos identificar: Encuesta personal, por teléfono, por correo, online. Para la presente encuesta se tomó como herramienta el formulario de google y se difundió a través de la red social WhatsApp, para tener el alcance necesario y llegar a toda la población prevista para la encuesta. De esta forma se obtuvieron los resultados que se muestran en los gráficos y tablas que constan en este estudio.

Instrumentos de Recolección de datos

El cuestionario se utilizó para conocer la perspectiva de la población e indagar su conocimiento sobre la tecnología, enfoque educativo y estrategia virtual, este fue enviado utilizando la aplicación Formulario de Google y se envió a través de la red social Whatsapp, de esta manera llegó a todas las personas seleccionadas. En correspondencia con el punto de vista de Arias, et al. (2016) que describe al cuestionario como la técnica de recogida de datos más empleada en investigación, porque es menos costosa, permite llegar a un mayor número de participantes y facilita el análisis. (pág. 393- 412)

Procedimientos

La aplicación de los cuestionarios se logró a través del envío, a los respectivos números telefónicos de los alumnos, con quienes se estableció un contacto previo para brindarles la información necesaria acerca del objetivo que se persigue con la recolección de datos, y la importancia de sus respuestas, de este modo, tal como señala Hernández-Sampieri, y Mendoza (2018) en su investigación sobre el procesamiento de datos, que indican que para cumplir cada etapa, en primer lugar, se debe recoger información para su posterior análisis y procesamiento, con lo que se obtendrán resultados objetivos (Pág. 443).

Técnicas de Análisis de Resultados

En esta investigación para obtener resultados se analizaron los datos, los que fueron procesados aplicando la estadística descriptiva e inferencial con el uso de la aplicación de Microsoft Excel y el software SPSS versión 25 para el análisis de las variables.

CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados obtenidos en la Investigación

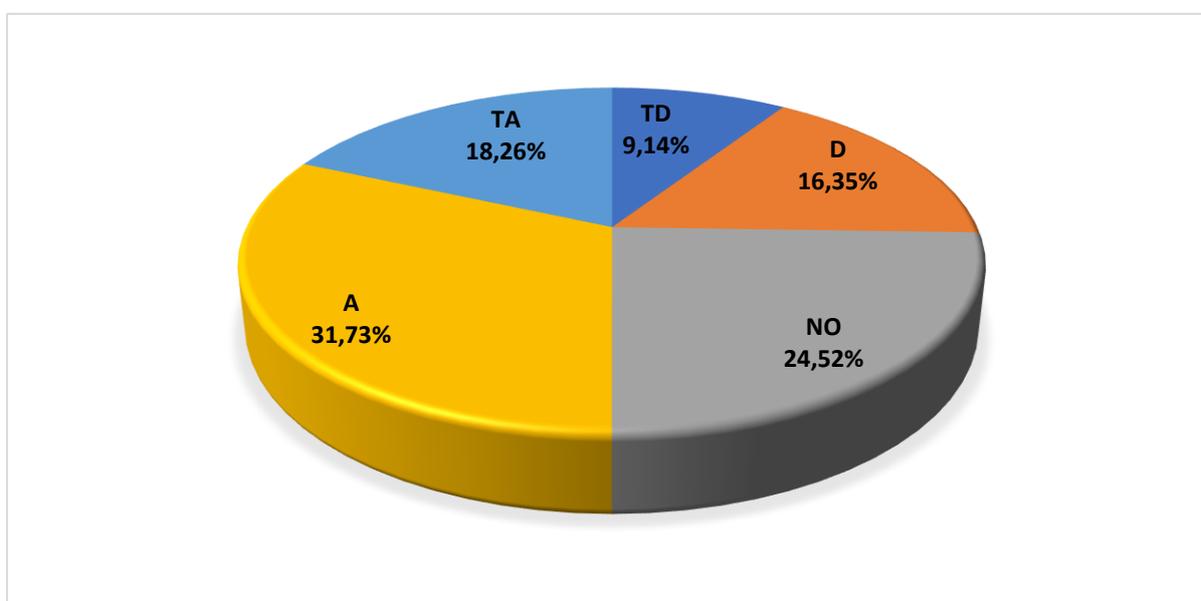
Análisis descriptivo

Tabla 1: Pregunta 3 ¿A través del enfoque educativo se ha venido permitiendo el protagonismo del rol del alumno?

Descripción	fi	%
TD	19	9.14
D	34	16.35
NO	51	24.52
A	66	31.73
TA	38	18.26
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 1: Pregunta 3 ¿A través del enfoque educativo se ha venido permitiendo el protagonismo del rol del alumno?



Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿A través del enfoque educativo se ha venido permitiendo el protagonismo del rol del alumno?, al respecto un 9.14 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 16.35 % solo refieren estar en desacuerdo, asimismo un 24.52

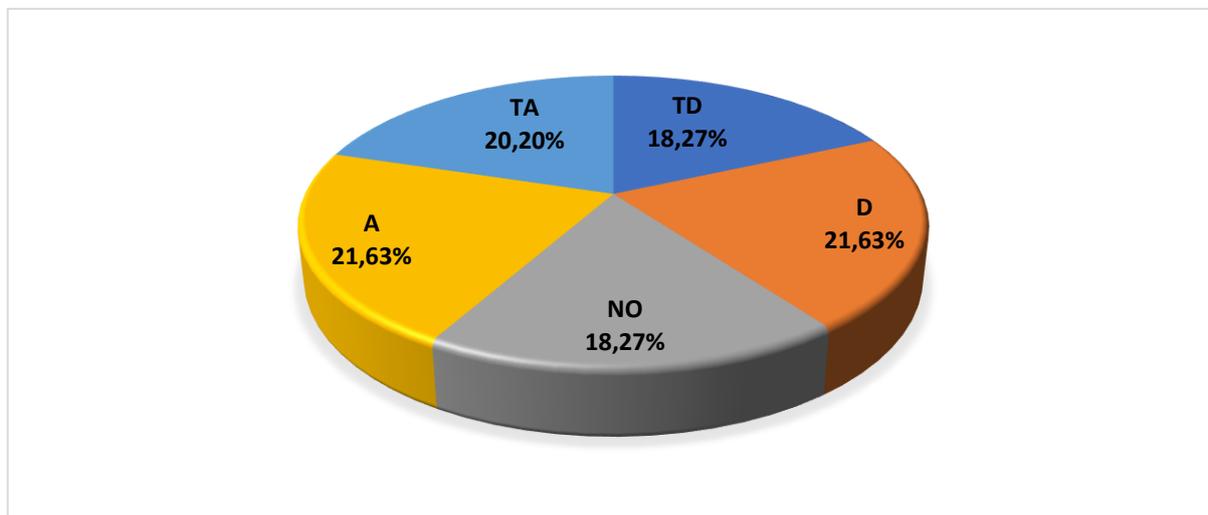
% no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 31.73 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 18.26 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado.

Tabla 2: Pregunta 5 ¿La comunicación asincrónica viene permitiendo interactividad entre estudiantes?

Descripción	fi	%
TD	38	18.27
D	45	21.63
NO	38	18.27
A	45	21.63
TA	42	20.20
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 2: Pregunta 5 ¿La comunicación asincrónica viene permitiendo interactividad entre estudiantes?



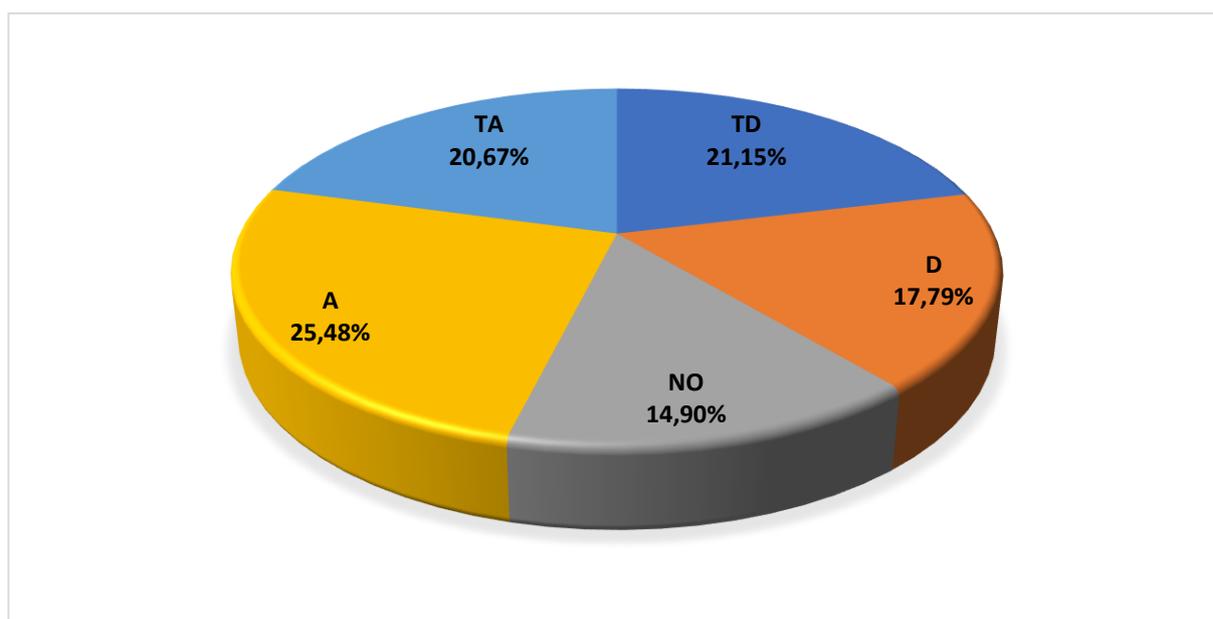
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿La comunicación asincrónica viene permitiendo interactividad entre estudiantes?, al respecto un 18.27 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 21.63 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 18.27 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 21.63 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 20.2 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado.

Tabla 3: Pregunta 6 ¿Los recursos educativos que se vienen aplicando a través de Entornos Virtuales de Aprendizaje se constituyen en una estrategia virtual?

Descripción	fi	%
TD	44	21.15
D	37	17.79
NO	31	14.90
A	53	25.48
TA	43	20.67
Total	208	99.99

Fuente: La Autora

Gráfico 3: Pregunta 6 ¿Los recursos educativos que se vienen aplicando a través de Entornos Virtuales de Aprendizaje se constituyen en una estrategia virtual?



Interpretación:

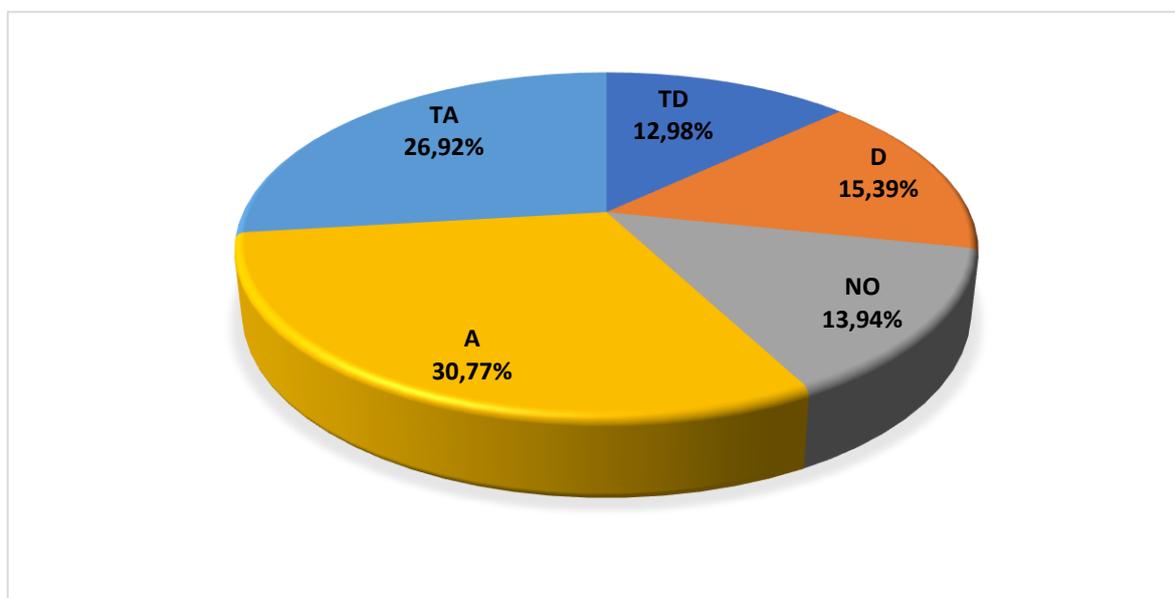
De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿Los recursos educativos que se vienen aplicando a través de entornos virtuales de aprendizaje se constituyen en una estrategia virtual?, al respecto un 21.15 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 17.79 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 14.9 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 25.48 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 20.67 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado.

Tabla 4: Pregunta 10 ¿La capacidad de razonamiento viene potenciando el desarrollo de valores educativos?

