

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL
LOGRO DE LA COMPETENCIA
CONSTRUYE
INTERPRETACIONES
HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES
DEL CUARTO AÑO DEL NIVEL
SECUNDARIA 2023

por Adrián Choquehuanca Mamani

Fecha de entrega: 10-nov-2023 10:11a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2207043211

Nombre del archivo: Tesis_Milagro_y_Adrian_08-11-23.docx (1.8M)

Total de palabras: 17643

Total de caracteres: 103221

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE COMPLEMENTACIÓN
PEDAGÓGICA
(EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN CIENCIAS
SOCIALES)**



**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES
DEL CUARTO AÑO DEL NIVEL SECUNDARIA 2023**

Tesis para obtener el Título Profesional de
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN
CIENCIAS SOCIALES

AUTORES

Br. Adrián Choquehuanca Mamani
Br. Milagro Montalvan Avalo

ASESOR

Dr. Emilio Alberto Soriano Paredes
Código orcid: <http://orcid.org/0000-0002-9129-5697>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Información, comunicación y cultura

**TRUJILLO - PERÚ
2023**

Informe de originalidad
(Se copia y pega el reporte Turnitin al finalizar la tesis)

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Díaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

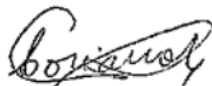
Secretaria General

Aprobación del asesor

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dr. Emilio Alberto Soriano Paredes, con DNI N° 18140309, como asesor(a) del trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas en el logro de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria 2023”, desarrollada por los Br. Adrián Choquehuanca Mamani con DNI° 46417940 y Br. Milagro del Socorro Montalvan Avalo DNI° 75784494 egresados del Programa de Complementación Pedagógica (Educación Secundaria con Mención en Ciencias Sociales); considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 08 de agosto de 2023.



Dr. Emilio Alberto Soriano Paredes
DNI N° 18140309

Declaratoria de autenticidad

Nosotros, Br. Adrián Choquehuanca Mamani con DNI 46417940 y Br. Milagro del Socorro Montalvan Avalo con DNI 75784494, egresados del Programa de Complementación Pedagógica (Educación Secundaria con Mención en Ciencias Sociales) de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado “Actividades lúdicas en el logro de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria 2023”, el cual consta de un total de 71 páginas, en las que se incluye 10 tablas y 04 figuras, más un total de 09 páginas en anexos.

Certificamos la originalidad y veracidad de la investigación presentada, y afirmamos solemnemente, en cumplimiento con los estándares éticos, que el contenido de este documento es fruto de nuestro trabajo en términos de redacción, estructuración, método y diseño. Además, aseguramos que las bases teóricas están debidamente sustentadas por las fuentes bibliográficas citadas, aunque reconocemos y asumimos la responsabilidad de cualquier omisión no intencionada en la atribución a los autores correspondientes.

1

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de ...%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores

Índice

Informe de originalidad
Página de autoridades universitarias
Página de conformidad de asesor
Dedicatoria
Agradecimiento
Declaratoria de autenticidad
Índice
RESUMEN
ABSTRACT

RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
II. METODOLOGIA	31
2.1. Enfoque, tipo	31
2.2. Diseño de investigación	31
2.3. Población, muestra y muestreo	32
2.4. Técnica e instrumento de recojo de datos	33
2.5. Técnica de procesamiento y análisis de la información	33
2.6. Aspectos éticos de investigación	33
II. RESULTADOS	34
III. DISCUSIÓN	43
IV. CONCLUSIONES	45
V. RECOMENDACIONES	46
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS	54
Anexo 02 Ficha técnica	56
Anexo 03: Matriz de operacionalización de variables.....	57
Anexo 04: Carta de presentación.....	59
Anexo 05: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	60
Anexo 06: Consentimiento informado	61
Anexo 07: Asentimiento informado	62
Anexo 08: Matriz de consistencia	63
I. DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA:	66
1.8. TITULO DEL TALLER:	66
II. SELECCIÓN DE CAPACIDAD:	66
III. DESARROLLO DEL TALLER:	67
Taller 01: Introducción a las actividades lúdicas	67

Taller 02: Como crear un juego.....	68
Taller 03: Ahora creo mi propio juego	69
Taller 04: Revisión de los juegos creados	70
Taller 05: Ejecución y demostración de los juegos creados	71

RESUMEN

La enseñanza de la historia a menudo carece de profundidad y estrategias efectivas, lo que lleva a una ciudadanía menos crítica. Varios estudios abogan por mejorar la competencia en la construcción de interpretaciones históricas, utilizando métodos pedagógicos y tecnologías innovadoras. Esta competencia es crucial para abordar problemas sociales como la polarización y la discriminación. El presente estudio tuvo como objetivo determinar en qué medida la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el logro del aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de estudiantes del cuarto año de secundaria del departamento del Cusco, en el año 2023. La metodología del estudio fue de enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo compuesta por 42 estudiantes. La investigación concluye, mediante el empleo de la prueba estadística U de Mann – Whitney, que la elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye significativamente en el logro de aprendizaje del área de Ciencias Sociales de estudiantes de una institución educativa del distrito de Sangarará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, en el año 2023.

ABSTRACT

History teaching often lacks depth and effective strategies, leading to a less critical citizenry. Several studies advocate improving competence in constructing historical interpretations, using innovative pedagogical methods and technologies. This competence is crucial to address social problems such as polarization and discrimination. The present study aimed to determine to what extent the development and participation of playful activities as a pedagogical strategy "I create, play and learn social sciences" influences learning achievement in the area of Social Sciences of students in an educational institution in the department of Cusco, in the year 2023. The methodology of the study was quantitative approach, explanatory level and quasi-experimental design. The sample consisted of 42 students. The research concludes, through the use of the Mann-Whitney U statistical test, that the development and participation in recreational activities as a pedagogical strategy significantly influences the learning achievement in the area of Social Sciences of students of an educational institution in the district of Sangarará, province of Acomayo, department of Cusco, in the year 2023.

I. INTRODUCCIÓN

El estudio de la importancia y necesidad de desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas ha sido objeto de abordaje por la comunidad internacional: Pagues y Santisteban (2009) destaca que valorar las perspectivas de las personas en el pasado es un requisito en la comprensión de la historia, ya que si uno no evalúa el contexto cultural (las creencias, actitudes y valores de las personas en su momento histórico), sus acciones no podrán ser comprendidas.

Por otra parte, Tufinio et al. (2019) señala que la enseñanza de la historia es problemática debido a la falta de estrategias adecuadas. Muchos docentes se enfocan en una repetición superficial de fechas y hechos, alejándose de una verdadera interpretación histórica. Esto lleva a ciudadanos conformistas en lugar de críticos. Sin embargo, el desarrollo de estrategias pertinentes podría mejorar enormemente la competencia en la construcción de interpretaciones históricas.

Zambrano (2012) señala que la interpretación histórica es crucial en la formación del estudiante, pues contribuye en la percepción del pasado histórico social, lo cual forma la visión, informa las decisiones, y contribuye al pensamiento crítico. Además, enfatiza la importancia de la teoría en la construcción del discurso histórico, y cómo diferentes teorías pueden llevar a interpretaciones diversas del mismo evento. Critica el posmodernismo por no valorar la historia como un conocimiento científico y destaca cómo las teorías y modelos pueden influir decisivamente en la interpretación.

Guevara y Moreno (2021) señalan la disparidad entre teoría y práctica en la enseñanza de ciencias sociales en Perú, reflejada en bajos niveles de desempeño. Proponen una metodología innovadora y contextual que ha mostrado avances en la enseñanza y aprendizaje. También enfatizan la importancia de la enseñanza en ciencias sociales para construir una ciudadanía activa y democrática.

A nivel nacional, actualmente, se vive una situación de polarización y falta de comprensión cultural; lo que podría incrementar la falta de comprensión; la discriminación y el racismo en los ciudadanos. Sin embargo, el sistema educativo peruano contempla el desarrollo de una competencia, la cual es vital en la lucha de este tipo de males sociales, la competencia construye interpretaciones históricas. Pues, según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2020), el desarrollo de esta competencia permite que el estudiante adquiera una

postura crítica sobre diversos hechos y procesos históricos, además, promueve el auto reconocimiento como sujeto histórico; y la comprensión de estos hechos históricos ayudará a que se comprenda el presente y sus desafíos.

A pesar de que no existen registros que señalen que el nivel del desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, con los cuales fundamentar la necesidad de este estudio, su necesidad de estudio es de alta importancia, ya que el desarrollo de esta competencia es crucial para formar ciudadanos informados y críticos.

Es así como diversos autores nacionales sostienen que es necesario promover el desarrollo de esta competencia.

Espinoza (2021) identifica niveles bajos en la competencia de construir interpretaciones históricas, destacando escasez de análisis crítico y debilidades argumentativas. Sugiere la necesidad de emplear estrategias como el X-Mind, fundamentadas en el constructivismo pedagógico, para mejorar estas habilidades. Subraya la importancia de continuar utilizando tecnologías innovadoras para fortalecer la comprensión y construcción de interpretaciones históricas en diversos niveles educativos.

Ugarte (2018), en su investigación, revela que el programa 'Mis Estrategias de Lectura' mejora significativamente la competencia en la construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria, resaltando la necesidad de métodos innovadores en la enseñanza.

Machaca y Cusicuna (2020) demuestra el impacto positivo de una herramienta digital lúdica en el desarrollo de la competencia en la construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria. Este hallazgo resalta la necesidad de incorporar estrategias innovadoras como la gamificación en la educación

Quispe (2021) ha determinado que las historietas, como una forma de estrategia lúdica, influyen significativamente en el desarrollo de dicha competencia en estudiantes de segundo de secundaria. La investigación mostró un avance desde niveles bajos a altos en las competencias relacionadas después de trabajar con historietas durante un bimestre. Sin embargo, aún existe una brecha en la comprensión de cómo se pueden implementar más eficazmente estas estrategias en diferentes contextos educativos. Esta tesis pretende validar el empleo de estrategias lúdicas, como las historietas, para mejorar la enseñanza de la historia, ofreciendo una comprensión más profunda de su aplicación y eficacia.

En el ámbito regional, diversos estudios enfatizan la importancia de fomentar el desarrollo de la competencia para construir interpretaciones históricas.

Almora y Kana (2022) señala que la competencia en la construcción de interpretaciones históricas es vital para comprender nuestro pasado y moldear nuestro futuro. A menudo, los métodos tradicionales pueden ser insuficientes o anticuados, dejando lagunas en la comprensión de eventos complejos.

Cavero y Garnica (2021) han explorado cómo las estrategias didácticas del coaching educativo pueden influir positivamente en esta área. Según su investigación, el uso del coaching en la enseñanza de Ciencias Sociales puede llevar a una mejor interiorización de los contenidos.

Rivero (2018) subraya la importancia de implementar técnicas pedagógicas que se centren en la historia local, fomentando así una enseñanza más rica y contextualizada de la historia. Este autor señala que la comprensión profunda de la historia local puede fortalecer la identidad cultural y mejorar la competencia en la construcción de interpretaciones históricas.

Paralelamente, Bautista (2020), en un estudio ejecutado en una población con características similares a las de la muestra de esta investigación, indica la urgencia de potenciar esta habilidad.

Las posibles causas de un bajo nivel de desarrollo en la competencia construyen interpretaciones históricas son: insuficiente énfasis por parte de los educadores y falta de competencias por parte del profesorado (Godoy, 2018), la falta de comprensión del contexto histórico ausencia de estrategias y limitada presencia de la interpretación histórica en el currículo educativo (Álvarez, 2020).

