

	GESTIÓN DE SERVICIOS ACADÉMICOS Y BIBLIOTECARIOS		CÓDIGO	FO-GS-15
			VERSIÓN	02
	ESQUEMA HOJA DE RESUMEN		FECHA	03/04/2017
			PÁGINA	1 de 1
ELABORÓ		REVISÓ	APROBÓ	
Jefe División de Biblioteca		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES): NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS

NOMBRE(S): MARIO APELLIDOS: URIBE CÁRDENAS

NOMBRE(S): _____ APELLIDOS: _____

NOMBRE(S): _____ APELLIDOS: _____

FACULTAD: EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

DIRECTOR:

NOMBRE(S): SERGIO CAMILO APELLIDOS: ALARCÓN GRANADOS

NOMBRE(S): _____ APELLIDOS: _____

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): PROPUESTA DISEÑO DE UN CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ESCUELA NUEVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA EN CUARTO GRADO DE PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL FLORENTINO BLANCO, EN EL MUNICIPIO DEL ZULIA

Se identificó a través de un diagnóstico las dificultades para el aprendizaje de las partes del computador en los educandos de la institución. Igualmente, se formuló el comic según el contexto aplicado en el plan de área de la informática del Centro Educativo Rural Florentino Blanco, en el municipio de El Zulia. Por último, se socializaron con los docentes y estudiantes de la escuela nueva la importancia del comic como estrategia educativa.

PALABRAS CLAVES: propuesta diseño de un cómic, estrategia didáctica, escuela nueva para la enseñanza de la informática.

CARACTERÍSTICAS:

PÁGINAS: 115 PLANOS: ILUSTRACIONES: CD ROOM:

DISEÑO DE UN CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ESCUELA NUEVA
PARA LA ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA EN CUARTO GRADO DE PRIMARIA
DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL FLORENTINO BLANCO, EN EL MUNICIPIO DEL
ZULIA

MARIO URIBE CÁRDENAS

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACION ARTES Y HUMANIDADES
PLAN DE ESTUDIOS LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2020

DISEÑO DE UN CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ESCUELA NUEVA
PARA LA ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA EN CUARTO GRADO DE PRIMARIA
DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL FLORENTINO BLANCO, EN EL MUNICIPIO DEL
ZULIA

MARIO URIBE CÁRDENAS

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Licenciado en Informática

Director

SERGIO CAMILO ALARCÓN GRANADOS

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACION ARTES Y HUMANIDADES
PLAN DE ESTUDIOS LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2020



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE UN TRABAJO DE GRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN ARTES Y HUMANIDADES

HORA: 4:00 P.M.
FECHA: 14 de Octubre de 2020
LUGAR: PLATAFORMA VIRTUAL Google Meet.
JURADOS: Mg. CARMEN VIRGINIA RAMÍREZ JAIMES.
Mg. OSCAR ORLANDO PINILLA MANTILLA
Mg. MARIO ELIAS MOLINA RIVERA.

DIRECTOR: Ing. SERGIO CAMILO ALARCON GRANADOS .

TÍTULO DE LA TESIS: " DISEÑO DE UN CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ESCUELA NUEVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA INFORMÁTICA EN CUARTO GRADO DE PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL FLORENTINO BLANCO, EN EL MUNICIPIO DEL ZULIA "

NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	CÓDIGO	NOTA	CALIFICACIÓN
<u>MARIO URIBE CÁRDENAS</u>	<u>0701326</u>	<u>4.2</u>	<u>APROBADO</u>

PLAN DE ESTUDIO: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA.

OBSERVACIONES: _____

FIRMA DE LOS JURADOS:


C.C. 60358021
COD. 03914


C.C. 13.472.255
COD. 06918


C.C. 88250318
COD. 06208



COORDINADOR COMITÉ CURRICULAR

A Dios JEHOVA, por ser la luz de mi camino, por haberme guiado y acompañado en la trayectoria de mi carrera. Por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad, por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo por los momentos de felicidad.

Con todo cariño y amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr esta meta, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se me complicaba, a ustedes por siempre en mi corazón.

A mi madre Angela Patricia A mi padre Mario Bautista A mi primo hermano Alvaro Uribe A mi amigo de vida Johan Rivera A mis queridos amigos de universidad Jhon Niño Leonardo Amaya, Eduardo Sanabria, Nixon Molina, Alex Bulla y Feyserk Navarro.

Agradecimientos

Agradezco a Dios JEHOVA por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de mi vida.

La universidad Francisco de Paula Santander y al departamento de licenciatura de informática por su acogida en estos años.

A mi madre, que con su demostración de una madre ejemplar me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar ante sus sabios consejos.

A mi padre que siempre lo he tenido presente en mi vida. Y que está orgulloso de la persona en la cual me he convertido.

A mi primo hermano Álvaro quien fue de complemento para mi tesis y ayuda en muchas situaciones de mi vida con su compañía incondicional.

A mi amigo Johan rivera que ha sido la fuerza y ayuda de todas mis victorias y derrotas.

A mis profesores, desde el inicio hasta la culminación de mi carrera.

Contenido

	pág.
Introducción	12
1. Descripción del Problema	13
1.1 Planteamiento del problema	13
1.2 Formulación del problema	18
1.3 Objetivos	18
1.4 Justificación	18
1.5 Alcances	22
1.6 Delimitaciones	22
2. Referentes Teóricos	24
2.1 Antecedentes	24
2.2 Marco Teórico	31
2.3 Marco Legal	45
3. Metodología	54
3.1 Tipo de Investigación	54
3.2 Método de Investigación Cualitativa	54
3.3 Documentación	55
3.4 Población	56
3.5 Muestra	56
3.6 Técnica para recolección de información	57
3.7 Análisis e Interpretación de los Resultados Obtenidos	58
4. Resultados	59

4.1 Resultados de la Prueba Diagnóstica	59
4.2 Etapa II: Formulación del Comic	67
4.3 Etapa III: Socialización del Comic	70
4.4 Socialización con la Docente	73
5. Conclusiones	75
6. Recomendaciones	77
Referencias Bibliográficas	78
Anexos	81