Descripción	fi	%
TD	27	12.98
D	32	15.39
NO	29	13.94
A	64	30.77
TA	56	26.92
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 4: Pregunta 10 ¿La capacidad de razonamiento viene potenciando el desarrollo de valores educativos?



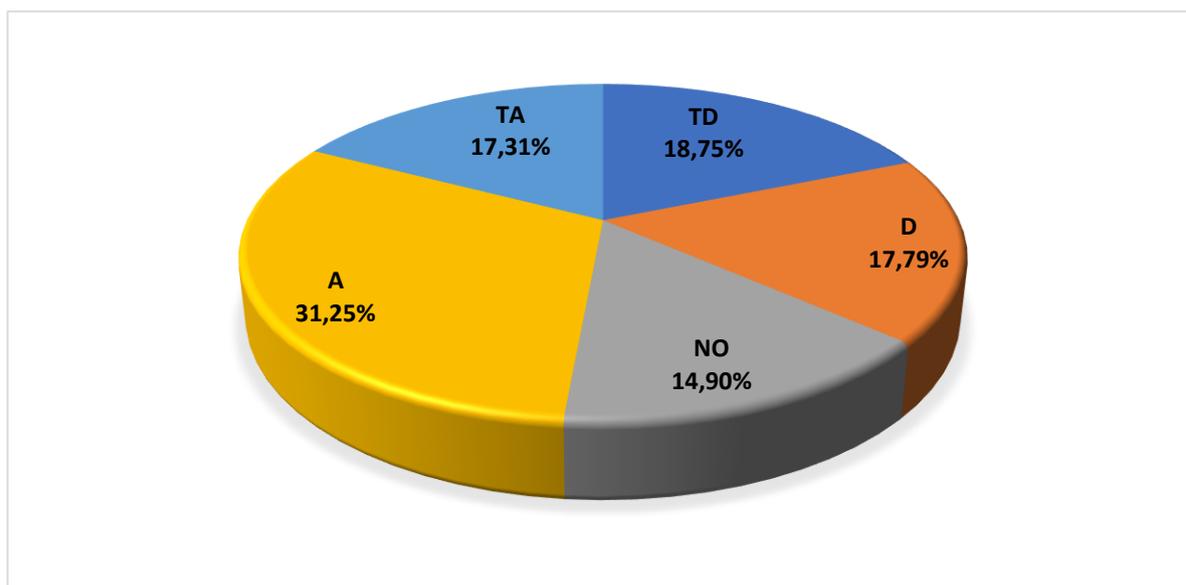
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿La capacidad de razonamiento viene potenciando el desarrollo de valores educativos?, al respecto un 12.98 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 15.39 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 13.94 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 30.77 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 26.92 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado.

Tabla 5: Pregunta 14 ¿La interacción académica mediante los entornos virtuales de aprendizaje ha venido permitiendo la adquisición de valores educativos evidentes en sus características personales?

Descripción	fi	%
TD	39	18.75
D	37	17.79
NO	31	14.90
A	65	31.25
TA	36	17.31
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 5: Pregunta 14 ¿La interacción académica mediante los entornos virtuales de aprendizaje ha venido permitiendo la adquisición de valores educativos evidentes en sus características personales?



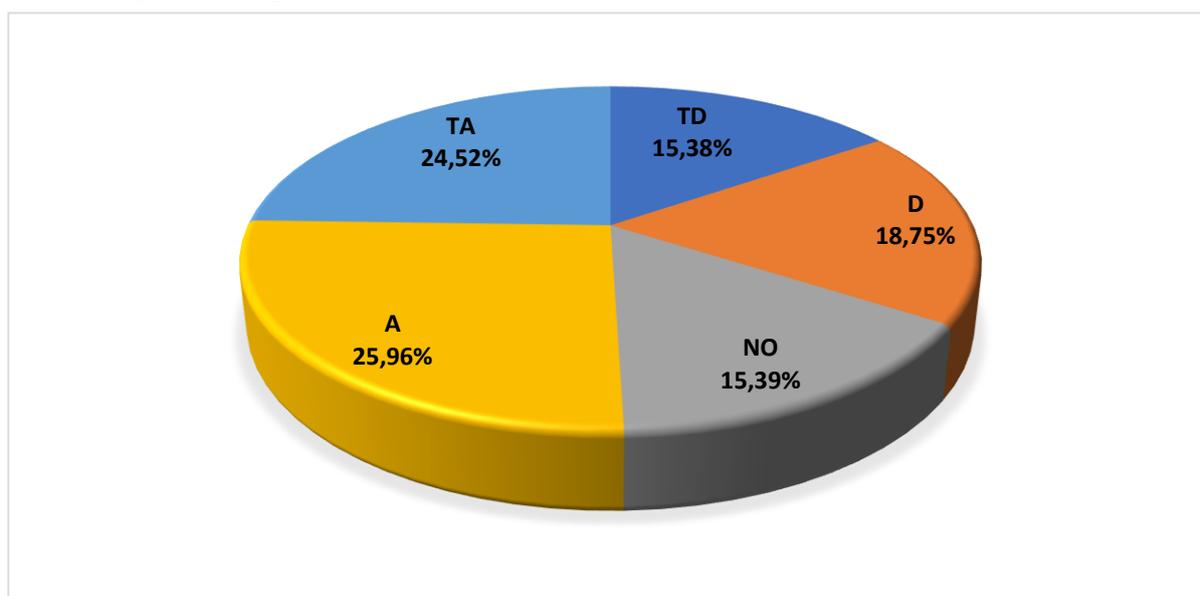
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿La interacción académica mediante los entornos virtuales de aprendizaje ha venido permitiendo la adquisición de valores educativos evidentes en sus características personales?, al respecto un 18.75 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 17.79 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 14.9 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 31.25 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 17.31 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado.

Tabla 6: Pregunta 18 ¿Los valores educativos se vienen promoviendo a través del respeto de las ideologías de las personas?

Descripción	fi	%
TD	32	15.38
D	39	18.75
NO	32	15.39
A	54	25.96
TA	51	24.52
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 6: Pregunta 18 ¿Los valores educativos se vienen promoviendo a través del respeto de las ideologías de las personas?



Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿Los valores educativos se vienen promoviendo a través del respeto de las ideologías de las personas?, al respecto un 15.38% manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 18.75 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 15.39 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 25.96 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 24.52 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado.

4.2 Pruebas estadísticas aplicadas

Análisis Inferencial

Prueba Chi Cuadrado, Normalidad, Correlación.

1. Prueba de Hipótesis General

H₀: Estrategia virtual no se relaciona significativamente con los valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.2021.

H₁: Estrategia virtual se relaciona significativamente con los valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.2021.

Tabla 7 Tabla cruzada

		Valores educativos			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Estrategia Virtual	BAJO	Recuento	5	10	0	15
		Esperado	0.4	7.3	7.3	15.0
		% del total	2.4%	4.8%	0.0%	7.2%
	MEDIO	Recuento	1	84	45	130
		Esperado	3.8	63.1	63.1	130.0
		% del total	0.5%	40.4%	21.6%	62.5%
	ALTO	Recuento	0	7	56	63
		Esperado	1.8	30.6	30.6	63.0
		% del total	0.0%	3.4%	26.9%	30.3%
Total	Recuento	6	101	101	208	
	Esperado	6.0	101.0	101.0	208.0	
	% del total	2.9%	48.6%	48.6%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	111.746 ^a	4	0.000
Razón de verosimilitud	92.776	4	0.000
Asociación lineal por lineal	74.252	1	0.000
N de casos válidos	208		

- a. 3 casillas (33,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 0,43.

Interpretación:

Como el valor de sig. (valor crítico observado) $p=0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la variable estrategia virtual se relaciona significativamente con la variable valores educativos. Lo que permite concluir que los estudiantes asimilan mejor la educación en valores, cuando esta se aplica por medio de una estrategia virtual y, esto se reafirma lo dicho por Busoch y Regueiro (2016) en su publicación Formación de Valores en Estudiantes de Ingeniería, a quienes se les enseñó valores a través de una estrategia tecnológica obteniendo gran aceptación y una experiencia positiva.

2. Prueba de Hipótesis Específica 01

H₀: La Dimensión Enfoque educativo No se relaciona significativamente con la variable valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021.

H₁: La Dimensión Enfoque educativo se relaciona significativamente con la variable valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2021.

Tabla 8 Tabla cruzada

		Valores educativos			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Enfoque educativo	BAJO	Recuento	2	4	1	7
		Esperado	0.2	3.4	3.4	7.0
		% del total	1.0%	1.9%	0.5%	3.4%
	MEDIO	Recuento	3	60	24	87
		Esperado	2.5	42.2	42.2	87.0
		% del total	1.4%	28.8%	11.5%	41.8%
	ALTO	Recuento	1	37	76	114
		Esperado	3.3	55.4	55.4	114.0
		% del total	0.5%	17.8%	36.5%	54.8%
Total	Recuento	6	101	101	208	
	Esperado	6.0	101.0	101.0	208.0	
	% del total	2.9%	48.6%	48.6%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	48.627 ^a	4	0.000
Razón de verosimilitud	40.044	4	0.000

Asociación lineal por lineal	36.314	1	0.000
N de casos válidos	208		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 0,20.

Interpretación:

Como el valor de sig. (valor crítico observado) $p=0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la dimensión enfoque educativo al tratarse de una planificación o modelo para que el alumno pueda obtener el conocimiento necesario se relaciona significativamente con la variable valores educativos que es la información a comprender. Y esto ratifica lo expresado por (Battaglia, et al. (2016), pág. 123) en su investigación que, aplicó en la educación a distancia a través de los tics con un buen enfoque educativo y obtuvo excelentes resultados.

3. Prueba de Hipótesis Específica 02

H₀: La Dimensión Comunicación No se relaciona significativamente con la variable Valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021.

H₁: La Dimensión Comunicación se relaciona significativamente con la variable Valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021.

Tabla 9 Tabla cruzada

		Valores educativos			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Comunicación	BAJO	Recuento	3	2	0	5
		Esperado	0.1	2.4	2.4	5.0
		% del total	1.4%	1.0%	0.0%	2.4%
	MEDIO	Recuento	2	60	30	92
		Esperado	2.7	44.7	44.7	92.0
		% del total	1.0%	28.8%	14.4%	44.2%
	ALTO	Recuento	1	39	71	111
		Esperado	3.2	53.9	53.9	111.0
		% del total	0.5%	18.8%	34.1%	53.4%
Total	Recuento	6	101	101	208	
	Esperado	6.0	101.0	101.0	208.0	
	% del total	2.9%	48.6%	48.6%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	80.345 ^a	4	0.000
Razón de verosimilitud	39.375	4	0.000
Asociación lineal por lineal	31.738	1	0.000
N de casos válidos	208		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 0,14.

Interpretación:

Como el valor de sig. (valor crítico observado) $p=0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la dimensión comunicación se relaciona significativamente con la variable valores educativos. Al ser la comunicación un intercambio de mensajes con retroalimentación es necesario que se haga con la aplicación de valores para que esta se dé de una manera asertiva. Certificando lo expuesto por (López, 2019, pág. 6). En su estudio que involucró niños y jóvenes que fueron capacitados para producir contenido o sea expresarse con una correcta comunicación.

4. Prueba de Hipótesis Específica 03

H₀: La Dimensión Entornos virtuales de aprendizaje No se relaciona significativamente con la variable Valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021.

H₁: La Dimensión Entornos virtuales de aprendizaje se relaciona significativamente con la variable Valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2021.

Tabla 10 Tabla cruzada

			Valores educativos			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
Entornos virtuales de Aprendizaje	BAJO	Recuento	2	5	1	8
		Esperado	0.2	3.9	3.9	8.0
		% del total	1.0%	2.4%	0.5%	3.8%
	MEDIO	Recuento	4	66	28	98
		Esperado	2.8	47.6	47.6	98.0

	% del total	1.9%	31.7%	13.5%	47.1%
ALTO	Recuento	0	30	72	102
	Esperado	2.9	49.5	49.5	102.0
	% del total	0.0%	14.4%	34.6%	49.0%
Total	Recuento	6	101	101	208
	Esperado	6.0	101.0	101.0	208.0
	% del total	2.9%	48.6%	48.6%	100.0%

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	52.538 ^a	4	0.000
Razón de verosimilitud	48.494	4	0.000
Asociación lineal por lineal	43.572	1	0.000
N de casos válidos	208		

- a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 0,23.

Interpretación:

Como el valor de sig. (valor crítico observado) $p=0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir la dimensión Entornos virtuales de aprendizaje que son las plataformas o sitios que permiten la interacción de estudiantes y docentes con fines pedagógicos, se relaciona significativamente con la variable Valores educativos, estos últimos son reglas y directrices que se aplican en todo momento. Y esto comprueba lo manifestado por (Federico y Dapoto, 2020, pág. 2) en su estudio El ámbito educativo debe adaptarse a los cambios y nuevas formas de aprendizaje.