Las consecuencias que ello puede generar son: la poca comprensión de la realidad y dificultad para comprender las causas y consecuencias de hechos históricos, limitaciones en la explicación de hechos históricos, menor capacidad para desarrollar el pensamiento crítico del pasado (Álvarez, 2020). Por lo tanto, se hace necesario plantear propuestas que promuevan el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

Entre las alternativas, destacan las estrategias lúdicas, pues estas son consideradas como alternativas efectivas en la adquisición de competencias, indagación y explicación de fenómenos (Colón et al., 2018).

Las actividades lúdicas ocupan un lugar importante en el desarrollo de asignaturas como las ciencias sociales, ya que logran la intervención colaborativa e interesada de estudiantes que, en un momento determinado y motivador, se constituyen en fuente riquísima de conocimiento para resolver los bajos niveles de aprendizaje del área de Ciencias Sociales. Además, las actividades lúdicas logran la participación de los estudiantes, transmitiendo sus sentimientos, intereses y emociones. Las actividades lúdicas se han empleado en la educación como una estrategia indispensable a pesar de ser aun renuente en el trabajo metodológico del docente; con esta arma didáctica podrían desarrollarse toda clase de actividades sociales, culturales y educativas en muy buen nivel, en concordancia con las nuevas corrientes pedagógicas ligadas al protagonismo de los estudiantes, a manera de juego y de involucramiento en casos específico de problemática social, propiciando participaciones directas en situaciones reales de la vida cotidiana (Boquete, 2014). Para el presente estudio, la estrategia didáctica de ¹ las actividades lúdicas se constituye en una ² herramienta pedagógica muy útil para lograr desarrollar las competencias del área de Ciencias Sociales, a través de la elaboración, uso y participación de los estudiantes.

La enseñanza en los años preescolares establece las bases para el aprendizaje futuro, y por ello se sugiere enfocarse en actividades lúdicas. Esta metodología no solo permite una integración natural del niño en su contexto social, sino que también le brinda la posibilidad de vincularse de manera efectiva con sus pares. A través de esta integración, los niños pueden asimilar las normas sociales y entender mejor la sociedad a la que pertenecen. Es fundamental destacar la importancia del juego en el proceso de socialización y reconocer que debe ser un elemento central en la educación preescolar, en consonancia con valores como la integridad y la participación activa. En definitiva, al adoptar esta estrategia, estamos promoviendo un aprendizaje integral y fomentando una comprensión más profunda y auténtica del entorno social del niño, alineándonos con los principios clave de la educación en esta etapa vital. Esta forma de aprendizaje, enriquecida por el juego, se traduce en una experiencia educativa más rica y significativa para los niños.

A partir de lo planteado, la experiencia en la institución educativa Libertadores de América del distrito de Sangará de la provincia de Acomayo del departamento del Cusco permitieron identificar dos aspectos problemáticos: niveles insuficientes de desarrollo de las competencia construye interpretaciones históricas y la escasa presencia de actividades lúdicas en el aprendizaje del área de ciencias sociales; por ello, con el presente estudio,

mediante la aplicación de un programa (05 talleres), se pretende mejorar los niveles de desarrollo de la competencia y promover el empleo de las estrategias lúdicas para el logro de la participación activa de los estudiantes en las diferentes actividades. Además, los resultados ⁶ de este estudio permitirán determinar la eficacia del programa y, eventualmente, replicar la aplicación de la estrategia en otras instituciones, para que, de este modo, otras instituciones puedan ser beneficiadas.

El presente estudio se justifica en los siguientes aspectos:

El presente trabajo de investigación es trascendental porque nos permitirá determinar en qué medida la elaboración y participación de actividades lúdicas influirán en el logro del aprendizaje del área de Ciencias Sociales de estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa Libertadores de América del distrito de Sangará del departamento del Cusco, en el año 2023, ya que por medio de la elaboración y participación en el juego no solamente desarrollaran el pensamiento de los estudiantes, sino que también ellos aprenderán los diferentes campos temáticos del área de ciencias sociales, además de que despertaran su curiosidad, creatividad para poder elaborar sus juegos.

El alcance de esta investigación es de gran relevancia en el ámbito educativo, ya que su propósito es contribuir a la forma en que se enseña, utilizando metodologías activas como herramientas de aprendizaje. Su objetivo central es hacer posible el éxito en el proceso de aprendizaje en el campo de las Ciencias Sociales. Esto implica una comprensión más profunda de las habilidades y el rendimiento de los estudiantes en esta área específica.

En esencia, este proyecto de investigación tiene un impacto significativo en la mejora de la calidad de la educación al promover enfoques pedagógicos más efectivos y dinámicos, lo que a su vez beneficiará el desarrollo académico y la comprensión de los conceptos relacionados con las Ciencias Sociales por parte de los estudiantes.

El interés de este proyecto de investigación es porque los resultados, permitirá ver los resultados de la aplicación de la elaboración y participación en las actividades lúdicas de los estudiantes para de esta manera establecer a las actividades lúdicas como una estrategia pedagógica adecuada, dinámica, motivadora, creativa y oportuna, los cuales estimularan el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo.

Es así que se formularon la siguiente pregunta ¹ general: ¿En qué medida el desarrollo de las ² actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” mejora el logro de aprendizaje en el área de ciencias sociales en estudiantes de la

institución educativa de Cusco? Y las siguientes preguntas específicas: ¿En qué medida el desarrollo de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” mejora en la capacidad Interpreta críticamente fuentes diversas en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa, en el año 2023? ¿En qué medida el desarrollo de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” mejora el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa, en el año 2023? ¿En qué medida el desarrollo de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” mejora en el desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa, en el año 2023?

En base a las preguntas de investigación formuladas se elaboró el siguiente objetivo general y los objetivos específicos.

Determinar en qué medida la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el logro del aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de estudiantes de una institución educativa del departamento del Cusco, en el año 2023. Determinar en qué medida la elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el desarrollo de la capacidad Interpreta críticamente fuentes diversas en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa, en el año 2023. Determinar en qué medida la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el desarrollo de capacidades Comprende el tiempo histórico en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa, en el año 2023. Determinar en qué medida la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa, en el año 2023.

Asimismo, para la realización del estudio se planteó como hipótesis general que

La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye significativamente en el logro de aprendizaje del área de Ciencias Sociales de

estudiantes de una institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco; y, las hipótesis específicas planteadas fueron que la elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en la capacidad Interpreta críticamente fuentes diversas el área de Ciencias Sociales de estudiantes del 4to grado de secundaria, secciones A y B, de la institución educativa Libertadores de América del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, que la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de una institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, que la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el desarrollo de la capacidad Elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de una institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco.

Como antecedentes internacionales del estudio, se consideraron a los siguientes.

Paredes (2020) en su tesis titulada “Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales” en la maestría de innovación en educación de la universidad Andina Simón Bolívar de Ecuador, el cual tuvo como objetivo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Sociales en los alumnos del sexto año de EGB. La muestra del estudio estuvo compuesta por 40 participantes. La investigación arroja como resultado que la adopción de enfoques pedagógicos centrados en el juego tiene un efecto tremendamente beneficioso en los educandos, despertando en ellos un interés auténtico por involucrarse en actividades educativas lúdicas como herramienta para alcanzar una comprensión más profunda de temas específicos. Adicionalmente, es de vital importancia destacar la relevancia de integrar estas metodologías en el ámbito educativo, ya que representan un elemento clave y provechoso en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Salinas y Sánchez (2015) en su tesis titulada “La lúdica facilitadora del aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes del grado 503 jornada mañana del colegio Ramon de Zubiria localidad Once de Suba” de la especialización de pedagogía de la lúdica en la

Universidad los Libertadores de Bogotá. Su propósito era sugerir el uso de actividades lúdicas para mejorar la enseñanza de las ciencias sociales a los estudiantes del quinto grado del turno de la mañana en el colegio Ramón de Zubiría, ubicado en la localidad Once de Suba. La muestra del estudio estuvo constituida por 31 participantes. La investigación concluye mencionando que la implementación de talleres lúdicos contribuye al mejoramiento del proceso de aprendizaje de las ciencias sociales, al mismo tiempo que estimula el interés y la participación de los estudiantes en los temas de historia y geografía abordados.

Quiero (2021) realizó un estudio titulado “Desarrollo del pensamiento histórico e interpretación de fuentes a través de la evaluación formativa y la retroalimentación”, en la Universidad de Concepción Facultad de Educación Pedagogía en Historia y Geografía y Pedagogía en español. El objetivo de esta investigación fue "Explorar a fondo los aspectos positivos y las ventajas de brindar retroalimentación formativa oral de manera individual en la interpretación de fuentes, con el fin de promover el desarrollo del pensamiento histórico". El estudio fue de enfoque cualitativo, de diseño investigación acción. La muestra estuvo compuesta por 28 estudiantes. El estudio concluye que la importancia de la retroalimentación individual en el aula, incentivando la participación de los estudiantes y ayudándoles a solucionar dudas sobre la interpretación de fuentes históricas.

Sánchez (2019) realiza un estudio titulado “El desarrollo del pensamiento histórico a través del uso de entornos digitales de aprendizaje en la enseñanza de la historia reciente”, en la Universidad de Valladolid, España. El estudio tuvo como objetivo analizar los efectos de la aplicación de una propuesta didáctica sobre la Transición a la democracia en España. La metodología del estudio fue de enfoque cualitativo, pero que consideró metodologías mixtas. la población estuvo compuesta por 247 estudiantes de cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria. El estudio concluye que la valoración general del estudio concluye que se analizaron los efectos de una propuesta didáctica sobre la Transición a la democracia en España dentro de un entorno digital de aprendizaje en estudiantes de cuarto curso de Educación Secundaria, enfocándose en el desarrollo del pensamiento y conciencia históricos, la utilización de herramientas digitales, y el fomento de la motivación e implicación en los procesos de aprendizaje; y se llevó a cabo una evaluación detallada del cumplimiento de los objetivos iniciales, otorgando un carácter práctico y concreto al estudio.

Como antecedentes nacionales se consideraron los estudios siguientes.

Jurado y Huaroto (2018) en su tesis titulada “Uso del EDUCAPLAY como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de Historia Geografía y Economía de la Institución Educativa ‘Alberto Casavilca Curaca’ Ica-2018”, en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica. Tuvo como objetivo, Evaluar hasta qué punto la implementación de EDUCAPLAY como una estrategia pedagógica contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje en el área de Historia, Geografía y Economía en la institución educativa "Alberto Casavilca Curaca" en Ica. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, diseño preexperimental. ¹ La muestra estuvo compuesta por 20 estudiantes. Los resultados del estudio señalan que en el posttest se obtuvo un 40 % de estudiantes con logro previsto y 40% con logro destacado en la competencia construye interpretaciones históricas. La investigación concluye que el uso del EDUCAPLAY como estrategia didáctica mejora en un 21% las construcciones interpretaciones históricas de la institución educativa.

Chavarry (2022) en su tesis titulada “Juego de mesa interactivo bicentenario para fortalecer la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de educación secundaria” ¹ en la escuela de posgrado del programa académico de doctorado en educación de la universidad Cesar Vallejo de Trujillo. El objetivo de este estudio fue determinar si el juego de mesa interactivo "Bicentenario" contribuye al fortalecimiento de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de tercer grado de secundaria en la institución educativa Marcelino Champagnat en el año 2021. La metodología utilizada se basó en un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada y un diseño cuasi experimental. La muestra de estudio se seleccionó mediante muestreo por conveniencia, compuesta por 25 estudiantes para el grupo control y 25 para el grupo experimental, todos pertenecientes al tercer grado de secundaria en el colegio Marcelino Champagnat. Los resultados indicaron que el juego de mesa interactivo "Bicentenario" tiene un impacto ² significativo en el fortalecimiento de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en el área de ciencias sociales de los estudiantes de tercer grado de secundaria en el colegio Marcelino Champagnat de Trujillo en 2021. Esto se evidenció en los puntajes promedio del posttest, que fueron de 16.56 para el grupo experimental y 8.32 para el grupo control, demostrando la efectividad del juego de mesa "Bicentenario".

Quispe (2021) en su tesis titulada “Las historietas en la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. Praxis - Huancayo” en la facultad de Educación de la universidad Nacional del Centro del Perú.

Cuyo objetivo de esta investigación fue analizar el impacto de las historietas en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa "Praxis" de Huancayo. Se utilizó un enfoque experimental en la metodología, y la muestra consistió en estudiantes de segundo grado de secundaria, divididos en el grupo experimental (2do C) y el grupo de control (2do D), con un total de 28 estudiantes de la sede Centro de la Institución Educativa "Praxis". Los resultados respaldan la afirmación de que la creación de historietas tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E. Praxis en Huancayo.

Del Castillo (2021) en su tesis titulada "Uso de La línea de tiempo para mejorar la construcción de las interpretaciones de los procesos históricos del Perú en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del Segundo grado de educación secundaria de la institución educativa Piloto Esperanza, provincia de Purús, Ucayali – 2021", en la facultad de Educación y Humanidades de la escuela profesional de Educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Ha tenido como objetivo el de evaluar la efectividad del uso de la línea de tiempo para mejorar la habilidad de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria en la construcción de interpretaciones de los procesos históricos del Perú en el área de Ciencias Sociales. Este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Piloto Esperanza, ubicada en la provincia de Purús en el año 2021. La metodología empleada fue de tipo preexperimental, con un enfoque cuantitativo, y se evaluó utilizando pruebas antes y después de la intervención. La muestra consistió en un total de 23 estudiantes, de los cuales 11 eran varones y 12 mujeres, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Los resultados del post test mostraron que ningún estudiante estaba en la categoría de "Logro Inicio" ni "Logro Proceso" (0%), pero un 91.3% alcanzó el "Logro Esperado" y un 8.7% obtuvo el nivel "Destacado". En resumen, los resultados del pretest y el post test respaldaron la conclusión de que el uso de las líneas de tiempo contribuye significativamente a mejorar la capacidad de los estudiantes para construir interpretaciones de los procesos históricos del Perú.

Machaca (2022) en su artículo titulado "Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza" en Educación vol.31 no.61 Lima jul./dic. 2022 Epub 05-Oct-2022 de la universidad Nacional San Agustín de Arequipa – Perú. El objetivo de este estudio fue comprobar el impacto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de segundo grado de secundaria

pertenecientes a una institución educativa en el distrito de Socabaya, ubicada en la región de Arequipa. La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo y utiliza un diseño cuasi experimental. La muestra de estudio estuvo compuesta por 52 estudiantes. Los resultados del estudio indicaron que, después de la aplicación de Kahoot, se observaron diferencias estadísticamente significativas en el grupo experimental. La mayoría de los estudiantes mejoraron su nivel de competencia y se ubicaron en el nivel de "logro satisfactorio", mientras que la cantidad de estudiantes en los niveles de "previo al inicio" e "inicio" disminuyó considerablemente. En contraste, el grupo de control mantuvo resultados relativamente estables en diferentes niveles de competencia. Por lo tanto, los hallazgos respaldan la idea de que Kahoot tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en los estudiantes del grupo experimental, marcando una diferencia significativa en comparación con el grupo de control.

Por otra parte, los estudios locales que fueron tomados en cuenta como antecedentes fueron.

Riveros (2018) realizó un estudio titulado “La historia local para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 4° de la Institución Educativa Secundaria “Señor de Tayancani” del distrito de Ccarhuayo - Quispicanchi”, en la escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación fue analizar el impacto del aprendizaje de la historia local en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes del área de Historia, Geografía y Economía. Para llevar a cabo este estudio, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño cuasiexperimental. La muestra de participantes incluyó a un total de 25 estudiantes. Los resultados de la investigación arrojaron una conclusión significativa: la enseñanza de la historia local tiene una influencia notable en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en los estudiantes. En resumen, este estudio subraya la importancia del enfoque en la historia local como una estrategia efectiva para mejorar la competencia de los estudiantes en la construcción de interpretaciones históricas en el área de Historia, Geografía y Economía.

Almora y Kana (2022) realizaron un estudio titulado “Friso cronológico e interpretaciones históricas en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 56289 “Ricardo Palma” Qquechapampa - Livitaca - Chumbivilcas – Cusco 2021”, en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Este estudio tuvo como

objetivo, determinar el impacto del uso de un friso cronológico en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas. ⁶ Para llevar a cabo esta investigación, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño cuasiexperimental. La muestra de participantes incluyó a un total de 15 estudiantes. Los resultados de la investigación revelaron una conclusión importante: el uso del friso cronológico tiene una influencia significativa en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas. Esto se evidenció en que un impresionante 80% de los participantes alcanzó el nivel de "logro esperado" en esta competencia. Por ende, este estudio resalta la efectividad del friso cronológico como una herramienta educativa que contribuye sustancialmente al desarrollo de la habilidad de construir interpretaciones históricas en los estudiantes.

Uchamaco (2021) realizó un estudio titulado "Estrategias de estudio y nivel de logro en la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución educativa secundaria pública Perú BIRF del distrito San Miguel, provincia San Román, región Puno, 2020", en la Universidad Alas Peruanas. El objetivo fundamental de esta investigación fue establecer la relación existente entre las estrategias de estudio y el nivel de logro en la competencia de construcción de interpretaciones históricas. Para llevar a cabo este estudio, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, con un nivel correlacional y un diseño no experimental. La muestra de participantes incluyó a un total de 100 estudiantes. Los resultados obtenidos en esta investigación concluyeron que existe una asociación positiva entre las estrategias de estudio aplicadas por los estudiantes y su nivel de logro en la competencia de construcción de interpretaciones históricas. Esto sugiere que el uso efectivo de estrategias de estudio puede contribuir de manera significativa al mejor desempeño de los estudiantes en la mencionada competencia. En definitiva, este estudio pone de manifiesto la importancia de las estrategias de estudio como un factor relevante en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas, al mostrar una relación positiva entre ambas variables.

Cavero y Garnica (2021) en su tesis titulada "Estrategias didácticas del coaching educativo en el aprendizaje de la asignatura de ciencias sociales: competencia construye interpretaciones históricas en Iro de secundaria de la institución educativa Domingo Savio del Cusco periodo I y II trimestre 2019" en la escuela profesional de educación de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco. El objetivo de este estudio se centró en comprender la influencia de las estrategias didácticas basadas en el coaching educativo en

el proceso de aprendizaje de Ciencias Sociales, específicamente en la competencia de construcción de interpretaciones históricas. La metodología empleada se basó en un diseño preexperimental con un enfoque cuantitativo, y se contó con la participación de 31 estudiantes como muestra. Los resultados de la investigación demostraron que el 70% de los estudiantes fueron capaces de internalizar adecuadamente los contenidos, logrando así los niveles de aprendizaje esperados. Estos resultados sugieren que la aplicación de estrategias didácticas basadas en el coaching educativo tiene un impacto positivo en la calidad del aprendizaje de los estudiantes. Entonces, esta investigación concluye que la implementación de estrategias didácticas inspiradas en el coaching educativo genera cambios positivos en la calidad del aprendizaje de los estudiantes, particularmente en el ámbito de Ciencias Sociales y la competencia de construcción de interpretaciones históricas.

La relevancia de los juegos lúdicos para el desarrollo de competencias específicas, como la de "construir interpretaciones históricas", radica en su capacidad para potenciar el aprendizaje activo, favorecer la participación y promover la creatividad. Diversas investigaciones, mencionadas anteriormente, destacaron la importancia de las estrategias lúdicas y como estas promueven el análisis, síntesis y la reflexión en el estudiante, que son aptitudes básicas para la comprensión histórica de contenidos. Además, los juegos lúdicos como estrategia pedagógica permiten que los estudiantes se relacionen, indaguen e interactúen, con mayor eficiencia, en su entorno real. Lo cual hará que los aprendizajes sean significativos y duraderos.

Los juegos lúdicos, según Rodríguez (2012) puede definirse como.

Aquellas actividades que reflejan la necesidad humana de comunicarnos, sentirnos, expresarnos y generar una gama de emociones orientadas al entretenimiento, la diversión y la relajación, haciéndonos disfrutar, reír, alegrar e incluso llorar en fuentes emocionales genuinas. (p. 17)

Según la Real Académica de la Lengua Española (RAE, 2010), el juego puede definirse como “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (párr. 1). El juego como estrategia pedagógica es importante debido a que sienta bases en el desarrollo de competencias sociales y emocionales, y conocimientos. Por otra parte, el juego enseña aptitudes de liderazgo y se constituye como una herramienta natural para el desarrollo habilidades de afrontamiento y resiliencia (Fondo de las Naciones Unidas Para la Infancia, [UNICEF], 2018).

Para Carmona y Villanueva, el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (p. 11). Además, Huizinga (1968) sostiene que el juego cobra sentido como una forma cultural, después que el niño haya jugado, este persiste en la memoria como creación o como tesoro espiritual, es también trasferido por tradición y puede ser practicado en cualquier ocasión, sea inmediatamente después de haber terminado, o pasado un largo periodo.

Según Andres (2017), menciona que Vygotsky destaca al juego como una actividad primordial del niño, seguida de las funciones de ejercicio funcional, el valor expresivo, el carácter elaborativo, y otras actividades en relación con el juego como potencialmente creadoras de la Zonas de Desarrollo Próximo. El juego no solo refleja cómo un niño internaliza y comprende los aspectos culturales que lo rodean, sino que también actúa como un vehículo para transmitir y consolidar esos elementos culturales en la mente del niño. En otras palabras, a través del juego, los niños practican y experimentan las normas, los valores y las prácticas culturales que observan en su entorno.

Además, la cultura en sí misma influye en la forma en que se estructuran y se juegan estos juegos. Los juegos a menudo reflejan los patrones de interacción social, los roles de género y las expectativas culturales específicas de una comunidad. Por lo tanto, el juego no es una actividad aislada, sino una actividad socialmente arraigada que se adapta a las características culturales del entorno del niño. (Baquero, 1997). Asimismo, Carrera & Mazzarella (2001) destacan la postura de Vygotsky quien menciona que el juego es el medio para el logro del aprendizaje que se dará a través de la zona de desarrollo próximo lo que influirá positivamente en el aprendizaje de los estudiantes.

Dentro del desarrollo humano, en las etapas de la niñez y la adolescencia, el juego posibilitaría resultados educativos de primer orden, destacando que el juego instruye y educa. Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001).

La actividad lúdica también posee otros beneficios, según Garrido (2010) estos se encuentran en que Los juegos desempeñan un papel multifacético y fundamental en el desarrollo infantil. Permiten que los niños exploren el mundo que la rodea de diversas maneras y fomentan el desarrollo de una amplia gama de habilidades y aspectos de su personalidad.

Rojas y Amber (2022) destaca que es posible lograr la comprensión de la competencia mediante el uso del juego, debido a que la forma lúdica es un estilo de aprendizaje se evidencia progreso del clima en la clase, mejor estimulación y colaboración de los estudiantes en su aula. Por lo tanto, esta estrategia del juego es una contribución real para el desenvolvimiento del docente y para el progreso de los resultados académicos en ciencias sociales.

Guevara y Moreno (2021) también destaca la incorporación de enfoques didácticos lúdicos en la enseñanza de las ciencias sociales en el nivel secundario puede tener un impacto positivo en varios aspectos clave del proceso educativo. Por lo tanto, utilizar enfoques didácticos lúdicos en la enseñanza de las ciencias sociales en el nivel secundario puede ser beneficioso tanto para el rendimiento académico de los estudiantes como para su desarrollo de habilidades y su motivación. Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo, se puede mejorar la calidad de la educación en esta área.