Prueba de Normalidad

H₀: Las variables de investigación tienen distribución Normal

H₁: Las variables de investigación No tienen distribución Normal

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Estrategia Virtual	0.063	208	0.042
Valores educativos	0.053	208	,200*

- a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Como el valor de significancia p es $0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que las variables de investigación, estrategia Virtual que vienen hacer los modelos o diseños a aplicar en los procesos educativos, se relaciona directamente con la variable Valores Educativos ya que estas reglas se aplican mediante el uso de la estrategia virtual aunque , no tienen distribución Normal, por lo cual, para analizar la correlación, deberá aplicarse el Coeficiente de Correlación de Pearson.

Análisis de Correlación

Tabla de Correlación 1

Correlación entre las variables estrategia virtual y valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021

Correlación de Pearson			
V. Independiente	V. Dependiente	Coeficiente de correlación	,671**
Estrategia Virtual	Valores educativos	Sig. (bilateral)	0.000
		N	208

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05$ *=relación significativa; $p < .01$ **=relación muy significativa

En la tabla de correlación 1, se evidencia que la variable estrategias virtual tiene una relación positiva moderada con la variable Valores educativos ($\rho = .671^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Tabla de distribución de frecuencia 1

Distribución de frecuencias y porcentajes de las variables estrategia virtual frente a valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021

		Valores educativos							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Estrategia Virtual	BAJO	5	2.40%	10	4.81%	0	0.00%	15	7.21
	MEDIO	1	0.48%	84	40.38%	45	21.63%	130	62.50
	ALTO	0	0.00%	7	3.37%	56	26.92%	63	30.29

Total	6	2.88%	101	48.56%	101	48.56%	208	100.00
-------	---	-------	-----	--------	-----	--------	-----	--------

En la tabla de distribución de frecuencia 1, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la variable estrategia virtual, frente a la variable valores educativos, en la que se puede evidenciar el nivel alto (40.38%) como el que predomina en esa relación.

Tabla de correlación 2

Correlación entre la dimensión enfoque educativo y la variable valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021

Correlación de Pearson			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,515**
Enfoque educativo	Valores educativos	Sig. (bilateral)	0.000
		N	208

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05^*$ =relación significativa; $p < .01^{**}$ =relación muy significativa

En la tabla de correlación 2, se evidencia que la dimensión enfoque educativo tiene una relación positiva moderada con la variable Valores educativos ($\rho = .515^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Tabla de distribución de frecuencia 2

Distribución de frecuencias y porcentajes de la Dimensión Enfoque educativo frente a la variable Valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021

		Valores educativos							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Enfoque educativo	BAJO	2	1%	4	1.92%	1	0.48%	7	3.37
	MEDIO	3	1%	60	28.85%	24	11.54%	87	41.83
	ALTO	1	0%	37	17.79%	76	36.54%	114	54.81
	Total	6	2.88%	101	48.56%	101	48.56%	208	100.00

En la tabla anterior, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Enfoque educativo, frente a la variable valores educativos, en la que se puede evidenciar el nivel alto (36.54%) como el que predomina en esa relación.

Tabla de correlación 3

Correlación entre la dimensión comunicación y la variable valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021

Correlación de Pearson			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	.503**
Comunicación	Valores educativos	Sig. (bilateral)	0.000
		N	208

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05^*$ =relación significativa; $p < .01^{**}$ =relación muy significativa

En la tabla de correlación 3, se evidencia que la dimensión comunicación tiene una relación positiva moderada con la variable valores educativos ($\rho = .503^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Tabla de distribución de frecuencia 3

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión comunicación frente a la variable Valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021

		Valores educativos							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Comunicación	BAJO	3	1.44%	2	0.96%	0	0.00%	5	2.40
	MEDIO	2	0.96%	60	28.85%	30	14.42%	92	44.23
	ALTO	1	0.48%	39	18.75%	71	34.13%	111	53.37
	Total	6	2.88%	101	48.56%	101	48.56%	208	100.00

En la tabla 3, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión Comunicación, frente a la variable Valores educativos, en la que se puede evidenciar el nivel alto (34.13%) como el que predomina en esa relación.

Tabla de correlación 4

Correlación entre la dimensión entornos virtuales de aprendizaje y la variable valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021

Correlación de Pearson			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,550**
Entornos virtuales de aprendizaje	Valores educativos	Sig. (bilateral)	0.000
		N	208

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05$ *=relación significativa; $p < .01$ **=relación muy significativa

En la tabla de correlación 4, se evidencia que la dimensión entornos virtuales de aprendizaje tiene una relación positiva moderada con la variable Valores educativos ($\rho = .550^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Tabla de distribución de frecuencias 4

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión entornos virtuales de aprendizaje frente a la variable valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021

		Valores educativos							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Entornos virtuales de aprendizaje	BAJO	2	0.96%	5	2.40%	1	0.48%	8	3.85
	MEDIO	4	1.92%	66	31.73%	28	13.46%	98	47.12
	ALTO	0	0.00%	30	14.42%	72	34.62%	102	49.04
	Total	6	2.88%	101	48.56%	101	48.56%	208	100.00

En la tabla 4, se observa la distribución de frecuencias y porcentajes de entornos virtuales de aprendizaje, frente a la variable valores educativos, en la que se puede evidenciar el nivel alto (34.62%) como el que predomina en esa relación.

4.3 Análisis e Interpretación de datos Descriptivo.

La dimensión comunicación se relaciona de forma directa con el enfoque educativo a través de la interacción en tiempo real, la planificación del enfoque es asimilada de mejor forma por la población estudiantil. De la encuesta aplicada a los estudiantes, hay un gran porcentaje de respuestas positivas que afirman que la comunicación asincrónica viene permitiendo interactividad entre estudiantes, representando un 60,10%. Esta opinión, encaja perfectamente con lo que concluye González (2019), quien afirma en su estudio que el uso de herramientas de realidad virtual puede ayudar a la convivencia escolar cuando se relaciona con el rendimiento académico, favorece el conocimiento y a su vez incide en el aprendizaje de valores de modo que fomenten una buena convivencia escolar. Se observa un 67,30% de los encuestados, que afirma que los recursos educativos que se vienen aplicando a través de entornos virtuales de aprendizaje se constituyen en una estrategia virtual, y para concluir existe un 67,41% estableciendo que la interacción académica mediante los entornos virtuales de aprendizaje ha venido permitiendo la práctica de valores educativos evidentes.

4.3.1 Análisis e Interpretación de datos Inferencial

Al analizar la primera hipótesis, se observa que la estrategia virtual se relaciona significativamente con los valores educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2021. Este resultado se basa en un porcentaje de 48,60% que se muestra en la tabla cruzada y responden al enunciado “A través del enfoque educativo se ha venido permitiendo el protagonismo del rol del alumno”. En la segunda prueba de hipótesis también se rechaza la hipótesis nula y se valida la hipótesis alternativa es decir que la dimensión enfoque educativo se relaciona relevantemente con la variable valores educativos. En la tercera y cuarta prueba se rechaza también la hipótesis nula concluyendo que la dimensión comunicación, se relaciona representativamente con la variable valores educativos, y la dimensión entornos virtuales de aprendizaje se relaciona expresivamente con la variable valores educativos.

4.4 Discusión de resultados

De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta, respecto a “El enfoque educativo como una estrategia virtual ha venido promoviendo el apropiado desarrollo del contenido”, se observa

que un 24.52 % está totalmente en desacuerdo y un 13.94 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 11.06 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 20.67 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 29.81 % están totalmente de Acuerdo con lo manifestado, por Gonzales (2019) en su investigación relacionada con la realidad aumentada y virtual para la educación en valores y la convivencia escolar, manifestando que el enfoque educativo ayuda a la convivencia escolar, donde la elaboración de contenidos virtuales favorece el aprendizaje de valores educativos que fomentan, una buena convivencia escolar, por lo cual se puede mencionar que las estrategias virtuales inciden positivamente en la conducta de los estudiantes y permite una buena relación de convivencia entre compañeros. Siendo el enfoque educativo la planificación o modelo orientado al aprendizaje que consiste en el empleo de nuevas técnicas y recursos didácticos.

Por otra parte, en los resultados obtenidos en la pregunta 6, respecto a “Los recursos educativos que se vienen aplicando a través de entornos virtuales de aprendizaje se constituyen en una estrategia virtual”, se observa que el 21.15 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 17.79 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 14.9 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 25.48 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 20.67 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado, lo cual se contrasta con lo expuesto por Komalasari (2019) en su investigación sobre los medios interactivos basados en valores en el aprendizaje de la educación, quien pone de manifiesto que el uso de herramientas educativas aplicada a los entornos virtuales de aprendizaje, presentan un cambio de aptitud en el desarrollo de los estudiantes, en el cual la mayoría de los alumnos perciben positivamente el uso de recursos virtuales en el aprendizaje de valores educativos. Una gran ventaja es el uso de entornos virtuales, ya que al ser una herramienta novedosa los alumnos no ponen resistencia a aprender por medio de estos espacios alojados en la web, que cuenta con herramientas para la interacción entre sus participantes con fines educativos.

Del mismo modo, en referencia a, si los recursos educativos se han venido utilizando a través de los entornos virtuales de aprendizaje son los apropiados” se observa que el 13.46 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 26.92 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 15.39 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 28.85 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 15.38 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado, el cual corrobora con lo planteado por Jumbo (2016), en su trabajo

de investigación sobre la elaboración de material didáctico multimedia para promover los valores, sostiene que la utilización de estrategias educativas mediante la utilización de recursos educativos en los entornos virtuales contribuyen a mantener la atención de los estudiantes, el cual se puede mencionar que son muy apropiados para generar un interés y una motivación para mejorar la práctica de valores en los alumnos de las instituciones educativas.

Asimismo en los resultados obtenidos con respecto a “Los valores educativos han venido aportando en las resoluciones de conflictos”, señala que un 10.58 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 15.87 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 14.9 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 32.69 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 25.96 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado, coincidiendo con Funes (2019) en su publicación sobre Resolución de conflictos en la escuela, evidenciando que los valores educativos promueven la solución pacífica antes los problemas y conflictos, beneficiando el clima educativo dentro de una institución, sobre todo en la participación de los estudiantes dentro del aula de clase, obteniendo una educación armónica en donde se pueden resaltar las características personales de cada estudiante es decir esos rasgos y diferencias que los definen.

También con los datos obtenidos con respecto a, “La interacción académica mediante los entornos virtuales de aprendizaje ha venido permitiendo la adquisición de valores educativos evidentes en sus características personales”, señala que un 18.75 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 17.79 % solo emiten una respuesta en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 14.9 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 31.25 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 17.31 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado, esta opinión concuerda con lo dicho por Camacho (2019) en su investigación Educación en valores en ambientes virtuales, señalando que los entornos virtuales de aprendizaje ofrece muchas herramientas que permiten interactuar con los estudiantes ofreciéndoles recursos didácticos importantes para generar vivencias y experiencias en relación a la adquisición de valores educativos, de forma que incidan en mejorar su comportamiento dentro del aula de clase. Entendiéndose la interacción como una forma de comunicación o la relación existente entre un emisor y un receptor.

Finalmente, en los datos obtenidos en relación a si la identidad se ha venido motivando a través del conocimiento de la interculturalidad”, señala que un 18.27 % manifiestan estar totalmente en desacuerdo y un 17.31 % solo refieren estar en desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 9.13 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere no opinar, mientras que un 31.25 % ante dicha afirmación refieren estar de acuerdo y finalmente el 24.04 % están totalmente de acuerdo con lo manifestado, reafirmando lo expresado por Landy (2016) en su investigación sobre estrategias didácticas para fortalecer la interculturalidad en el aula, redactando que el uso de estrategias virtuales permite un intercambio cultural, que promueve la oportunidad de fortalecer los valores educativos en los estudiantes, y por ende obtener una motivación que promueva un aprendizaje de calidad y disciplina. Definiéndose la identidad como las costumbres y culturas que dan sentido de pertenencia a un determinado grupo social.

PROPUESTA

Título

ESTRATEGIA VIRTUAL DE ENSEÑANZA PARA POTENCIAR LOS VALORES EDUCATIVOS

Antecedente

La sociedad actual, se sustenta en la información que busca, con la aplicación de valores para generar la conducta apropiada en los jóvenes, que ha disminuido mostrando aún dentro las instituciones educativas una conducta o un comportamiento inadecuado, con falta de responsabilidad para su desarrollo, y en ocasiones desconsiderado el uso inapropiado de la tecnología, que ha ido sumado de forma negativa este mal social, por ello, es necesario educar en valores para evitar que los jóvenes, que son la sociedad del mañana hereden a las generaciones venideras un legado de insensibilidad y egoísmo debido a la escases de valores que poseen.

Esta propuesta se aplicará en la Unidad educativa Jaime Roldos Aguilera del cantón Montalvo Provincia de los Ríos, donde se estudió previamente a la población estudiantil mediante una investigación efectuada de forma previa y se diagnosticó esta problemática

Objetivo general

Educar en valores, utilizando la estrategia kahoot como herramienta virtual en los alumnos de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2020 - 2021

Objetivos específicos

- Diseñar diversas técnicas como encuestas, juegos, y cuestionarios a través de la aplicación kahoot para enseñar valores a los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2020 - 2021
- Aplicar la estrategia virtual kahoot como herramienta pedagógica con toda la preparación anterior para que los estudiantes puedan memorizar los valores y ponerlos en práctica.

Desarrollo

Definición

Kahoot es una herramienta tecnológica que permite a profesores y compañías enseñar temas de estudio de forma divertida o entretenida, con juegos o cuestionarios. Fue creado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik, apoyados por los profesores Alf Inge Wang, Åsmund Furuseth y Sergio Mena, en conjunto con la Universidad de Noruega. Empezó como una versión de prueba cerrada en 2013 y actualmente, cuenta con una adaptación al idioma español, puede ser utilizado tanto en el ordenador en su versión web, como en dispositivos móviles a través de la app, la cual es compatible con Android y iOS. Este es un servicio gratuito que combina la educación y la diversión, permitiendo que el público aprenda mientras se divierte. A sido utilizada también por empresas para enseñar a sus empleados acerca del ambiente laboral, y es totalmente gratuita.

Características

Son muchas las características que describen a Kahoot, haciendo que sea una de las estrategias virtuales más visitadas por docentes y alumnos.

- Promueve el M-learning. El cual es una forma de aprendizaje que ayuda a construir conocimientos por medio de los dispositivos electrónicos móviles.
- Es parte de la Gamificación, que son los juegos electrónicos que potencian la creatividad.
- Enseña a los estudiantes a jugar de forma ordenada dentro del aula de clases, para que la experiencia sea única.
- El creador de los juegos, en este caso el profesor, debe registrarse en la plataforma.
- Existen grandes repertorios de juegos ya creados por otros usuarios que cualquiera puede utilizar.
- Emite códigos PIN para acceder desde la página kahoot.
- Todos pueden conocer su puntuación.
- Se elige como ganador a los que tienen mayores aciertos y el mejor tiempo de respuesta.
- Los estudiantes se vuelven los protagonistas del juego y no el profesor.
- Los resultados se pueden exportar en un documento Excel o a Google Drive.

Ventajas y desventajas de usar Kahoot

Ventajas

Esta plataforma cuenta con múltiples ventajas, dada su interfaz tan sencilla de utilizar y la combinación de aprendizaje con diversión. Entre estas se pueden mencionar:

- Soporte para distintos Sistemas Operativos.
- Interfaz sencilla y atractiva.
- Métodos de aprendizaje entretenido.
- Nuevas formas para evaluar a estudiantes y empleados en etapa de formación.
- Herramientas adicionales para enseñar a los más pequeños.
- Puedes formar parte de una inmensa comunidad de profesores y estudiantes, mientras aumentas tu nivel de conocimiento en cualquier área.
- Esta aplicación favorece, además, el compañerismo y la integración entre los participantes en el aula,

Desventajas

Aunque la estrategia virtual Kahoot es una excelente herramienta, no pueden dejarse de lado algunos aspectos negativos o desventajas que podrían afectar ligeramente la experiencia del usuario. Entre las cuales se encuentran:

- No funciona sin conexión a Internet.
- Requiere de inversión de tiempo para la creación de quiz o cuestionarios adecuados al nivel de estudio de cada grupo.
- Algunas de las funciones más divertidas o útiles necesitan suscripción Premium.

Elementos que integran esta estrategia virtual

Distribución de la información: El aula virtual debe permitir la distribución de materiales en línea los cuales estén al alcance de los estudiantes en formatos estándar para impresión, edición o solo para guardar. El contenido del curso a distribuir debe ser especialmente diseñado para ese fin. Se debe tener en cuenta que los elementos multimedia: vídeos, sonidos o gráficos de alta resolución tengan fácil acceso y descarga para no interrumpir el tiempo de estudio o aprendizaje.

Intercambio de ideas y experiencias: La comunicación es necesaria durante el uso de la herramienta kahoot, por ello se debe contar con un mecanismo que facilite la interacción entre el alumno y el instructor o entre alumnos. La disponibilidad del facilitador y de las personas que brindarán soporte deben cumplir con horarios de uso de la estrategia virtual y que los distintos medios de comunicación establecidos (foros de discusión, correo, chat, etc.) sean respondidos en un tiempo prudencial.

Aplicación y experimentación del aprendizaje: Los alumnos deben tener la posibilidad de ser expuestos a situaciones similares de práctica del conocimiento o teoría vista en el curso, la herramienta virtual debe facilitar esta experiencia. Esto es posible gracias a diferentes métodos de ejercitación de autocorrección que le permiten al alumno comparar su respuesta con la respuesta sugerida del docente o con experiencias que simulen la situación.

Evaluación de los conocimientos: Kahoot cuenta además con un espacio en el cual el alumno es evaluado en relación a su progreso y sus logros ya que debe comprobarse si se alcanzaron los objetivos de clase. Brinda el espacio para que los alumnos marquen sus respuestas dentro de la aplicación recibiendo su puntuación de forma automática.

Seguridad y confiabilidad en el sistema: La estrategia virtual debe ser el espacio donde el alumno adquiera conocimientos, experimente, se exprese, comunique y mida sus logros.

Aplicación de Kahoot

1.- Datos Informativos:

Docente: Lic. Karla González Mejía

Asignatura: Estudios Sociales

Curso: Octavo

Periodo: 1

Fecha: -----

Título de unidad de planificación: Historia e identidad Conquista y Colonización de América

Objetivos específicos de la unidad de planificación:

- Describir y analizar procesos históricos como la exploración europea del mundo en el siglo xv, la conquista española del imperio inca, el imperio colonial español en el contexto de las motivaciones, causas y consecuencias, mecanismos de colonización y resistencia.

2.- Planificación:

2.1 Destrezas con criterios de desempeño a ser desarrolladas:

2.2 Tema 1: Europa y la Exploración del Mundo

- Examinar las motivaciones de los europeos para buscar nuevas rutas marítimas al lejano oriente y analizar cómo llegaron a la india y “descubrieron” américa.
- Analizar los valores que se practicaron durante la exploración del mundo y descubrimiento de américa

3.- Indicadores esenciales de evaluación:

- El origen de las sociedades divididas en clases en el mundo (esclavitud, pobreza), en función de los acontecimientos históricos de colonización y conquista (conquista del imperio romano, conquista del imperio inca, conquista europea en américa) y la supervivencia de estructuras de desigualdad determinar a través del análisis.
- Exploración del mundo, cuáles fueron los valores que debieron sostener para lograr el éxito en el descubrimiento del nuevo continente.

4.- Ejes transversales: La Interculturalidad

5.- Estrategias Metodológicas

- Activar los conocimientos previos, planificados para la clase.
- Plantear preguntas generadoras que produzcan desequilibrio cognitivo.
- Clasificar las motivaciones de los europeos en buscar nuevas rutas en aspectos económicos, políticos y religiosos.

6.- Estrategia para la generación de valores:

Compañerismo	Responsabilidad	Perseverancia	Compromiso
A través de Kahoot se generan equipos para	A través de Kahoot cada estudiante	A través de kahoot se motiva la constancia	A través de kahoot se

competir, que se apoyan al momento de responder las preguntas planteadas en el aplicativo	demuestra su responsabilidad al momento de estudiar el tema planteado y comprometerse con el equipo de estudio	para lograr que el equipo se destaque en presentación en el momento de ganar su calificación	evidencia su compromiso por el conocimiento
<p>➤ Mediante las actividades efectuadas por Colon y su tripulación, seleccionar los valores que se aplicaron en las diversas circunstancias, estudiarlos con sus conceptos y razonar como se aplicarían en la case y fuera de la institución.</p>			

7.- Indicadores de Logro

- Examinar las motivaciones de los europeos para buscar nuevas rutas marítimas al lejano oriente y analizar cómo llegaron a la india y “descubrieron” américa.
- Explicar cómo se aplicaron los valores en el proceso de conquista española del imperio inca en crisis y la resistencia de los pueblos indígenas.
- Examinar las actividades durante el transcurso del viaje y determinar los valores que se aplicaron ahí.

Evaluación de la aplicación

8.- Actividades de Evaluación/ Técnicas / Instrumentos

• Preguntas para Kahoot

Contenido Teórico	Las actividades asignadas, están completas.			
Orden	Adjunta las actividades en orden.			
Pulcritud	Cuida la presentación y estética del trabajo, manifestando aseo y pulcritud			
Entrega de la Actividad	Cumple con el tiempo asignado para el envío y/o la entrega de la actividad establecida.			
Cuestionario				
1.	¿Con cuantas embarcaciones salió Cristóbal Colón?			
Respuesta	a) 2	b) 5	c) 4	d) 3
2.	¿En qué fecha empezaron los Viajes de Cristóbal Colón?			

Respuesta	a) El 24 de mayo de 1908	b) El 10 de agosto de 1809	c) El 3 de agosto de 1492	d) El 24 de septiembre de 1810
3.	¿Qué Valores practicaron todos los que viajaban en los navíos con Cristóbal Colon?			
Respuesta	a) Responsabilidad	b) Compañerismo	c) Desleal	d) Perseverancia
4.	¿Seleccione como practica en casa los valores aprendidos en clase?			
Respuesta	a) Ayudando en la limpieza de la casa	b) Saliendo con amigos a pasear	c) Siendo obedientes con mis padres	d) Pasando solo en el internet
5.	¿Desde qué lugar inicio Colón sus viajes?			
Respuesta	a) Portugal	b) Puerto de Palos	c) África	d) India

A través de la practica en aplicaciones tecnológicas como kahoot que buscan desarrollar el conocimiento, además busca generar valores individuales y grupales al finalizar una evaluación de aprendizajes se reconocerá el esfuerzo de los estudiantes estimulando su desempeño mediante un reconocimiento ante todos sus compañeros.

9.- Recursos:

➤ Video de los Reyes Católicos Fernando e Isabel
https://www.youtube.com/results?search_query=los+reyes+catolicos+fernando+e+isabel.

- Internet
- Computadora, Celular, Tablet
- Imágenes que muestren el desarrollo de valores
- Estrategia virtual Kahoot

LOGOTIPO DE LA ESTRATEGIA VIRTUAL KAHOOT



Link. Para el juego de preguntas en Kahoot

<https://create.kahoot.it/share/conquista-y-colonizacion-de-america/3532ff7d-e652-46ae-994d-e577bf48dfb0>

Pin para ingresar al juego de preguntas en Kahoot

7309892

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Los valores que poseen los estudiantes, aportan de manera limitada en su desarrollo personal, existe escasa integración, solidaridad y respeto. Se observó todo esto por situaciones, escenarios, y prácticas de juegos de roles que se presentan en la institución a diario.
- Los factores influyentes en la generación de valores educativos en los estudiantes, son principalmente sus hogares, en donde se ven padres muy permisivos, poco cuidadosos u hogares disfuncionales, además otro aspecto es los jóvenes independientes e inmaduros.
- Después de revisar las respuestas de los encuestados se presenta la estrategia kahoot, como una aplicación alternativa para que los estudiantes aprendan valores, porque generan conocimiento y además sus logros van siendo recompensados en el desarrollo de la Gamificación, garantizando un mayor aprendizaje y una práctica en la institución y fuera de ella.
- La implementación de una estrategia virtual en la enseñanza de valores educativos para los estudiantes se presenta como una alternativa para mejorar la calidad de la enseñanza, incrementar los conocimientos, e interrelacionarse con los demás.

5.2 Recomendaciones

- Reforzar los procesos de planificación pedagógica institucional, combinándolo con el uso de herramientas y estrategias virtuales utilizando aplicaciones como kahoot.
- Fortalecer el enfoque académico por parte de las autoridades de la institución, aplicándolo como estrategia virtual para favorecer los aprendizajes y valores de la población estudiantil.

- Motivar a los estudiantes para que utilicen la estrategia virtual kahoot, identificando sus características y entorno Grafico que permite que se genere la motivación por el aprendizaje.
- Aplicar una estrategia virtual de enseñanza para potenciar los valores educativos, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza, aprendizaje, incrementar los conocimientos y generar la interrelación entre estudiantes.