El juego se destaca como una actividad vital e importante, pero cotidiana en la vida del niño; además, Vigotsky sostenía que el juego era capaz de producir desarrollo subjetivo en el niño y deben rescatarse que sus características en situaciones de enseñanza y aprendizaje similares (Baquero, 1997).

Vygotsky defiende que el niño no se crea a sí mismo en el juego, sino que los deseos, los cuales satisfacen el deseo, pasan por los sentimientos de las grandes formas de la realidad; además menciona que el aspecto más importante del juego es la regla que se ha cambiado a convención (Morrison, 2005, p,100).

Ortega (2002) parte de Vygotsky y menciona que el juego, en su esencia, se erige como la herramienta más efectiva para promover la creación de una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) en el contexto del aprendizaje infantil. Esta noción, propuesta por Lev Vygotsky, se refiere a la diferencia entre lo que un niño puede lograr por sí solo y lo que puede alcanzar con la orientación de un adulto o la colaboración con sus pares. A través de la motivación intrínseca, la adquisición de habilidades, la interacción social y el apoyo de adultos, el juego facilita la preparación de los niños para una interacción social más efectiva y un aprendizaje más profundo y significativo.

Diversos autores sostienen que la actividad lúdica es una estrategia pedagógica adecuada en el desarrollo de competencias: según Candela y Benavides (2020), las estrategias lúdicas promueven el desarrollo del pensamiento creativo y reducen la ansiedad, ya que promueve el desarrollo de la habilidad de calmar las tensiones y buscar solución a

problemas; mientras que Romera et al. (2008) señala que las actividades lúdicas como estrategia pedagógica propicia el desarrollo de habilidades sociales, lo cual coincide con Candela y Benavides (2022), quienes señalan que las estrategias lúdicas son esenciales en la en la formación de la relación del estudiante con la naturaleza, con otros y consigo mismos.

En concordancia con la postura de Romera et al. (2018), se debe destacar la utilidad de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias sociales. Por ello, es propicio abordar conceptualmente las competencias.

Según Kobinger (1996), las competencias son un conjunto integral de habilidades y comportamientos que capacitan a una persona para llevar a cabo eficazmente una función, actividad o tarea específica. Estas competencias pueden abarcar una amplia gama de aspectos, desde habilidades cognitivas y psicológicas hasta habilidades sensoriales y motoras, y también incluyen dimensiones socioafectivas. La noción de competencia es fundamental en diversos campos, como la educación, el empleo y la psicología, ya que describe la capacidad de una persona para enfrentar desafíos y tareas en la vida cotidiana y en su ámbito profesional. El desarrollo y la evaluación de competencias son aspectos cruciales en la formación y selección de personal, así como en el diseño de programas de aprendizaje y desarrollo personal.

Así mismo, las competencias pueden definirse como formaciones psicológicas superiores que combinan conocimientos del campo de competencia, de un tipo u otro, generalmente de distintos tipos de habilidades, y actitudes y valores propios del desempeño de la tarea, encaminados a alcanzar con el bien los objetivos fijados. nivel de desempeño. a un contexto sociocultural específico (López, 2016). Finalmente, según el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB, 2016), “La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p. 29).

De esta manera, ser competente es mezclar además específicas peculiaridades personales con destrezas socioemocionales que formen más fuerte su interacción con otros. Esto le va a requerir a la persona estar alerta en relación a las disposiciones subjetivas, valoraciones o etapas emocionales propias y de los demás, pues estas dimensiones coadyuvaran tanto en la evaluación y elección de opciones como también en su desempeño mismo en el momento de proceder. Ser competente implica una combinación de habilidades técnicas y destrezas socioemocionales. Esto implica no solo conocer lo que se debe hacer,

sino también cómo hacerlo de manera efectiva, teniendo en cuenta las complejas dimensiones emocionales y sociales de las interacciones humanas. (CNEB, 2016).

En la primera década del siglo actual, se produjo un importante cambio en la forma en que entendemos el concepto de competencia en el contexto de la educación. Este cambio impulsó una nueva perspectiva en la evaluación educativa, que tenía como objetivo principal enseñar a los estudiantes a desarrollar competencias. Esta nueva perspectiva enfatizaba la importancia de incluir no solo conocimientos teóricos, sino también habilidades prácticas y la capacidad de aplicar esos conocimientos y habilidades en situaciones del mundo real. La evaluación formativa se convirtió en una parte fundamental de este proceso educativo. Esto significa que la evaluación se utilizó de manera continua y constante para proporcionar retroalimentación a los estudiantes y ayudarles a mejorar sus habilidades y competencias a lo largo del tiempo. La evaluación formativa permitió identificar áreas de mejora y brindó a los educadores la información necesaria para adaptar sus enfoques de enseñanza en función de las necesidades individuales de los estudiantes. Por ende, en la primera década de este siglo, la educación experimentó un cambio significativo hacia la enseñanza basada en competencias, lo que implicó un enfoque en la evaluación formativa para apoyar el desarrollo de habilidades y competencias prácticas en contextos reales. En la evolución de la educación, estas competencias se han convertido en una parte esencial de los nuevos currículos y se integran de manera fundamental en las rutinas diarias de docentes y estudiantes. Esto responde a la necesidad de desarrollar métodos de evaluación que aborden exhaustivamente las tres dimensiones de contenidos: conceptos, procedimientos y actitudes. Además, se busca que los estudiantes puedan movilizar estos conocimientos de manera apropiada en contextos significativos, lo que les exige un trabajo eficaz y creativo ante desafíos reales.

En el currículo nacional, la educación básica prioriza los valores de los estudiantes y la educación cívica para ejercer sus derechos, así como el impulso de competencias y el desarrollo de habilidades que les permitan responder a las necesidades actuales del desarrollo sostenible en términos de uso del idioma inglés, capacitación laboral y TIC; También se ocupa de la búsqueda de una formación integral que abarca las artes, la cultura y la salud física debe ser interdisciplinaria, culturalmente sensible, participativa y centrada en el bienestar de los estudiantes. Al abrazar estos principios, se puede proporcionar una educación enriquecedora y significativa que respete las identidades individuales y promueva el aprendizaje efectivo y relevante. (CNEB, 2016).

El logro de una competencia puede entenderse como la demostración exitosa de determinadas habilidades y conocimientos en la práctica. Ahora, es necesario abordar la Competencia construye interpretaciones históricas.

La competencia construye interpretaciones históricas se refiere a la habilidad del estudiante para formular y defender una perspectiva crítica sobre eventos y procesos históricos, facilitando la comprensión del presente y sus retos (Ministerio de Educación [MINEDU], 2020, párr. 1); mientras que, según Tufinio et al. (2019), La competencia de construye interpretaciones históricas se centra en el entendimiento de que las personas son el resultado de su pasado, pero también están activamente involucradas en la construcción de su futuro. Además, esta competencia implica la habilidad de crear interpretaciones significativas de los eventos y procesos históricos, así como comprender las implicaciones y consecuencias de estos eventos en el presente y en el futuro. En resumen, se trata de una competencia que combina la comprensión del pasado con la capacidad de reflexionar sobre su impacto en el presente y en la toma de decisiones para el futuro. Además, agrega Zelarayan et al. (2015), que el desarrollo de esta competencia implica conocer la descendencia y hacia donde se dirige como persona, lo cual permite la construcción de la identidad, como valorar y comprender la diversidad poblacional.

El desarrollo de esta competencia tiene como objetivo que el estudiante pueda respaldar una opinión crítica sobre eventos y procesos del pasado que contribuyan a la comprensión del presente y sus desafíos. Esto implica la utilización de diversas fuentes, la comprensión de cómo ha evolucionado el tiempo y la explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos eventos históricos. Además, implica que el estudiante se reconozca a sí mismo como parte activa de la historia, es decir, como alguien que participa en los procesos históricos y, al mismo tiempo, es el resultado de un pasado, pero también está contribuyendo a la construcción de su futuro. (MINEDU, 2020, párr. 1).

La importancia de la dimensión construye interpretaciones históricas del área de ciencias sociales recae en que el estudiante debe llegar a un nivel de logro esperado correspondiente al VII ciclo (al cual corresponde la investigación), nivel que indica las características que el estudiante deberá tener:

Construye interpretaciones históricas sobre la base de los problemas históricos del Perú y el mundo en relación a los grandes cambios y permanencias a lo largo de la historia, empleando conceptos sociales, políticos y económicos abstractos y complejos. Jerarquiza múltiples causas y consecuencias de los hechos o procesos

históricos. Establece relaciones entre esos procesos históricos y situaciones o procesos actuales. Explica cómo las acciones humanas, individuales o grupales van configurando el pasado y el presente y pueden configurar el futuro. Explica la perspectiva de los protagonistas, relacionando sus acciones con sus motivaciones. Contrasta diversas interpretaciones del pasado, a partir de distintas fuentes evaluadas en su contexto y perspectiva. Reconoce la validez de las fuentes para comprender variados puntos de vista (CNEB, 2016).

Esta competencia está compuesta por tres capacidades, las cuales se incluyen: interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico y elabora explicaciones sobre procesos históricos.

La primera, **interpreta críticamente fuentes diversas**, Interpretar fuentes de manera crítica conlleva el reconocimiento de la diversidad y aplicabilidad variada de estas fuentes cuando se examina un acontecimiento o fenómeno histórico. Implica también situar cada fuente dentro de su contexto particular y entender críticamente que cada una ofrece una visión única y posee distintos niveles de credibilidad. Además, se subraya la importancia de consultar una amplia gama de fuentes para obtener una comprensión más completa. (Currículo Nacional de la Educación Básica [CNEB], 2016).

Tufinio et al. (2019) define esta capacidad como “separar las primarias de las secundarias, y entender que las primeras son narraciones de los protagonistas de la historia o documentos que se produjeron en esa época, mientras que las segundas son interpretaciones de los problemas históricos” (párr. 18).

Según Huayna y Condori (2017), interpretar críticamente las fuentes se puede definir como “jerarquizar las causas de los procesos históricos relacionando las motivaciones de sus protagonistas con su cosmovisión y la época en la que vivieron” (p. 15).

La segunda, **comprende el tiempo histórico**, implica utilizar de forma apropiada las nociones de tiempo en el análisis histórico significa entender que las formas en que medimos el tiempo son construcciones culturales y pueden variar de una tradición a otra. Además, se reconoce que el tiempo en la historia no es uniforme y puede tener diferentes longitudes. Esto también lleva a organizar eventos y procesos históricos en un orden cronológico, al tiempo que se explican las transformaciones, continuidades y eventos que ocurren de manera simultánea. (CNEB, 2016).

Según Laura (2013) la comprensión del tiempo histórico es crucial en el estudio de la historia. No solo ayuda a entender la estructura y la lógica de la disciplina, sino que

también tiene una relevancia social. Permite comprender el presente al analizar los procesos históricos que lo moldearon. De esta manera, destaca las conexiones sociales y ofrece una herramienta sólida para analizar la realidad social actual.

Del mismo modo, Huayna y Condori (2017) define la competencia comprende el tiempo histórico como “Es usar las nociones relativas al tiempo de manera pertinente, reconociendo que los sistemas de medición temporal son convenciones que dependen de distintas tradiciones culturales y que el tiempo histórico tiene diferentes duraciones” (p. 14).