CAPÍTULO VI. BIBLIOGRAFÍA

- Alcívar, B. (2019). Pataletas y Rabetas: Los Niños Buscan la Atención de los Padres. Diario El Universo, pág. 2- 5.
<https://www.eluniverso.com/larevista/2019/10/06/nota/7545739/nina-busca-atencion>
- Andrés-Sánchez, S., Aracil, A., Pérez-Bañón, C., Martínez-Sánchez, A., Terrones Contreras, A., Moreno Compañ, J., & Juan, A. (2021). ¡La plataforma Kahoot! como herramienta de introducción, consolidación y evaluación en la docencia universitaria pág. 157
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/110024>
- Arana, M. y Ibarra, V. (2021). Metodología para la evaluación de los valores profesionales. Colección de Ciencias Militares, pág. 29.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64614506/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20evaluaci%C3%B3n%20de%20los%20valores%20profesionales.pdf?1602039190=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMetodologia_para_la_evaluacion_de_los_va.pdf&Expires=16059
- Arias, A., Cabanach, R., Pérez, y Pienda, J. (2016). Variables cognitivo-motivacionales, enfoques de aprendizaje y rendimiento académico. Psicothema, 10(2), p. 393-412.
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72710213.pdf>
- Arias, F. (2019). Problemas de conducta de los niños en la escuela: causas y acciones. Diario La Prensa, párr. 1. https://www.prensa.com/cultura/Problemas-conducta-escuela-causas-acciones_0_4471052935.html
- Basco, L. (2016). Revisión del concepto de Pensamiento Crítico en Enfermería. Nure Investigaciones, p. 12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6245865>
- Battaglia, N., Neil, C., y Martínez, R. (2016). AICase: Integración de un Entorno Académico con una Herramienta CASE en una Plataforma Virtual Colaborativa. Tecnología en Educación, p. 123. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53571/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1

- Busoch, C., Regueiro, C., y Regueiro, A. (2016). Aprender @ Aprender: Formación De Valores En Estudiantes De Ingeniería y Tics. Palacio de conviccen la Habama, p. 1. https://www.researchgate.net/profile/Angel_Regueiro-Gomez/publication/311510665_APRENDER_APRENDER_FORMACION_DE_VALORES_EN_ESTUDIANTES_DE_INGENIERIA_CON_EMPLEO_DE_SGA_Y_TIC_LEARNING_HOW_TO_LEARN_FORMATION_OF_VALUES_IN_STUDENTS_OF_ENGINEERING_WITH_HELP_OF_S
- Cabello León, (. (27 de septiembre de 2021). Red de Investigadores en Competitividad. <https://riico.net/index.php/riico/article/view/1184>
- Camacho, I., (2019). Educación en valores en ambientes virtuales. Publicación en línea. Granada, 8, p. 2. <https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero8/Articulos/Formato/articulo4.pdf>
- Castro, S., (2019). La satisfacción con el método de trabajo y características personales, como predictores del desempeño contextual en el Servicio Técnico Informático de La Universidad de La Laguna. Universidad de La laguna, p. 3. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/17406/La%20satisfaccion%20con%20el%20metodo%20de%20trabajo%20y%20caracteristicas%20personales%20como%20predictores%20del%20desempeno%20contextual%20en%20el%20Servicio%20Tecnico%20Informatico%20de%20La%20Univ>
- Caraballo, A. M. M., Peinado, P. H., & González, M. M. S. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*, (25), 2 pág. 10 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Crai. (2021). ¿Cuál es el propósito de la Investigación Aplicada? Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación, p. 2. <http://www.duoc.cl/biblioteca/crai/definicion-y-proposito-de-la-investigacion-aplicada>
- Delgado, M., y Solano, A. (2019). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 9(2), p. 6. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>
- Dzul, Marisela. (2018). Sistema de Universidad Virtual. P. 15

https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf

Educación, M. d. (17 de agosto de 2018). Ministerio de Educación.gob.ec. Obtenido de Ministerio de Educación.gob.ec: <https://educacion.gob.ec/que-es-el-buen-vivir/>

Federico, C., y Dapoto, S. (2021). Aplicaciones Móviles 3D y Realidad Virtual. Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires, p. 2. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/104024/Documento_completo.pdf?sequence=1

Fronzizi, R. (15 de agosto de 2016). Fondo de Cultura Económica. Obtenido de Fondo de Cultura Económica: <http://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38628.pdf>

García, D. (2019). Diseño e implementación de una herramienta educativa virtual (Edu-blog) para apoyar la enseñanza de la ética y valores en el instituto educativo nuestra señora de la merced del centro penitenciario de bellavista. Universidad Nacional Abierta Y A Distancia, p. 10. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30947/dagarciagir.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Giraldo, L. (27 de septiembre de 2021). Revista Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528268>

Giraldo, L. (2019). Formación radical y valores educativos. Revista Vol. 8 No 6 Formación radical y valores educativos, 18(22), p. 21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528268>

Gonzales, M. (2018). El mal comportamiento baja rendimiento escolar. Diario La Hora, párr. 2. <https://lahora.com.ec/esmeraldas/noticia/1102178132/el-mal-comportamiento-baja-rendimiento-escolar->

González, F. (2019). Realidad Aumentada y Virtual para la Educación en Valores y la convivencia escolar. Centro de Comunicación y Pedagogía, p. 10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7246565>

- Gómez-Torres, M. J., Sáez Espinosa, P., Robles-Gómez, L., Huerta-Retamal, N., Romero, A., Velasco-Ruiz, I., & Torrijo Boix, S. (2018). Kahoot! Como instrumento de refuerzo en Biología del Desarrollo. <file:///C:/Users/dell/AppData/Local/Temp/2018-El-compromiso-academico-social-107.pdf>
- Guzmán Duque, Alba; Mendoza Paredes, Javier; Tavera Castillo, Nancy. "Kahoot!: un mecanismo de innovación para la educación universitaria". En: Roig-Vila, Rosabel (ed.). El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior. Barcelona: Octaedro, 2018. ISBN 978-84-17219-25-3, pp. 633-640 <http://hdl.handle.net/10045/87728>
- Hidalgo, J. S. (12 de agosto de 2018). Integración Curricular de Las Tics. Integración Curricular de Las Tics: <https://maaz.ihmc.us/rid=1LOGPBFN4-KCXT8C-12Q3/Integraci%C3%B3n%20de%20las%20TICS.pdf>
- Jumbo, L. (2016). Elaboración de material didáctico multimedia para promover los valores en los niños y niñas de 5to E.G.B, de las escuelas de la parroquia Simón Plata Torres de la provincia de Esmeraldas. PUCESE - Escuela Ciencias de la Educación, p. 9. <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/773>
- Komalasari, K. (2019). Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning. International Journal of Instruction, 12(1), p. 113. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1202152>
- Larrondo, A. (2016). Comunicación organizacional ante el reto de la estrategia multiplataforma y 2.0: la experiencia de los partidos políticos en el País Vasco. El profesional de la información, 25(1), p. 114. <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2016/ene/11.pdf>
- Lastra, R. (2016). Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas. Política y cultura, 13(1), p. 263. <https://www.redalyc.org/pdf/267/26701313.pdf>
- Llabaca, J. (3 de septiembre de 2018). Revista Enfoques Educativos. Revista Enfoques Educativos: <https://enfoqueseducativos.uchile.cl/index.php/REE/article/view/48169>
- Longueira Silvana, (. (27 de septiembre de 2021). Revista redipe. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/755/695>

- López, P. (2019). Población muestra y muestreo. Punto Cero, 69, p. 69.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=s1815-02762004000100012&script=sci_arttext
- López, V. (2019). Comunicación, niñez y medios, una estrategia para construir sociedad. Universidad Nacional Abierta y a Distancia, p. 6.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30176/oetorog.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ludecke-Plumer, S. (02 de abril de 2018). Revista Europea de Formación Profesional. Revista Europea de Formación Profesional:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2365850>
- Mañas, A., y Roig, R. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Un tándem necesario en el contexto de la sociedad actual. Revista Internacional d'Humanitats, p. 11.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/82089/1/2018_Manas_Roig_RevIntHumanitats.pdf
- Martínez, O., Steffens, E. J., & Ojeda, D. (2018). Estrategias Pedagógicas Aplicadas a la Educación con Mediación Virtual para la Generación del Conocimiento Global. Formación universitaria, p. 34. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062018000500011&script=sci_arttext&tlng=n
- Matos, S., Martínez, A., y López, J. (2019). Valores educativos comunes y específicos: análisis descriptivo de su integración pedagógica en las materias escolares a partir de la percepción de los docentes sobre su actividad. Boletín Redipe, 8(6), p. 23-49.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/755/695>
- Mejía, Tatiana. (2017) Liferder, p.2
<https://www.liferder.com/investigacion-descriptiva/>
- Moreno, W., y Velázquez, M. (2017). Estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento crítico. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 15(2), p. 10.
<http://200.37.102.150/bitstr>

- Moya Fuentes, M. D. M., Carrasco Andrino, M. D. M., Jiménez Pascual, A., Ramón Martín, A., Soler García, C., & Vaello, T. (2018). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual" Kahoot", p.1250,1251
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59136>
- N.N. (3 de abril de 2018). Encuentra.com. Encuentra.com:
<https://encuentra.com/que-son-los-valores/los-valores-y-su-significado-14168>
- Ramos, J., y Abreu, O. (2017). La Pedagogía como Ciencia para el Tratamiento de los Contenidos Generales del Proceso Educativo y la Formación de Valores. Formación universitaria, p. 77.
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062017000600009&script=sci_arttext&tlng=en
- Reimers, E. V. (22 de agosto de 2019). P Educat. P Educat:
<http://pensamientoeducativo.uc.cl/files/journals/2/articles/59/public/59-149-1-PB.pdf>
- Ride, (2018) Revista Iberoamericana para la Investigación y Desarrollo Educativo, p. 11.
<https://www.redalyc.org/pdf/4981/498150319048.pdf>
- Rodríguez, J. (2018). Actualizaciones en psicología organizacional. Logos Signum, p, 73.
<https://publicaciones.ucatolica.edu.co/pdf/logos-signum-actualizaciones-en-psicologia-organizacional.pdf#page=13>
- Roig-Vila, R. (2018). El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior. Pág. 634 edición 2018 Ediciones OCTAEDRO, S.L. C/ Bailen, 5 – 08010 Barcelon
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/84990>
- Salgado, R. (2019). Características personales y Estilo de vida que influyen a Enfermedad Renal Crónica, en pacientes asistentes Centro de Salud, José Rubí- El Viejo, I trimestre 2019. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, p. 10.
<http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/7787/1/244738.pdf>
- Shih, P., Velan, G. M., y Shulruf, B. (2017). Shared values and socio-cultural norms: E-learning technologies from a social practice perspective. Issues in Educational Research, 27(3), p. 2.
<https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=008973850181915;res=IELAPA>
- Sierra J., (2021). ean universidad. <https://repository.ean.edu.co/handle/10882/9623>

- Tirado, A. 27 de septiembre de 2021). Publicaciones didacticas.com.
<https://core.ac.uk/reader/235850740>
- Tirado, A. (2018). La narrativa visual para una educación en valores de la diversidad funcional. Publicaciones Didácticas, p. 21. <https://core.ac.uk/download/pdf/235850740.pdf>
- Toro, M. (2017). Alternativas pedagógicas interactivas para la educación en valores en el polo acuático juvenil. Ciencia Y Actividad Física, p. 11.
<http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/CIAF/article/view/4>
- Unknown. (14 de mayo de 2016). Las Tic. Obtenido de Las Tic:
<http://stefaniperezfelix.blogspot.com/2016/05/definicion-de-autores-de-las-tics.html>
- Vidal, M., & Pérez, A. (2016). Formación en Valores. Conceptos éticos y tecnológicos, métodos y estrategias. Educación Médica Superior, 30, p. 399.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S086421412016000400016&script=sci_arttext&tlng=pt

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Autor(a):	KARLA LUCILA GONZALEZ MEJIA
TÍTULO	ESTRATEGIA VIRTUAL (KAHOOT) PARA FORTALECER LOS VALORES EDUCATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JAIME ROLDÓS AGUILERA, MONTALVO 2021 - 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	Población y Muestra
¿Cómo fortalecer los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo? 2021?	GENERAL: Proponer una estrategia virtual para fortalecer los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021	La aplicación de una estrategia virtual fomentaría los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021	Independiente: ESTRATEGIA VIRTUAL	<i>Enfoque Educativo</i> <i>Planificación o modelo orientado al aprendizaje que consiste en el empleo de nuevas técnicas y recursos didácticos.</i>	Tipo de investigación. - Mixto Descriptiva Propositivo	Población.
	ESPECÍFICOS: 1.- Diagnosticar el estado actual de los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021			<i>Comunicación</i> <i>La relación existente entre un emisor y un receptor y esta puede ser sincrónica o asincrónica.</i>		Muestra
	2.- Identificar los factores influyentes en los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021			<i>Entornos virtuales de aprendizaje</i> <i>Espacio alojado en la web, que cuenta con herramientas para la interacción entre sus participantes con fines educativos.</i> <i>Facilitando el aprendizaje por medio de estrategias o metodologías virtuales.</i>		Unidad de estudio.
	3.- Diseñar una estrategia virtual para fortalecer los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021			PENSAMIENTO CRÍTICO: Estimula el análisis creativo y sistemático para identificar las diferentes perspectivas y ángulos de los problemas. Expresar conclusiones determinadas a base de ideas o inferencias sobre un tema o asunto.		Diseño de investigación. - No experimental
4.- Estimar los resultados que generará la implementación de una estrategia virtual en los valores educativos en los estudiantes de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 2021	Dependiente: LOS VALORES EDUCATIVOS	Características Personales: Cualidad o característica que dan sentido de pertenencia a un determinado grupo social.	IDENTIDAD Costumbres y culturas que dan sentido de pertenencia a un determinado grupo social.			