Y, la tercera, **elabora explicaciones sobre procesos históricos**, Jerarquizar las causas de los procesos históricos implica un análisis detallado que relaciona las intenciones y visiones del mundo de los actores involucrados con el contexto temporal en el que vivieron. Además, este enfoque requiere identificar y analizar las diversas repercusiones que esos procesos históricos han tenido, tanto en el momento en que ocurrieron como en su impacto continuo en el presente. Se reconoce también que el presente es un constructor activo de nuestro futuro, influido por las complejidades del pasado. (CNEB, 2016). Mientras que Huayna y Condori (2017) lo define como “reconocer la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un hecho o proceso histórico” (p. 14). Finalmente, según Tufinio et al. (2019) sostiene que la competencia se puede definir como establecer la relación entre las motivaciones de diversos actores históricos con su perspectiva del mundo y su tiempo histórico.

El Programa Curricular de Educación Básica (PCEB, 2016) señala que el ministerio de educación, propone desempeños con la finalidad de saber si los estudiantes están construyendo interpretaciones históricas, para constatar que el estudiante ha logrado el nivel esperado del ciclo VII, que corresponde a los estudiantes del cuarto de secundaria, mediante el desarrollo de los desempeños: Contrasta las interpretaciones del pasado que se encuentran en diversas fuentes y aclara que estas fuentes poseen distintos niveles de utilidad según el aspecto que se esté investigando. También, destaca que las divisiones entre diferentes periodos históricos se emplean para marcar épocas que presentan un conjunto de características que evidencian una profunda transformación en las sociedades. Es fundamental subrayar que mientras algunos eventos provocan cambios radicales en la forma de vida de las personas, otros aspectos permanecen inalterados. Además, elabora explicaciones históricas sobre problemas del pasado basándose en pruebas variadas y formulando hipótesis, utilizando el vocabulario y los conceptos propios de la historia. Por último, en el último desempeño se espera que se mencionen ejemplos que demuestren cómo

las causas de un evento se relacionan con sus consecuencias, con el objetivo de reconocer que ciertos procesos históricos permiten explicar las situaciones actuales.

Ya que el presente estudio pretende estudiar la correlación entre las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes, es pertinente presentar la definición de aprendizaje y logros de aprendizaje.

Según del CNEB (2016) El aprendizaje es el proceso mediante el cual las personas adquieren o ajustan sus habilidades, destrezas, conocimientos y comportamientos a través de diversas formas, como la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción. En otras palabras, el aprendizaje implica la creación de experiencias y su adaptación para su aplicación en situaciones futuras.

El proceso de aprendizaje humano está estrechamente relacionado con el desarrollo personal y ocurre de manera más efectiva cuando el individuo está motivado, es decir, cuando siente el deseo de aprender y se esfuerza en hacerlo. En este proceso, el ser humano utiliza su memoria, su capacidad de atención, su razonamiento lógico o abstracto, así como diversas herramientas mentales que la psicología analiza de manera independiente (CNEB, 2016).

Por otra parte, Los logros de aprendizaje se pueden describir como la capacidad de actuar de manera deliberada y reflexiva, donde se seleccionan y aplican una variedad de conocimientos, habilidades, competencias matemáticas, destrezas, actitudes y emociones. Esto posibilita abordar y resolver situaciones problemáticas reales o relacionadas con el ámbito matemático. Además, implica la habilidad para desarrollar procesos de razonamiento, demostración y comunicación en el contexto de las matemáticas, abarcando áreas como números y operaciones, cambio y relaciones, geometría, así como estadística y probabilidad.

El logro de aprendizaje en el campo de las Ciencias Sociales se mide mediante la asignación de calificaciones que reflejan el desempeño de los estudiantes. Estas calificaciones se expresan de manera literal y se dividen en tres categorías que corresponden a las tres capacidades fundamentales que abarca esta área (CNEB, 2016).

II. METODOLOGIA

2.1. Enfoque, tipo

El presente estudio es de enfoque cuantitativo, ya que se ocupa de la medición de variables para determinar la efectividad de la variable independiente en el desarrollo de la variable dependiente.

Según la American Psychological Association (APA, 2020) “La investigación cuantitativa se refiere a una serie de enfoques comúnmente utilizados en las ciencias sociales y del comportamiento y en los campos relacionados, en los que los resultados observados se representan numéricamente” (p. 2).

El tipo de presente estudio es aplicado, debido a que se está aplicando conocimientos para lograr una mejora en el desarrollo de las competencias de los estudiantes.

Según Sierra (1986) citado en Aceituno y Cruz (2020) la investigación aplicada: " está orientada a un objetivo concreto de carácter práctico." (p. 67).

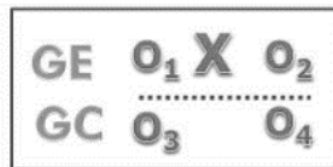
Asimismo, el estudio es de nivel explicativo, ya que se pretende explicar el efecto de una variable independiente sobre una variable dependiente.

Según Hernández – Sampieri y Mendoza (2018): los estudios explicativos son “investigaciones en las que se tiene como propósito establecer las causas de los sucesos, problemas o fenómenos que se estudian” (p. 111).

2.2. Diseño de investigación

CUASI EXPERIMENTAL

En el presente estudio se empleará el diseño Cuasi experimental, porque los sujetos o grupos no son seleccionados al azar, los grupos ya se encuentran seleccionados; es decir se encuentran fijos y consta de dos grupos: control y experimental con pre y post test, cuyo diagrama es el siguiente:



Dónde:

GE = Grupo experimental.

GC = Grupo control.

X = Variable independiente.

O 1 O 3 = Mediciones Pre-Test de la variable independiente.

O 2 O 4 = Mediciones Post Test de la variable independiente.

2.3. Población, muestra y muestreo

Población

La población objetivo del estudio consta de 42 estudiantes del cuarto año de secundaria de la Institución Educativa Libertadores de América ubicada en Sangarará, Cusco, según la nómina de matrícula del año 2023. Estos estudiantes se distribuyen en dos secciones, sección A y sección B, que cuentan con 23 y 19 estudiantes respectivamente.

Muestra

La muestra de este estudio comprende a todos los 42 estudiantes de cuarto grado de secundaria. El grupo experimental (Sección A) incluye a 12 hombres y 11 mujeres, haciendo un total de 23 estudiantes. Por otro lado, el grupo control (Sección B) está compuesto por 13 hombres y 06 mujeres, sumando un total de 19 estudiantes.

Tabla 01

Muestra

NIVEL	SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL
		HOMBRES	MUJERES	
Secundaria	4° Sección A	12	11	23
Secundaria	4° Sección B	13	06	19
POBLACIÓN TOTAL				42

Fuente: Nomina de Matrícula 2023- I.E Libertadores de América – Sangarará – Cusco.

Muestreo

El método de muestreo aplicado en este estudio es el muestreo no probabilístico de tipo censal. Con este enfoque, se recopilan datos de todos los individuos de la población objetivo, que en este caso son todos los estudiantes del cuarto año de secundaria de la Institución Educativa Libertadores de América en Sangarará, Cusco. De esta manera, se ha

incluido a cada estudiante en la recopilación de datos, ya sea como parte del grupo experimental (Sección A) o del grupo control (Sección B).

2.4. Técnica e instrumento de recojo de datos

Técnica

La técnica de recolección de datos que se implementará en este estudio es la observación. A través de esta estrategia, se obtendrá información continua sobre cómo la creación y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influyen en el aprendizaje de Ciencias Sociales en estudiantes de cuarto grado de secundaria, específicamente en las secciones A y B. Este enfoque nos permitirá documentar y entender de manera profunda el impacto de estas actividades en el proceso educativo de los estudiantes.

Instrumento

El instrumento que se utilizará para recoger los datos en este estudio fue la ficha de evaluación que se aplicó a los estudiantes antes y después de los talleres. Este recurso permitió llevar un registro sistemático y detallado de las observaciones hechas durante el proceso. Mediante el instrumento, fue posible evaluar el cumplimiento o no cumplimiento de las actividades lúdicas programadas y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de Ciencias Sociales. De esta manera, podremos identificar y analizar de manera eficaz los aspectos clave de la estrategia pedagógica implementada.

2.5. Técnica de procesamiento y análisis de la información

Los datos del presente estudio serán recolectados mediante una ficha de recolección de datos, a partir del registro de calificaciones de los estudiantes. Luego de ello, los datos serán tabulados en el software estadístico SPSS 25. Finalmente, se realizarán los análisis estadísticos descriptivos e inferenciales (diferencia de grupos con la prueba U de Mann - Whitney).

2.6. Aspectos éticos de investigación

Los aspectos éticos se reflejan en el compromiso y la responsabilidad del investigador en relación con la presente tesis. Esto implica afirmar y respaldar la integridad del trabajo de investigación desde su inicio hasta su conclusión. Además, se ha respetado y citado adecuadamente todas las fuentes y derechos de autor de las investigaciones utilizando el estilo APA séptima edición. Durante el proceso de recopilación de datos, se ha mantenido la

confidencialidad de los entrevistados y la información recopilada será utilizada exclusivamente con fines académicos.

II. RESULTADOS

Tabla 1: Tabla cruzada variable dependiente y grupos

		Grupo							
		Pretest experimental		Pretest control		Postest experimental		Postest control	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Construye interpretaciones históricas	C	16	69,6%	15	78,9%	2	8,7%	11	57,9%
	B	4	17,4%	2	10,5%	1	4,3%	7	36,8%
	A	3	13,0%	2	10,5%	14	60,9%	0	0,0%
	AD	0	0,0%	0	0,0%	6	26,1%	1	5,3%

Según los resultados de la tabla, el 69.6% del grupo experimental (pretest) y el 78.9% de los estudiantes del grupo control (postest) obtuvieron la calificación de C en la competencia construye interpretaciones históricas, mientras que el 60.9% de los estudiantes del grupo experimental (postest) obtuvieron una calificación de A, y el 57 % de los estudiantes del grupo control (postest) obtuvieron una calificación C.

Figura 1 Construye interpretaciones históricas

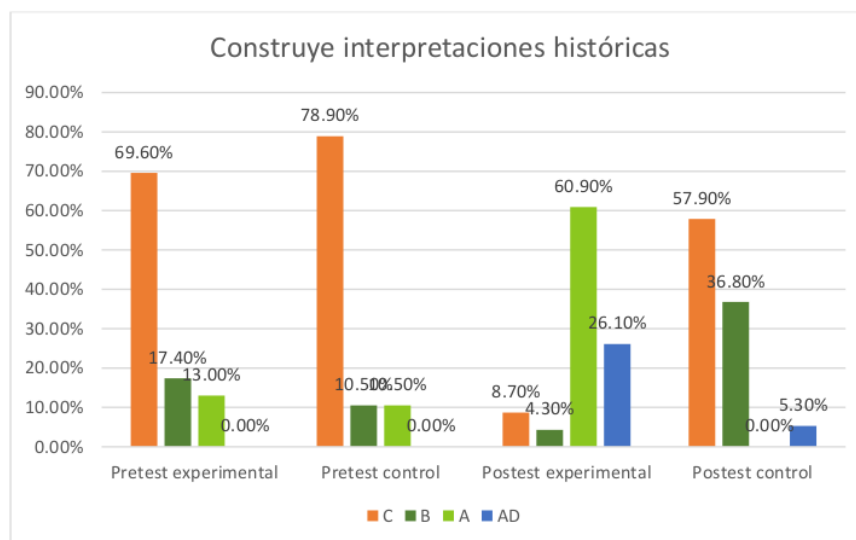


Tabla 2 ⁴ *Dimensión interpreta críticamente fuentes diversas*

		Grupo							
		Pretest experimental		Pretest control		Postest experimental		Postest control	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Interpreta críticamente fuentes diversas	C	11	47,8%	9	47,4%	2	8,7%	5	26,3%
	B	12	52,2%	10	52,6%	1	4,3%	13	68,4%
	A	0	0,0%	0	0,0%	7	30,4%	0	0,0%
	AD	0	0,0%	0	0,0%	13	56,5%	1	5,3%

Según los resultados de la tabla, el 52.2% del grupo experimental (pretest) y el 52.6% de los estudiantes del grupo control (postest) obtuvieron la calificación de B en la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas, mientras que el 56.5% de los estudiantes del grupo experimental (postest) obtuvieron una calificación de AD y el 68.4 % de los estudiantes del grupo control (postest) obtuvieron una calificación B.