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES (RELACIONADO CON EL MARCO TEÓRICO)

Autor(a):	KARLA LUCILA GONZÁLEZ MEJÍA				
Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento
V. Dependiente ESTRATEGIA VIRTUAL	<p>Valda F. (2017) describe la estrategia virtual como la aplicación de distintos entornos con el fin de alcanzar el aprendizaje como juegos entre otras tácticas que motiven la participación del estudiante y lo persuadan a continuar con su preparación académica.</p> <p>Lo que le permite concluir a esta investigación que las estrategias virtuales son las técnicas o métodos aplicados con fines educativos dentro de entornos virtuales que, a través de la comunicación intentan crear mejores oportunidades y permitir que todos los alumnos reciban una educación adecuada a su estilo de vida, ofreciéndoles un abanico de opciones en lo que respecta al enfoque educativo para mejorar la calidad de la enseñanza.</p>	<p>Son los métodos y estrategias de planeación académica que se utilizarán para educar e intentan crear mejores oportunidades permitiendo que los alumnos reciban una educación adecuada a su estilo de vida.</p>	Enfoque educativo	<p>Desarrollo del Contenido Rol del Profesor Rol del alumno.</p>	<p>1.- ¿Considera usted que el enfoque educativo como una estrategia virtual ha venido promoviendo el apropiado desarrollo del contenido ?</p> <p>2.- ¿Considera usted que el rol del profesor se ha venido constituyendo como una estrategia virtual para la enseñanza?</p> <p>3.- ¿Cree usted que a través del enfoque educativo se ha venido permitiendo el protagonismo del rol del alumno?</p>
		<p>Interacción o intercambio de información entre el emisor y el receptor.</p>	Comunicación	<p>Comunicación sincrónica. Comunicación Asincrónica, Participación Activa.</p>	<p>1. ¿Considera usted que la comunicación sincrónica mediante una estrategia virtual, viene promoviendo la interacción entre los participantes?</p> <p>2.- ¿Considera usted que la comunicación asincrónica viene permitiendo interactividad entre estudiantes?</p> <p>3.- ¿Cree usted que los recursos educativos que se vienen aplicando a través de Entornos Virtuales de Aprendizaje se constituyen en una estrategia virtual ?</p>
		<p>Espacios en la web o en la nube en donde se desarrollan actividades con fines educativos.</p>	Entornos Virtuales de Aprendizajes	<p>Accesibilidad Funcionabilidad Recursos Educativos.</p>	<p>1.- ¿Considera usted que los entornos virtuales de aprendizaje vienen permitiendo la accesibilidad al proceso educativo?</p> <p>2.- ¿Cree usted que la funcionabilidad del sistema operativo, ha venido influyendo en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje?</p> <p>3.- ¿Considera usted que los recursos educativos se han venido utilizando a través de los entornos virtuales de aprendizaje son los apropiados?</p>

V. Independiente LOS VALORES EDUCATIVOS	<p>Según Fragoso E.(2016) los valores educativos son: características de la socialización primaria, es la carga afectiva con la que se transmiten los contenidos y la identificación con el mundo; fomentan el crecimiento personal que facilita la incorporación de alumnos y alumnas, inicialmente, a un sistema educativo que les permita desarrollarse en un plano de equidad y, posteriormente, a una sociedad.</p> <p>Se pueden definir también, como la primera educación moral que reciben las personas, misma que formará su pensamiento crítico, los definirá como seres humanos y les permitirá tener sentido de pertenencia hacia un determinado lugar o grupo social.</p>	<p>Radica en analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos, en especial aquellas afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana.</p>	Pensamiento Crítico	<p>Capacidad de razonamiento</p> <p>Capacidad de Argumentación</p>	<p>1.- ¿Cree usted que la capacidad de razonamiento viene potenciando el desarrollo de valores educativos?</p> <p>2.- ¿Estima usted que la capacidad de argumentación ha venido promoviendo el pensamiento Crítico?</p> <p>3.- ¿Considera usted que los valores educativos han venido aportando en las resoluciones de conflictos ?</p>	
		<p>Cualidades que tiene el ser humano adquiridas por medio de la educación, interacción y experiencias.</p>	Características Personales	Valores	<p>Interacción Educativa</p>	<p>1.- ¿Cree usted que los conocimientos de los valores educativos han venido aportando en la práctica de principios personales?</p> <p>2.- ¿Considera usted que la interacción académica mediante los entornos virtuales de aprendizaje ha venido permitiendo la adquisición de valores educativos evidentes en sus características personales?</p> <p>3.- ¿Estima usted que los valores educativos han venido permitiendo una efectiva interacción social?</p>
		<p>El sentimiento de pertenencia a un determinado grupo social, rasgos y características definitorias que hacen que se diferencie de los demás.</p>	Identidad	Pluriculturalidad	<p>1.- ¿Estima usted que la identidad se ha venido motivando a través del conocimiento de la interculturalidad?</p> <p>2.- ¿Considera usted que los valores educativos que se vienen promoviendo motivan el respeto a la pluriculturalidad?</p> <p>3.- ¿Cree usted que los valores educativos se vienen promoviendo a través del respeto de las ideologías de las personas?</p>	

TABLAS

Pregunta 1 Tabla 1: ¿El enfoque educativo como una estrategia virtual ha venido promoviendo el apropiado desarrollo del contenido?

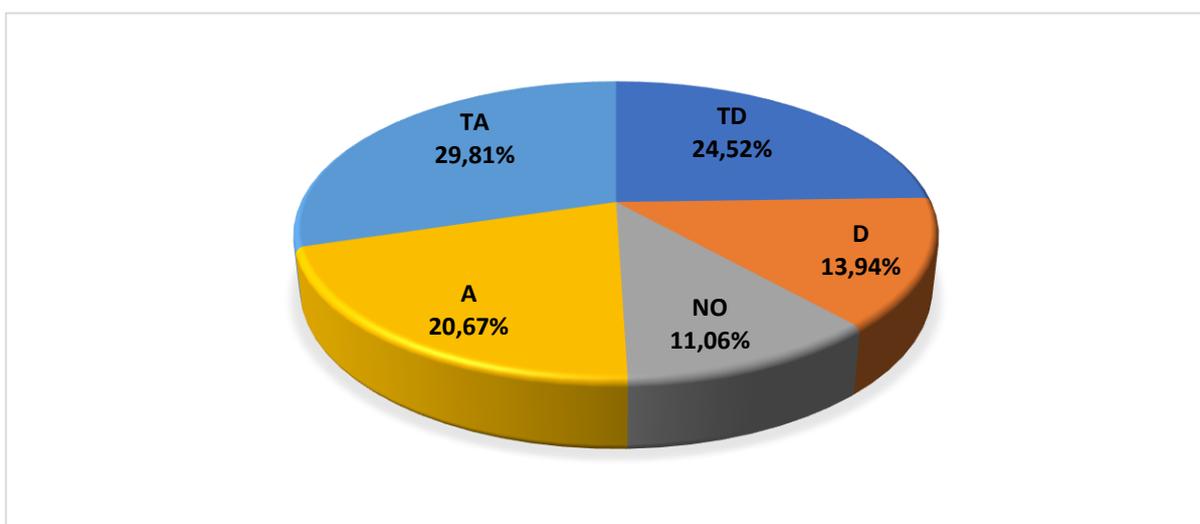
¿El enfoque educativo como una estrategia virtual ha venido promoviendo el apropiado desarrollo del contenido?

Descripción	fi	%
TD	51	24.52
D	29	13.94
NO	23	11.06
A	43	20.67
TA	62	29.81
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 1: Pregunta 1: ¿El enfoque educativo como una estrategia virtual ha venido promoviendo el apropiado desarrollo del contenido?

¿El enfoque educativo como una estrategia virtual ha venido promoviendo el apropiado desarrollo del contenido?



Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si el enfoque educativo como una estrategia virtual ha venido promoviendo el apropiado desarrollo del contenido, al respecto un 24.52 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 13.94 % solo refieren estar en

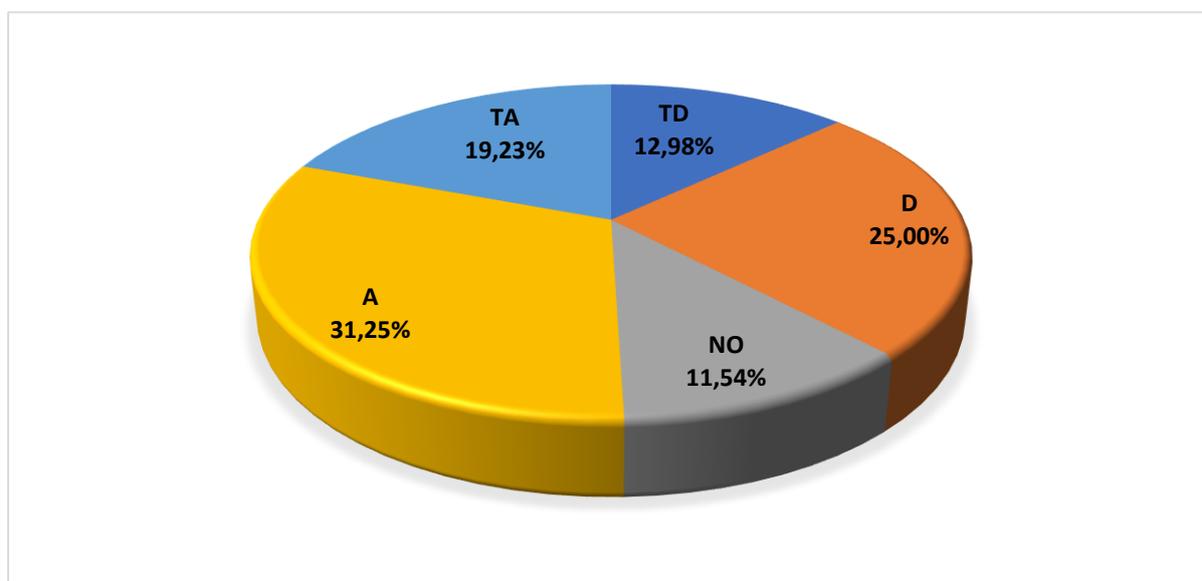
Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 11.06 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 20.67 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 29.81 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 2Tabla 2: ¿El rol del profesor se ha venido constituyendo como una estrategia virtual para la enseñanza?

Descripción	fi	%
TD	27	12.98
D	52	25.00
NO	24	11.54
A	65	31.25
TA	40	19.23
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 2: Pregunta 2: ¿El rol del profesor se ha venido constituyendo como una estrategia virtual para la enseñanza?



Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si el rol del profesor se ha venido constituyendo como una estrategia virtual para la enseñanza, al respecto un 12.98 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 25 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 11.54 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un

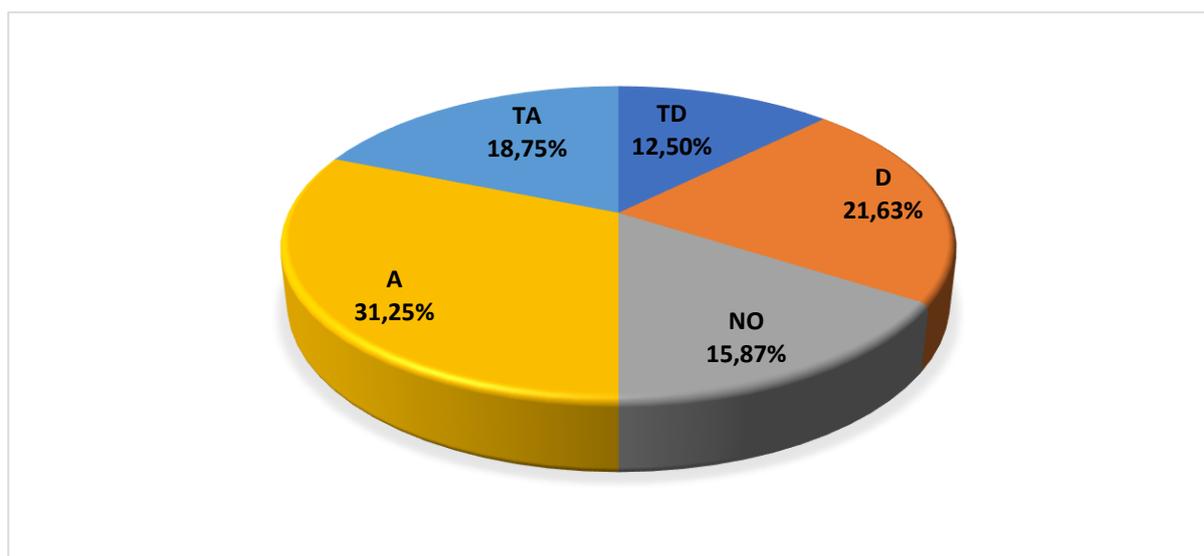
31.25 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 19.23 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 3 Tabla 4: ¿La comunicación sincrónica mediante una estrategia virtual, viene promoviendo la interacción entre los participantes?

Descripción	fi	%
TD	26	12.50
D	45	21.63
NO	33	15.87
A	65	31.25
TA	39	18.75
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 3: Pregunta 4: ¿La comunicación sincrónica mediante una estrategia virtual, viene promoviendo la interacción entre los participantes?



Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿La comunicación sincrónica mediante una estrategia virtual, viene promoviendo la interacción entre los participantes?, al respecto un 12.5 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 21.63 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 15.87 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar,

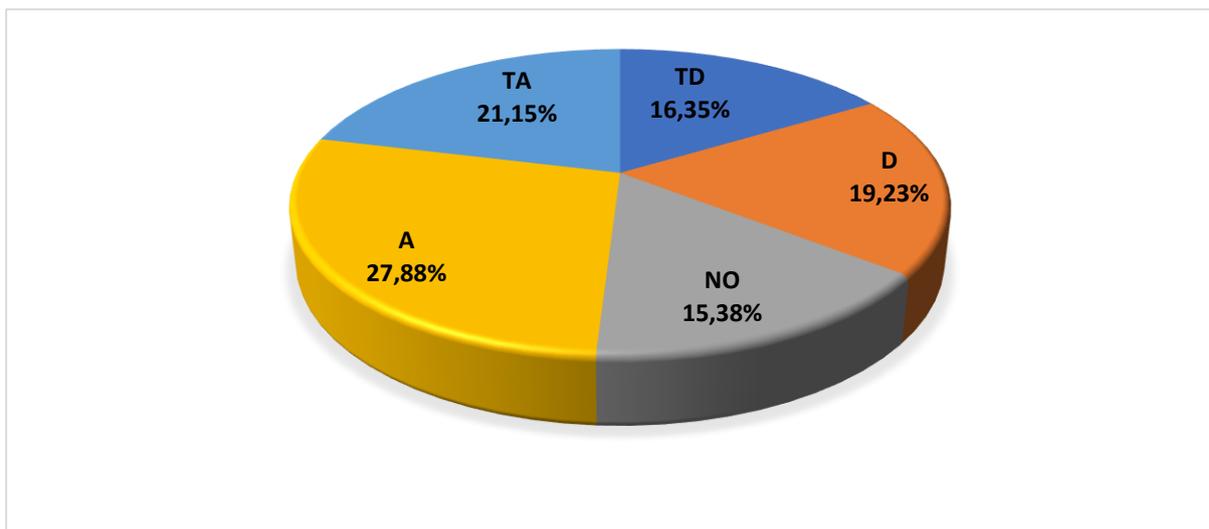
mientras que un 31.25 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 18.75 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 4 Tabla 7: ¿Los entornos virtuales de aprendizaje vienen permitiendo la accesibilidad al proceso educativo?

Descripción	fi	%
TD	34	16.35
D	40	19.23
NO	32	15.38
A	58	27.88
TA	44	21.15
Total	208	99.99

Fuente: La Autora

Gráfico 4: Pregunta 7: ¿Los entornos virtuales de aprendizaje vienen permitiendo la accesibilidad al proceso educativo?



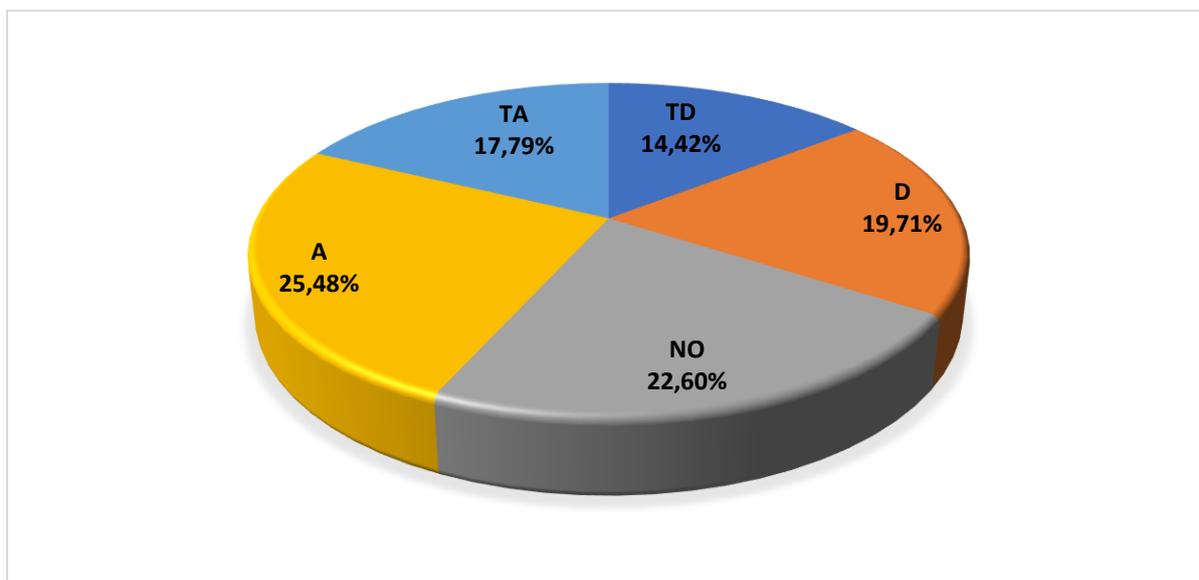
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿Los entornos virtuales de aprendizaje vienen permitiendo la accesibilidad al proceso educativo?, al respecto un 16.35 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 19.23 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 15.38 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 27.88 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 21.15 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 5 Tabla 8: ¿La funcionabilidad del sistema operativo, ha venido influyendo en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje?

Descripción	fi	%
TD	30	14.42
D	41	19.71
NO	47	22.60
A	53	25.48
TA	37	17.79
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 5: Pregunta 8: ¿La funcionabilidad del sistema operativo, ha venido influyendo en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje?



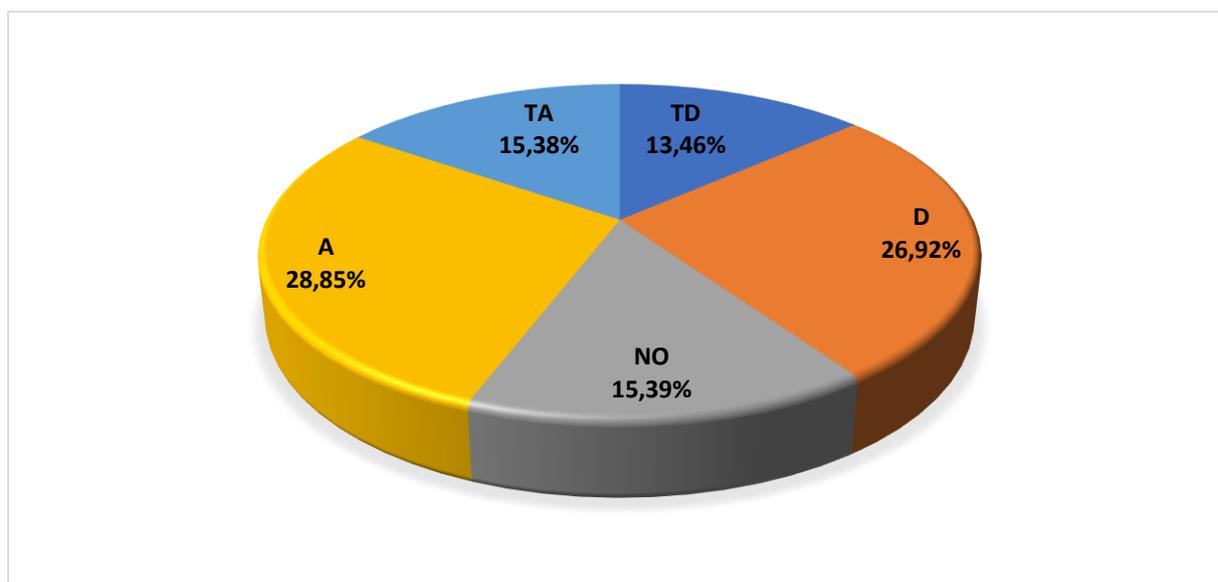
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿La funcionabilidad del sistema operativo, ha venido influyendo en el uso de los entornos virtuales de aprendizaje?, al respecto un 14.42 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 19.71 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 22.6 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 25.48 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 17.79 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 6 Tabla 9: ¿Los recursos educativos se han venido utilizando a través de los entornos virtuales de aprendizaje son los apropiados?

Descripción	fi	%
TD	28	13.46
D	56	26.92
NO	32	15.39
A	60	28.85
TA	32	15.38
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 6: Pregunta 9: ¿Los recursos educativos se han venido utilizando a través de los entornos virtuales de aprendizaje son los apropiados?



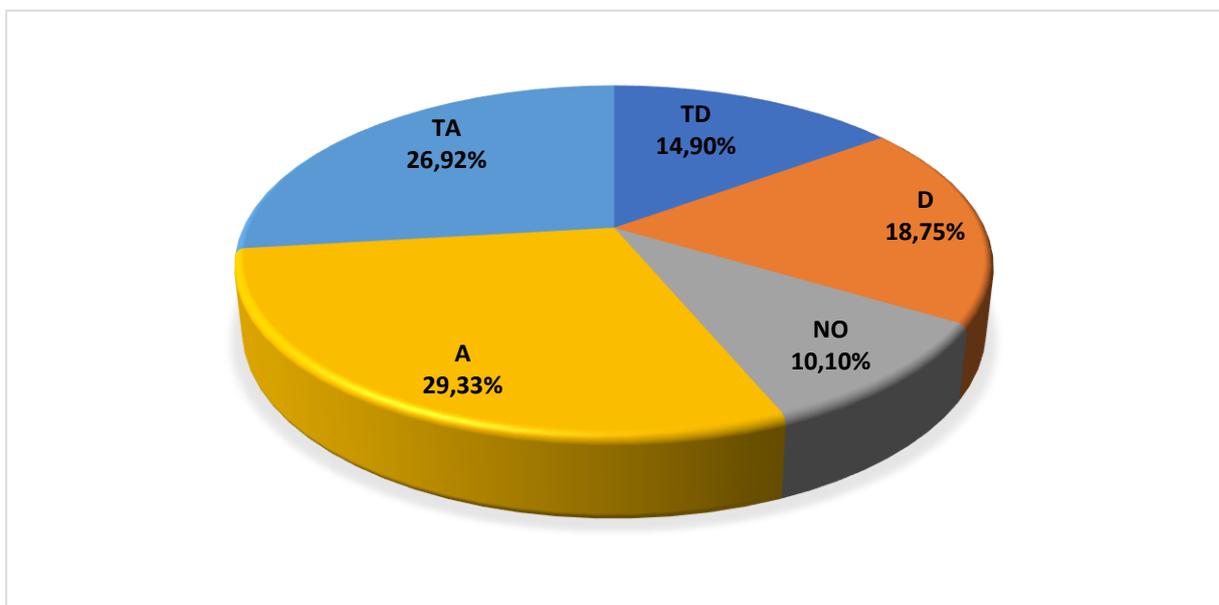
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿Los recursos educativos se han venido utilizando a través de los entornos virtuales de aprendizaje son los apropiados?, al respecto un 13.46 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 26.92 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 15.39 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 28.85 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 15.38 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 7 Tabla 11: ¿La capacidad de argumentación ha venido promoviendo el pensamiento Crítico?

Descripción	fi	%
TD	31	14.90
D	39	18.75
NO	21	10.10
A	61	29.33
TA	56	26.92
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 7: Pregunta 11: ¿La capacidad de argumentación ha venido promoviendo el pensamiento Crítico?



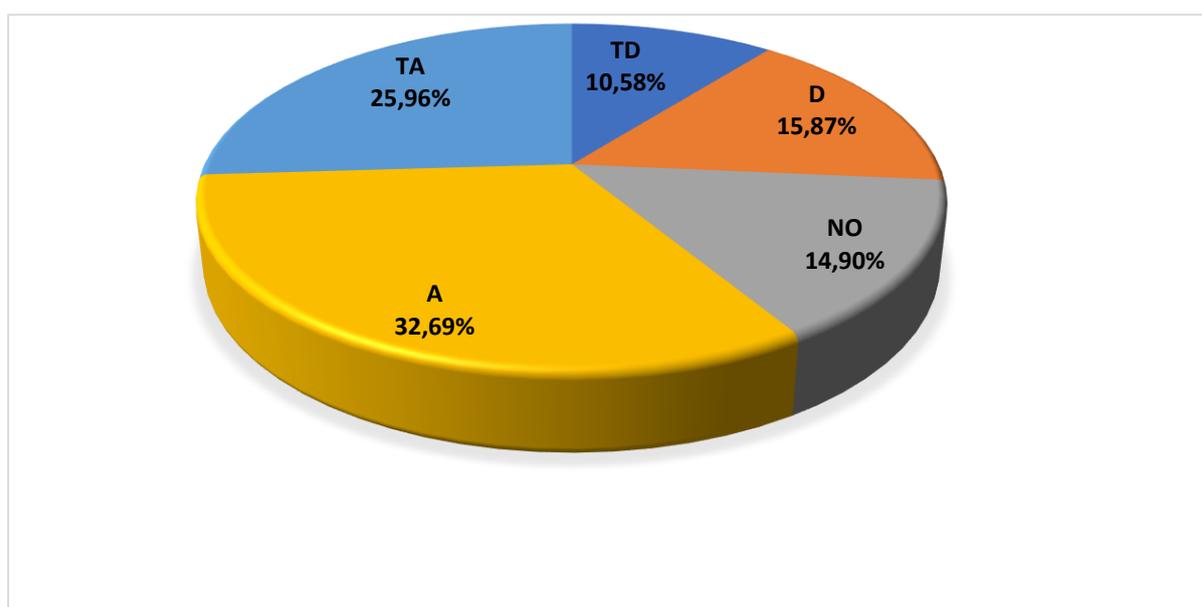
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿La capacidad de argumentación ha venido promoviendo el pensamiento Crítico?, al respecto un 14.9 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 18.75 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 10.1 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 29.33 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 26.92 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 8 Tabla 12: ¿Los valores educativos han venido aportando en las resoluciones de conflictos?