Figura 2 ⁴ *Dimensión interpreta críticamente fuentes diversas*

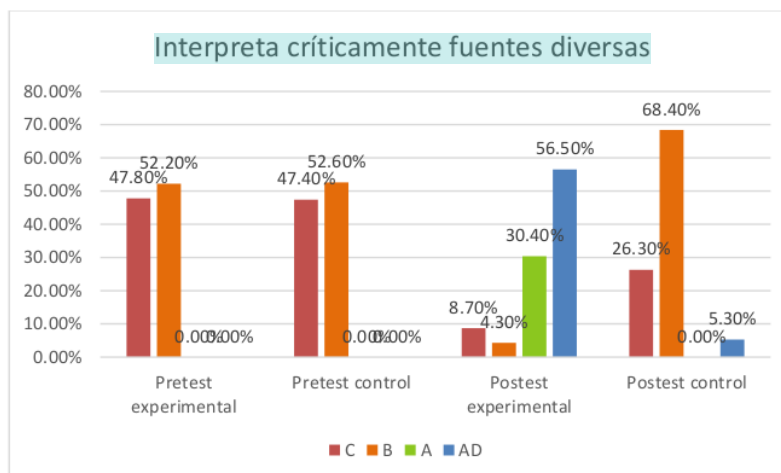


Tabla 3 Distribución de frecuencias de la dimensión comprende el tiempo histórico

	Grupo								
		Pretest experimental		Pretest control		Postest experimental		Postest control	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Comprende el tiempo histórico	C	4	17,4%	0	0,0%	0	0,0%	2	10,5%
	B	16	69,6%	14	73,7%	4	17,4%	14	73,7%
	A	1	4,3%	5	26,3%	8	34,8%	2	10,5%
	AD	2	8,7%	0	0,0%	11	47,8%	1	5,3%

Según los resultados de la tabla, el 69.6 % de los estudiantes del grupo experimental (pretest) y el 73.7% de los estudiantes del grupo control (postest) obtuvieron la calificación de B en la dimensión comprende el tiempo histórico, mientras que el 47.8 % de los estudiantes del grupo experimental (postest) obtuvieron una calificación de AD y el 73.7 % de los estudiantes del grupo control (postest) obtuvieron una calificación B.

Figura 3 Distribución de frecuencias de la dimensión comprende el tiempo histórico

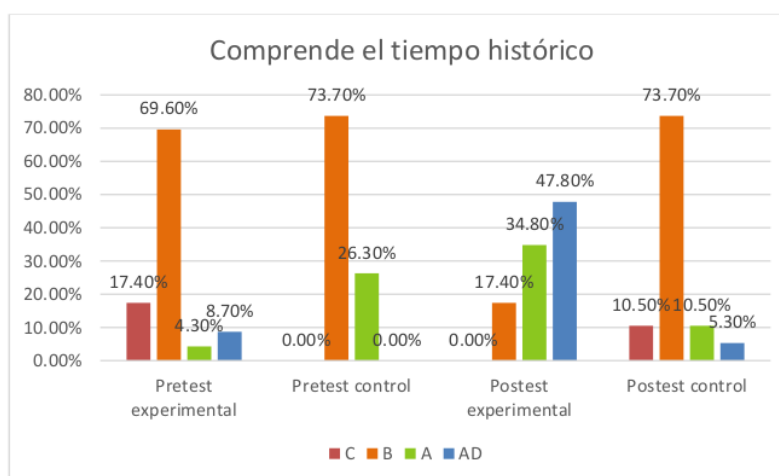
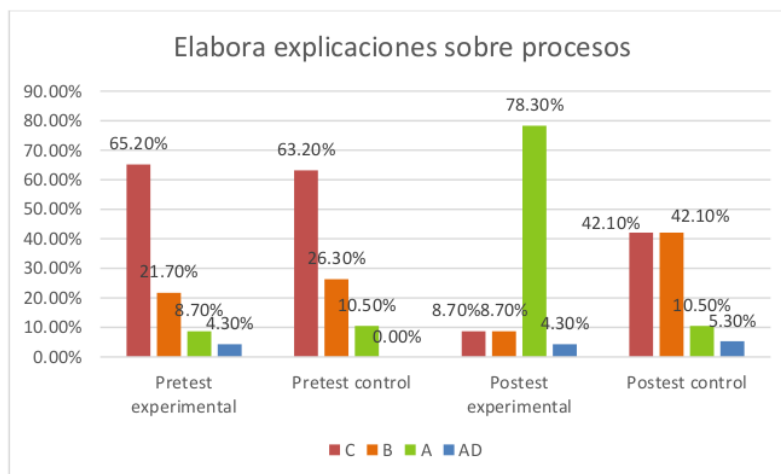


Tabla 4 Distribución de frecuencias de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos

		Grupo							
		Pretest experimental		Pretest control		Postest experimental		Postest control	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Elabora explicaciones sobre procesos	C	15	65,2%	1	63,2%	2	8,7%	8	42,1%
	B	5	21,7%	5	26,3%	2	8,7%	8	42,1%
	A	2	8,7%	2	10,5%	18	78,3%	2	10,5%
	A D	1	4,3%	0	0,0%	1	4,3%	1	5,3%

Según los resultados de la tabla, el 65.2 % de los estudiantes del grupo experimental (pretest) y el 63.2% de los estudiantes del grupo control (postest) obtuvieron la calificación de C en la dimensión comprende el tiempo histórico, mientras que el 78.3 % de los estudiantes del grupo experimental (postest) obtuvieron una calificación de A y el 42.1 % de los estudiantes del grupo control (postest) obtuvieron una calificación C.

Figura 4 Distribución de frecuencias de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos



Prueba de normalidad

Tabla 5 Prueba de normalidad

		Pruebas de normalidad		
		Shapiro-Wilk		
	Grupo	Estadístico	gl	Sig.
Construye interpretaciones históricas	Pre experimental	,629	23	,000
	Pre control	,529	19	,000
Dim1	Post experimental	,753	23	,000
	Post control	,666	19	,000
Dim2-	Pre experimental	,639	23	,000
	Pre control	,641	19	,000
	Post experimental	,707	23	,000
	Post control	,671	19	,000
Dim3	Pre experimental	,709	23	,000
	Pre control	,555	19	,000
	Post experimental	,772	23	,000
	Post control	,706	19	,000
	Pre experimental	,673	23	,000
	Pre control	,690	19	,000
	Post experimental	,610	23	,000
	Post control	,804	19	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Según los resultados de la prueba de normalidad, se observa que todos los valores de la variable dependiente y sus dimensiones no siguen una distribución normal. Por lo que le corresponde una prueba inferencial no paramétrica.

Pruebas de hipótesis general

Ho: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica **no** influye significativamente en el logro de aprendizaje del área de Ciencias Sociales de estudiantes de una institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, 2023.

H1: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye significativamente en el logro de aprendizaje del área de Ciencias Sociales de estudiantes de una institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, 2023.

Nivel de significancia (α): 0.05.

Regla de decisión:

Si el valor p es menor que α , rechazamos H0 y aceptamos H1.

Si el valor p es mayor que α , no rechazamos H0.

Tabla 6 Prueba de hipótesis por ² U de Mann – Whitney variable logro del aprendizaje

Grupo	Rangos		Suma de rangos	Parámetro	
	N	Rango promedio		U de Mann-Whitney	Z
Postest Experimental	23	28,89	664,50	U de Mann-Whitney	48,500
Postest Control	19	12,55	238,50	Z	-4,473
Total	42			Sig.	,000

La tabla muestra ² los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney, para la variable construye interpretaciones históricas, se observa que los rangos promedios del postest el grupo experimental son superiores a los rangos promedios en el postest del grupo control. Además, los resultados indican que se obtuvo un sig. de .000, lo cual indica que ambas mediciones presentan diferencias estadísticamente significativas. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, ambos grupos son diferentes. El programa influye en el desarrollo de la variable construye interpretaciones históricas.

Prueba de hipótesis específica 1

H0: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica **no** influye significativamente en la capacidad Interpreta críticamente fuentes diversas del área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, 2023.

H1: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye significativamente en la capacidad Interpreta críticamente fuentes diversas del área de Ciencias Sociales de estudiantes en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, 2023.

Nivel de significancia (α): 0.05.

Regla de decisión:

Si el valor p es menor que α , rechazamos H0 y aceptamos H1.

Si el valor p es mayor que α , no rechazamos H0.

Tabla 7 Prueba de hipótesis por U de Mann – Whitney dimensión interpreta críticamente diversas fuentes

		Rangos			Parámetro	
Interpreta críticamente fuentes	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos		
	Postest Experimental	23	28,65	659,00	U de Mann-Whitney	54,000
	Postest Control	19	12,84	244,00	Z	-4,341
	Total	42			Sig.	,000

La tabla muestra los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney, para la dimensión interpreta críticamente fuentes, se observa que los rangos promedios del postest el grupo experimental son superiores a los rangos promedios en el postest del grupo control. Además, los resultados indican que se obtuvo un sig. de .000, lo cual indica que ambas mediciones presentan diferencias estadísticamente significativas. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, ambos grupos son diferentes. El programa influye en el desarrollo de la dimensión interpreta críticamente fuentes.

Prueba de hipótesis específica 2

H0: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica **no** influye significativamente en la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, 2023.

H1: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye significativamente en la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de Ciencias Sociales de estudiantes en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, 2023.

Nivel de significancia (α): 0.05.

Regla de decisión:

Si el valor p es menor que α , rechazamos H0 y aceptamos H1.

Si el valor p es mayor que α , no rechazamos H0.

Tabla 8 Prueba de hipótesis por U de Mann – Whitney dimensión comprende el tiempo histórico

Grupo	Rangos			U de Mann-Whitney	Parámetro
	N	Rango promedio	Suma de rangos		
Comprende el tiempo histórico Postest Experimental	23	28,33	651,50	Z	61,500
Postest Control	19	13,24	251,50		-4,218
Total	42			Sig.	,000

La tabla muestra los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney, para la dimensión comprende el tiempo histórico, se observa que los rangos promedios del postest del grupo experimental son superiores a los rangos promedios en el postest del grupo control. Además, los resultados indican que se obtuvo un sig. de .000, lo cual indica que ambas mediciones presentan diferencias estadísticamente significativas. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, ambos grupos son diferentes. El programa influye en el desarrollo de la dimensión comprende el tiempo histórico.

Prueba de hipótesis específica 3

H0: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica **no** influye significativamente en la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de Ciencias Sociales de estudiantes en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, 2023.

H1: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye significativamente en la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de Ciencias Sociales de estudiantes en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, 2023.

Nivel de significancia (α): 0.05.

Regla de decisión:

Si el valor p es menor que α , rechazamos H0 y aceptamos H1.

Si el valor p es mayor que α , no rechazamos H0.

Tabla 9 Prueba de hipótesis por U de Mann – Whitney dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos

		Rangos				
Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos	Parámetro	
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Postest Experimental	23	27,50	632,50	U de Mann-Whitney	80,500
	Postest Control	19	14,24	270,50		
	Total	42			Z Sig.	-3,749,000

La tabla muestra los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney, para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos, se observa que los rangos promedios del postest el grupo experimental son superiores a los rangos promedios en el postest del grupo control. Además, los resultados indican que se obtuvo un sig. de .000, lo cual indica que ambas mediciones presentan diferencias estadísticamente significativas. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, ambos grupos son diferentes. El programa influye en el desarrollo de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos.

III. DISCUSIÓN

El presente estudio planteó como objetivo general determinar en qué medida la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el logro del aprendizaje. Los datos obtenidos, tanto del grupo control como del grupo experimental, fueron comparados a través de la prueba de U de Mann Whitney, la cual señala que las mediciones del postest en el grupo experimental son significativamente distintos; es decir, los niveles de desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas de los estudiantes que acudieron al programa son mejores que los resultados de aquellos que no (grupo control); a partir de ello, se puede inferencia que el programa es eficaz en el desarrollo de la competencia.

Los resultados del presente estudio coinciden con los hallazgos de Chavarry (2022), quien pone a prueba la eficacia de una estrategia lúdica en la mejora de la competencia; así mismo, estos resultados coinciden con los hallazgos de Del Castillo (2021), Machaca (2022) y Quispe (2021). La eficacia de ambos programas podría justificarse debido al empleo de estrategias lúdicas; Carmona y Villanueva (2016) señalan que “el juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega” (p. 11), por ende, se espera que las estrategias lúdicas aprovechen esa interacción en el estudiante. Los resultados del estudio se encuentran dentro de los aportes teóricos de Vigostky, quien señala que el juego es una actividad primordial, que involucra el ejercicio funcional, y que tiene valor expresivo y colaborativo, las cuales pueden propiciar Zonas de Desarrollo Próximo.

Sin embargo, es Rojas y Amber (2022) quien posiblemente explica mejor la eficacia de las estrategias lúdicas, destaca que las estrategias lúdicas permiten evidenciar el progreso del clima del aula, así como promueven la estimulación y colaboración; todos estos recursos son valiosos para el desarrollo de las competencias de índole social.

Asimismo, los objetivos del presente estudio buscaron determinar la influencia del programa en las dimensiones interpreta críticamente fuentes, diversas comprende el tiempo histórico y elabora explicaciones sobre procesos históricos. Es así que los resultados también permitieron identificar la influencia positiva del programa en el desarrollo de estas competencias; lo cual también coincide con los hallazgos de Chavarry (2022), quien identifica influencia de una estrategia lúdica en el desarrollo de la capacidad de interpretación crítica de fuentes diversas, la comprensión del tiempo histórico y en la capacidad para elaborar explicaciones sobre procesos históricos.

En vista de que la literatura consultada, destaca la necesidad de una adecuada comprensión del pasado, en la formación del estudiante (Pagues y Santisteban, 2009; Tufinio et al., 2019; Zambrano, 2012; Guevara y Moreno, 2021). La identificación de eficacia en la estrategia lúdica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” tiene implicancias trascendentales en la planificación de estrategias didácticas a nivel nacional, debido a que, a partir de estos, se podrán incluir esta y otras estrategias de tipo lúdico a las herramientas que dispone el educador para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

Los hallazgos de este estudio dan lugar a diversas investigaciones: por un lado, a estudios de diseño cuasiexperimental que busquen corroborar su efectividad en distintas poblaciones, a lo largo del territorio nacional; del mismo modo, a partir de este estudio, se pueden realizar distintas estrategias basadas en el aprendizaje lúdico con el objetivo de mejorar, las dimensiones de la competencia.

IV. CONCLUSIONES

Se concluye que la elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye significativamente en el logro de aprendizaje del área de Ciencias Sociales de estudiantes de una institución educativa del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, en el año 2023. Por lo que la estrategia es eficaz en el desarrollo de la competencia “construye interpretaciones históricas”.

Se concluye que la elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en la capacidad Interpreta críticamente fuentes diversas el área de Ciencias Sociales de estudiantes del cuarto grado de secundaria, de la institución educativa Libertadores de América del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, año 2023.

Se concluye que la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa Libertadores de América del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco, año 2023.

Se concluye que la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” influye en el desarrollo de la capacidad Elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de Ciencias Sociales en estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa Libertadores de América del distrito de Sangrará, provincia de Acomayo, departamento del Cusco.

V. RECOMENDACIONES

Al ministro de Educación, se recomienda promover el empleo de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, ya que se ha verificado su eficacia; del mismo modo se recomienda fomentar la propuesta de nuevas estrategias basadas en el aprendizaje lúdico.

Al director de la Institución Educativa, se recomienda fomentar el empleo de la estrategia lúdica “creo, juego y aprendo las ciencias sociales” en otros grados del nivel secundario.

A los docentes, se recomienda emplear la estrategia propuesta, así como proponer nuevas estrategias destinadas a mejorar diversas competencias del estudiantado.

A futuros investigadores, a replicar la efectividad de la estrategia en diferentes contextos a nivel nacional, para que de este modo se pueda poner en relieve sus limitaciones y fortalezas, así como se permita su mejora.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andres Tripeo, T. (2017) *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. E-Innova. ISSN: 2172-9204. *Revista electrónica de Educación*.
<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul//e-learning-innova/5/art382.php?>
- Almora, M., & Kana, C. (2022). *Friso cronológico e interpretaciones históricas en estudiantes de quinto grado de primaria de la institución educativa n° 56289 "Ricardo Palma" Quechabamba - Livitaca - Chumbivilcas – Cusco 2021* [Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco].
https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6260/253T20220001_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Aique Grupo Editor S.A. Segunda Edición. Argentina.
- Bautista Espinoza, J. (2022). Incidencia del acceso y disponibilidad de las herramientas digitales en la educación no presencial, en el logro de la competencia “Construye interpretaciones históricas” del área de ciencias sociales en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. de Chicilly, Ayacucho. Universidad José Carlos Mariátegui.
<https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1624>
- Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:RWycT13gt8oJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8270398.pdf&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=ec&client=firefox-b-d>
- Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Universidad de Granada. https://editorial.ugr.es/libro/guia-practica-del-juego-en-el-nino-y-su-adaptacion-en-necesidades-especificas_137443/
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Cavero, M. R. & Garnica, C.A. (2021) Estrategias didácticas del coaching educativo en el aprendizaje de la asignatura de ciencias sociales: competencia construye interpretaciones históricas en Iro de secundaria de la institución educativa Domingo

- Savio del Cusco periodo I y II trimestre 2019. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
<https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/5657/253T20210046.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chavarry, M. R. (2022) Juego de mesa interactivo bicentenario para fortalecer la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de educación secundaria. Universidad Cesar Vallejo Lima.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86696/Chavarry_CM_R-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cornellà, Pere; Estebanell, Meritxell; Brusi, David. «Gamificación y aprendizaje basado en juegos.». Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 2020, Vol. 28, Núm. 1.
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.
- Del Castillo, J. J. (2021) Uso de la línea de tiempo para mejorar la construcción de las interpretaciones de los procesos históricos del Perú en el área de ciencias sociales en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Piloto Esperanza, provincia de Purús, Ucayali – 2021. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24535/LINEAS_DE_TIEMPO_DEL_%20CASTILLO_%20RAMIREZ_%20JUAN_%20JOSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Espinoza Cienfuegos, N. M. (2021). Utilización de X - Mind para mejorar la competencia: Construye interpretaciones históricas en estudiantes de Institución Educativa Manuel González Prada, Cajamarca. *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64738>
- Garrido, C. (2022). Actividades lúdicas como estrategia en la socialización de estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera del Cusco 2019 – 2020. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Garrido Gil, P. (2010) *Educación en el Ocio y el Tiempo libre*. Edición Palabra, S.A. Madrid España.
<https://books.google.com.gt/books?id=K5yLpxPdYZAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

- Gómez; Molano, O & Rodríguez Sandra. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Universidad de Tolima – Ibagué Colombia.
- Granada Colón, K. C., Sierra, S. J., & Bayona, G. G. (2018). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de los entornos biológicos, físicos, químicos y.*
- Guevara Bustamante, E., & Moreno Muro, J. P. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 8(1), 88-100.
<https://doi.org/10.30545/academo.2021.ene-jun.8>
- Huayna H. L., & Condori C., Y. (2017). Aplicación de estrategias de aprendizaje para mejorar la competencia construye interpretaciones históricas en el área de ciencias sociales en los estudiantes de 1° grado "A" de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua. Universidad San Agustín de Arequipa.
- Huizinga. Johan (1968) *Homo Ludens* Emece Editores, S.A. Buenos Aires.
- Jurado, E. L., & Huaroto, E. (2018). Uso del Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de historia geografía y economía de la Institución Educativa" Alberto Casavilca Curaca. Universidad de Huancavelica.
<https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2092>
- Kobinger, L. (1998) De la evaluación de actitudes a la evaluación de competencias. Serie investigación y evaluación educativas, n.º 8. Santa Fe de Bogotá, Colombia D.C., SNP-ICFES.
- Laura, V. (2013). La comprensión del tiempo histórico en estudiantes chilenos.
<https://www.redalyc.org/pdf/3241/324134669002.pdf>
- Lizbel, E., Enriquez, J., & Maldonado, H. (s. f.). para optar el título de segunda especialidad profesional de Tecnologías de Información y Comunicación.
- López, E. (2016) En torno al concepto de competencia: Un análisis de fuentes. Profesorado *Revista de Currículum y formación del Profesorado*. Vol. 20, núm. 1, enero - abril, pp. 311-322.
- Machaca, E. (2022) Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa – Perú. *Educación* vol.31 No.61 Lima jul./dic. 2022. <http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202202.006>.

- Machaca, E. A., & Cusicuna, D. H. (2020). Aplicación de la herramienta KAHOOT para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2º grado de secundaria de la I.E. San Martín de Socabaya, Distrito Socabaya, Arequipa, 2018. *Universidad Católica de Santa María - UCSM*.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3360810>
- Manzano-León, A., Ortiz-Colon, A. M., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Espacios*, 43(04), 29-45. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Martínez, E. (2008) El Juego como escuela de Vida: Karl Gross. *Revista Miscelánea de Investigación*. N° 22., pp. 7 – 22.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU. (2008) Diseño Curricular Nacional, Educación Básica Regular. Perú.
- MINEDU. (2020). *¿Qué significa la competencia “Construye interpretaciones históricas”?* – *Currículo Nacional*.
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-la-competencia-construye-interpretaciones-historicas/>
- Ministerio de Educación (2017). *Rutas de Aprendizaje Fascículo para Gestión de los Aprendizajes en la Instituciones educativas*.
- Morrison, G. (2005) *Educación Infantil* (9ª ed.) PEARSON EDUCACIÓN S.A., Madrid.
<https://jonathankw.files.wordpress.com/2013/04/bbjwbeqtarac.pdf>
- Ortega, R. (2002) Lo mejor y lo peor de las redes de iguales: Juego, Conflicto y violencia. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, N°44, pp. 93 – 113.
- Pagès, J. y Santisteban, A. (2009). Aprender el pasado, comprender el presente y construir el futuro: lecciones de una investigación sobre la historia enseñada. *XII Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia*. Departamento de Historia, Facultad de Humanidades y Centro Regional Universitario Bariloche. Universidad Nacional del Comahue, San Carlos de Bariloche.
<https://cdsa.academica.org/000-008/843.pdf>