Descripción	fi	%
TD	22	10.58
D	33	15.87
NO	31	14.90
A	68	32.69
TA	54	25.96
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 8: Pregunta 12: ¿Los valores educativos han venido aportando en las resoluciones de conflictos?



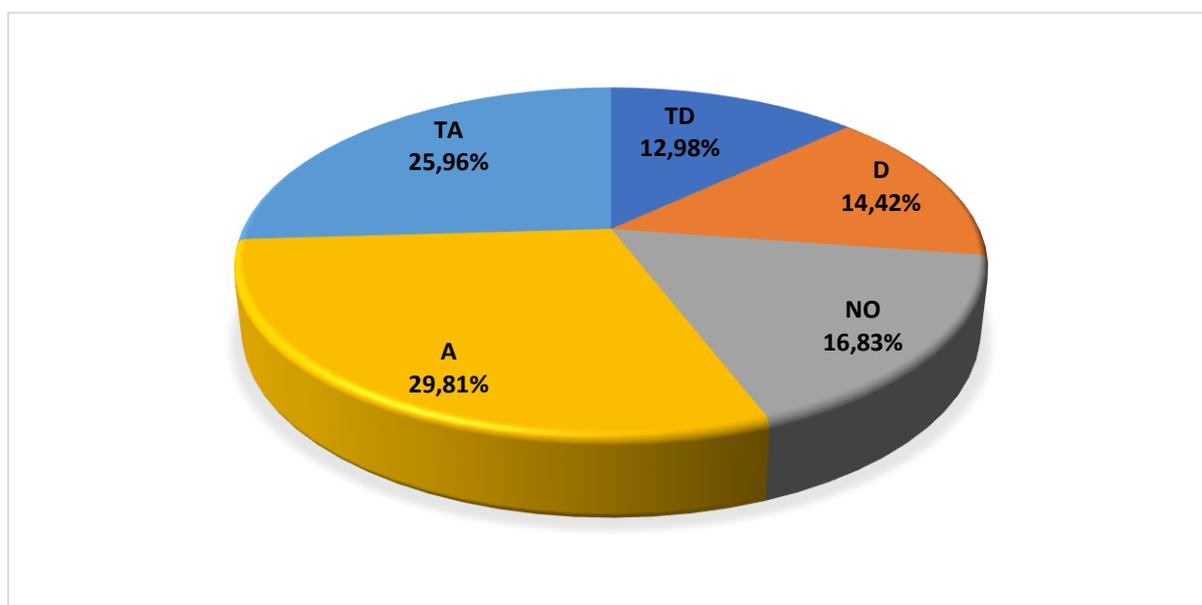
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿Los valores educativos han venido aportando en las resoluciones de conflictos ?, al respecto un 10.58 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 15.87 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 14.9 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 32.69 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 25.96 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 9 Tabla 13: ¿Los valores educativos han venido aportando en la práctica de principios personales?

Descripción	fi	%
TD	27	12.98
D	30	14.42
NO	35	16.83
A	62	29.81
TA	54	25.96
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 9: Pregunta 13: ¿Los valores educativos han venido aportando en la práctica de principios personales?



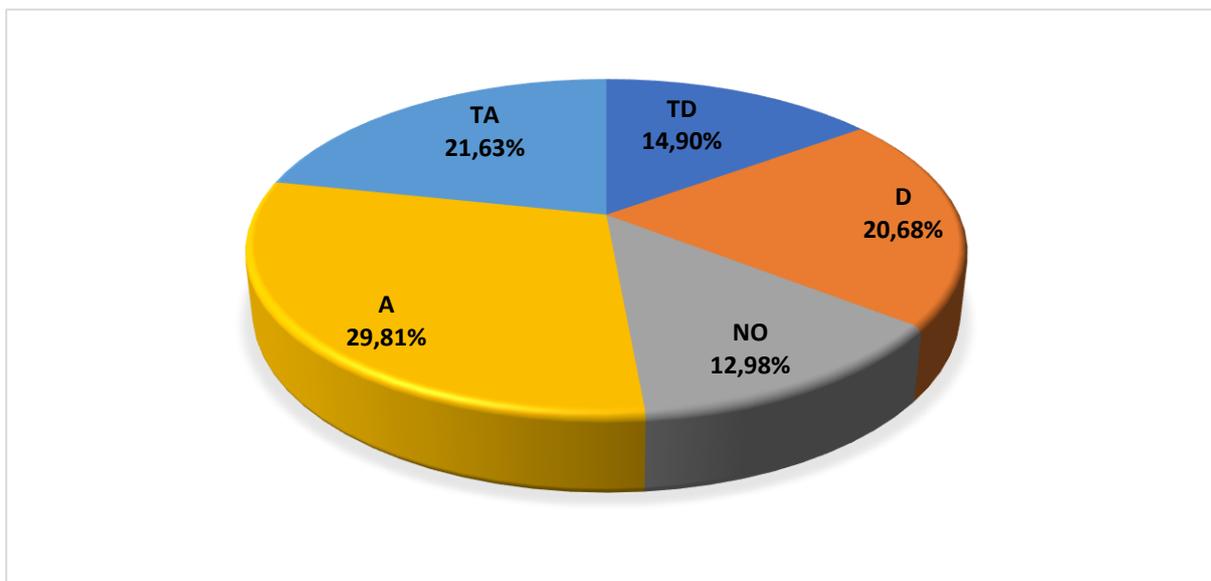
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿Los valores educativos han venido aportando en la práctica de principios personales?, al respecto un 12.98 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 14.42 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 16.83 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 29.81 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 25.96 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 10 Tabla 15: ¿Los valores educativos han venido permitiendo una efectiva interacción social?

Descripción	fi	%
TD	31	14.90
D	43	20.68
NO	27	12.98
A	62	29.81
TA	45	21.63
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 10: Pregunta 15: ¿Los valores educativos han venido permitiendo una efectiva interacción social?



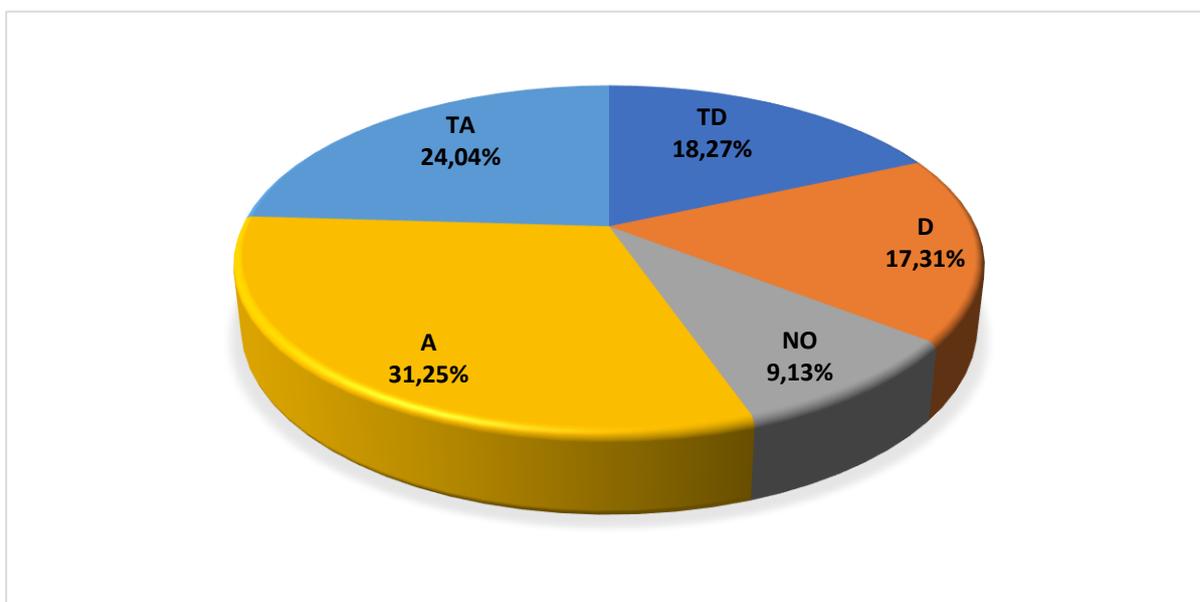
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿Los valores educativos han venido permitiendo una efectiva interacción social?, al respecto un 14.9 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 20.68 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 12.98 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 29.81 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 21.63 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 11 Tabla 16: ¿La identidad se ha venido motivando a través del conocimiento de la interculturalidad?

Descripción	fi	%
TD	38	18.27
D	36	17.31
NO	19	9.13
A	65	31.25
TA	50	24.04
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 11: Pregunta 16: ¿La identidad se ha venido motivando a través del conocimiento de la interculturalidad?



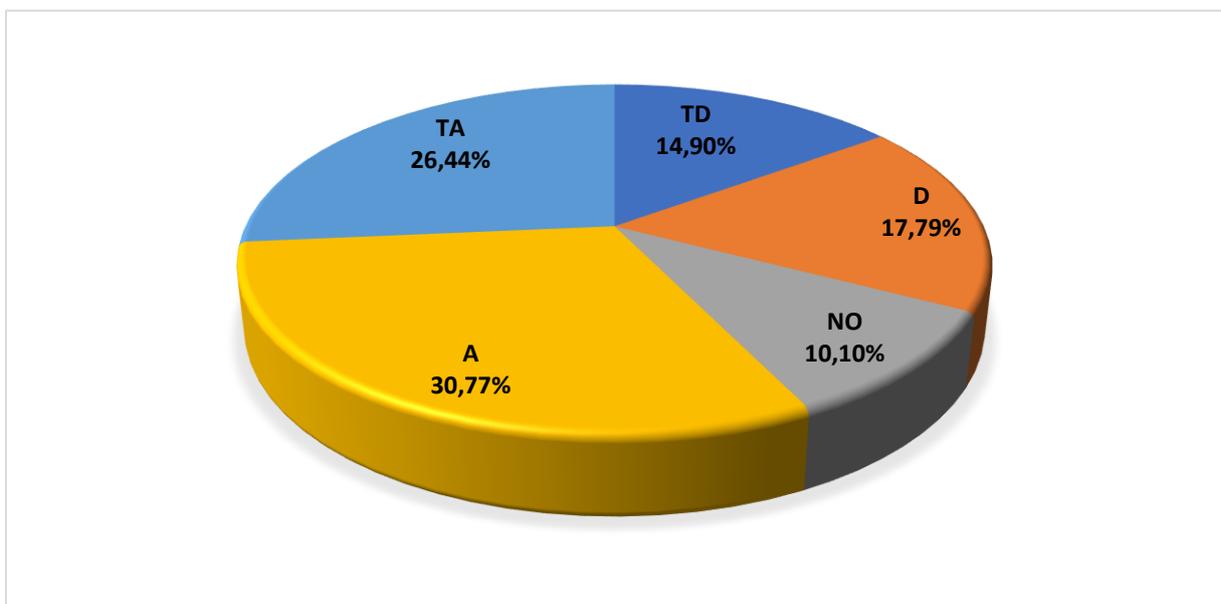
Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿La identidad se ha venido motivando a través del conocimiento de la interculturalidad?, al respecto un 18.27 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 17.31 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 9.13 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 31.25 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 24.04 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.

Pregunta 12 Tabla 17: ¿Los valores educativos que se vienen promoviendo motivan el respeto a la pluriculturalidad?

Descripción	fi	%
TD	31	14.90
D	37	17.79
NO	21	10.10
A	64	30.77
TA	55	26.44
Total	208	100.00

Fuente: La Autora

Gráfico 12: Pregunta 17: ¿Los valores educativos que se vienen promoviendo motivan el respeto a la pluriculturalidad?



Interpretación: De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si ¿Los valores educativos que se vienen promoviendo motivan el respeto a la pluriculturalidad?, al respecto un 14.9 % manifiestan estar Totalmente en Desacuerdo y un 17.79 % solo refieren estar en Desacuerdo con tal afirmación, asimismo un 10.1 % no tiene muy en claro tal situación y prefiere No Opinar, mientras que un 30.77 % ante dicha afirmación refieren estar de Acuerdo y finalmente el 26.44 % están Totalmente de Acuerdo con lo manifestado.