- Peña Anco, M. del P. (2021). Aprendizaje basado en problemas en la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del quinto de secundaria, Comas-Lima 2020. *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58794>
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador.
- Quiero Acevedo, J. B., & Rifo Valverde, M. A. (2021). Desarrollo del pensamiento histórico e interpretación de fuentes a través de la evaluación formativa y la retroalimentación. <http://repositorio.udec.cl/handle/11594/6533>
- Quispe Huamán, Y. M. M. (2021). *Las historietas en la competencia construyen interpretaciones históricas en estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. Praxis—Huancayo*. <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/6870>
- Quispe, N. (2011). El juego y el desarrollo del aprendizaje educación secundaria de la Institución Educativa Virgen del Carmen del distrito de Comas. Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima, Perú.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3204/PARIONA%20LI%C3%91AN%2C%20Elizabeth.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quispe, Y. (2021) Las historietas en la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. Praxis – Huancayo. Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo.
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/6870/T010_70321458_T.pdf?sequence=1
- Riveros Paravicino, F. A. (2018). La historia local para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 4º de la Institución Educativa Secundaria “Señor de Tayancani” del distrito de Ccarhuayo—Quispicanchi. *Universidad Cesar Vallejo*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34186>
- Rodríguez, S. (2012). *Teoría y práctica de la orientación educativa*. Barcelona: P.P.U.
- Rojas Soler, L., & Amber, D. (2022). Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria. *MLS Educational Research (MLSER)*, 6(2). <https://doi.org/10.29314/mlser.v6i2.1238>

- Romera, E. M., Ortega, R., & Monks, C. (2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 8(2), 193-202.
- Salinas Bustos, M. A., & Sánchez Mora, L. (2015). *La lúdica facilitadora del aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes del grado 503 jornada mañana del colegio Ramon de Zubiria localidad Once de Suba*. Universidad Los Libertadores de Bogotá D.C.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/411/SalinasBustosMaraAracely.pdf?sequence=2>
- Santisteban Fernández, A. (2010). La Formación en Competencias de Pensamiento Histórico. *Clío & Asociados. La historia enseñada*, 14, 34-56.
<https://doi.org/10.14409/cya.v1i14.1674>
- Sánchez Revilla, M. (2019). *El desarrollo del pensamiento histórico a través del uso de entornos digitales de aprendizaje en la enseñanza de la historia reciente*. Universidad de Valladolid.
<https://investigacion.unirioja.es/documentos/619ca0b5a08dbd1b8f9f0f01>
- Tufinio Sáenz, B. B., Silva Balarezo, M. G., & Yengle Ruíz, C. (2019). Estrategia «lectura de objetos» para el desarrollo de competencia construye interpretaciones históricas. *Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 17(17), 61-82.
- Uchamaco Mamani, E. (2021). *Estrategias de estudio y nivel de logro en la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución educativa secundaria pública Perú BIRF del distrito San Miguel, provincia San Román, región Puno, 2020*.
<https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/10743>
- Ugarte Egusquiza, L. V. (2018). Programa “Mis Estrategias de lectura” en la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2do grado de secundaria de la I.E. San Vicente Ferrer, Los Olivos, 2016. *Universidad César Vallejo*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16073>
- Villarroel Barrientos, R. (2021). Programa “Gamificando con fuentes históricas” para el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes del nivel secundaria. *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69479>

Zelarayan Adatao, M. E., Collanqui Diaz, P. D., Díaz Maguiñ, M. I., Monteza Ahumada, W. B., Rodríguez Cabezedo, N. G., Piscoya Rojas, G. K., Puente de la Vega, L., Muñoz Soliz, O., Paz Huamán, G. P., Isidro Cámac, L. E., & Educación, P. M. de. (2015). Rutas del aprendizaje versión 2015: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? VI Ciclo Área Curricular Matemática. 1o. y 2o. grados de Educación Secundaria. MINISTERIO DE EDUCACIÓN.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5183>

Zambrano Pérez, M. (2012). *Teoría e Interpretación en el discurso histórico*. Amauta, 10(19).
<https://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/Amauta/article/view/787>.

ANEXOS

Ficha de recolección

EVALUACIÓN DEL LOGRO DE COMPETENCIA

I DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I. E. "LIBERTADORES DE AMERICA"		
CICLO/ GRADO Y SECCIÓN	VII – 5º de Secundaria A.		
ÁREA	Ciencias Sociales	DURACIÓN	2 horas pedagógicas
FECHA	17 de julio	RESPONSABLE	Adrian Choquehuanca Mamani Milagro Montalvan Avalo
Nombres y Apell. del estudiante			

II EVALUACION DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIA:		
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS		
CAPACIDAD 01	Interpreta críticamente fuentes diversas:	
DESEMPEÑOS PRECISADOS	Pregunta 01: Menciona las fuentes documentales que hablan sobre el periodo entre guerras después de la primera guerra mundial	
	CAPACIDAD 02	Comprende el tiempo histórico:
	DESEMPEÑOS PRECISADOS	Pregunta 03: Explica la situación económica en que se vivía en el Perú durante el periodo de la post guerra
		Pregunta 04: Después de haber concluido la segunda guerra mundial, que cambios radicales se dieron en el aspecto económico y cuales permanecieron hasta la actualidad.

CAPACIDAD 03	Elabora explicaciones sobre procesos históricos
DESEMPEÑOS PRECISADOS	<p>Pregunta 05: Explica las ideas políticas y el comportamiento de los presidentes de Alemania, Estados Unidos y Rusia durante el proceso de la segunda guerra mundial.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Pregunta 06: Cuales fueron las causas y consecuencias para que Estados Unidos hiciera la explosión de las dos bombas atómicas que explotaron en Hiroshima y Nagasaki?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Pregunta 07: Cómo finalizó la Segunda Guerra Mundial, y cuáles fueron los efectos económicos y sociales que se dieron en los países de América del Sur.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Anexo 02 Ficha técnica

FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	EVALUACIÓN DEL LOGRO DE COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS
Autor y año:	Choquehuanca Mamani Adrian y Montalvan Avalo Milagro del Socorro (2023)
Objetivo del instrumento:	Medir el logro de la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes de 4to grado de secundaria
Usuarios:	Estudiantes de 4to grado de secundaria
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Evaluación
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	
Confiabilidad (Presentar los resultados estadísticos)	Confiabilidad obtenida por consistencia interna, mediante el coeficiente alfa de Cronbach de .89

Anexo 03: Matriz de operacionalización de variables.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Actividades Lúdicas	Son aquellas que reflejan la necesidad humana de comunicarnos, sentir, expresarnos y generar un abanico de emociones orientadas al entretenimiento, la diversión y la relajación, haciéndonos disfrutar, reír, alegrarnos e incluso llorar en una genuina fuente de emoción. (Rodríguez, 2012).	En esta investigación la variable X se ha desarrollado de manera adecuada en diferentes actividades donde se ha empleado diversas estrategias: antes, durante y la elaboración y practica de sus actividades lúdicas.	Técnicas Ejercicios Técnica didáctica Material didáctico	Motivación Estimulación y desarrollo de la creatividad Estimulación de aprendizajes Actitud frente al área empleando juegos Grado de estimulación grupal Grado de facilidad para aprender		Técnica de recolección de datos: Observación Instrumento Investigación: Ficha de recolección de datos	Utiliza 21-30 Medianamente utiliza 11-20 No utiliza 0-10

Logros de Aprendizaje

	<p>Es un proceso continuo y permanente de desarrollo de la inteligencia, fortalecimiento de valores y formación de la personalidad. Asimismo, al desarrollar actividades vivenciales que involucran procesos de reflexión-acción y acción-reflexión, se ayuda a aprovechar en mayor medida su inteligencia y madurez ya utilizar sus posibilidades de manera consciente (Ministerio de Educación, 2009).</p>	<p>Los indicadores que permitirán su medición son el nivel de conocimientos de experiencias previas, nuevos conocimientos y la Relación entre nuevos antiguos conocimientos. Por lo que se utilizará la técnica de la encuesta a través del cuestionario de preguntas, evaluación de competencias.</p>	<p>Desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas</p>	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas Comprende el tiempo histórico Elabora explicaciones sobre procesos</p>	<p>1 2, 3 4,5, 6</p>		<p>AD A B C</p>
--	--	--	---	--	--	--	--

Anexo 04: Carta de presentación


"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
"LIBERTADORES DE AMÉRICA"
SANGARARA - ACOMAYO - CUSCO

Exp. N°: 101
Fecha: 11 de Julio - 2023
Firma: M. G. Balarezo

Trujillo, 10 de Julio del 2023

CARTA N°268-2023/UCT-FH
DIRECTOR(A): MG. AMERICO MAZA ALVAREZ
DATOS DE LA I.E.- LIBERTADORES DE AMÉRICA – SANGARARÁ - UGEL ACOMAYO
CUSCO. -

Asunto: PRESENTACIÓN DE LOS BACHILLERES PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.


De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a los bachilleres *CHOQUEHUANCA MAMANI ADRIAN* y *MONTALVAN AVALO MILAGRO DEL SOCORRO*, de la Carrera de *EDUCACION CON MENCIÓN EN CIENCIAS SOCIALES*, quienes desean realizar su trabajo de investigación denominada "*Actividades Lúdicas como estrategia pedagógica en el logro de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en I.E. Libertadores de América – 2023*" en su institución del 01 al 30 de junio del 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,




Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

Anexo 05: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



Unidad de Gestión Educativa Local de Acomayo
Institución Educativa Secundario "Libertadores de América"
Creado por Resolución Zonal N° 0099 del 25 de abril de 1979
Código Modular N° 0579342



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"
"Sangarará, pueblo benemérito e histórico"

CARTA N°005-2023/I.E. L.A.

Señor: **DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**
Decana de la Facultad de Humanidades UCT

Asunto: AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y EL RECOJO DE DATOS

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo de la institución Educativa Secundaria "Libertadores de América" del distrito de Sangarará, provincia Acomayo departamento del Cusco.

Con la finalidad de fomentar y colaborar con la investigación, los mismos que redundaran en la solución de una problemática educativa concreta de nuestra institución, *se autoriza a los bachilleres. Br. Adrián Choquehuanca Mamani, Br. Milagro del Socorro Montalvan Avalo*, para el acceso para la aplicación de los instrumentos y fichas de recolección de datos, con la finalidad de la conclusión de su tesis titulada "ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DE I.E. LIBERTADORES DE AMERICA. CUSCO – 2023", siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, y con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL ACOMAYO
E. Maza
Prof. E. Américo Maza Alvarez
DIRECTOR

Anexo 06: Consentimiento informado



ANEXO: 06 CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 10/ julio / 2023

Mg. Prof. Americo Maza Alvarez
Director de la I.E. Libertadores de America - Sangarara
Presente. –

INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA "LIBERTADORES DE AMERICA" SANGARARA - ACOMAYO - CUSCO	
Exp. N°	100
Fecha:	11 Julio 2023
Firma:	[Firma] Hora: 12:30

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Choquehuanca Mamani Adrian y Br. Montalvan Avalos Milagro, estudiantes del programa de estudios de Complementación Pedagógica de la Facultad de Humanidades, quienes desarrollarán el proyecto de tesis titulado: ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DE I.E. LIBERTADORES DE AMÉRICA DEL CUSCO –, con la asesoría del Dr. Emilio Alberto Soriano Paredes.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el (los) instrumento (s): Ficha de recolección del Logro de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, a los participantes de la muestra Estudiantes del 4to grado sección A, y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

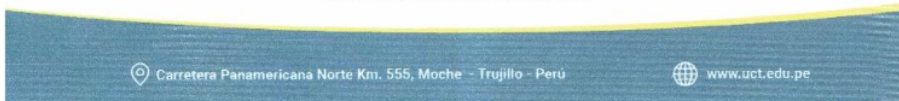
Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Licenciados en Educación, para el (los) Bachilleres presentados líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA



nexo 07: Asentimiento informado




Investigador M. Adrian Choquehuanca Mamani
Documento de Identidad: 46417940
Correo institucional o personal: adrianch2190@gmail.com


Investigador 2: Milagro del Socorro Montalvan Avalo
Documento de identidad: 75784494
Correo institucional o personal: montalvanavalo@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Dr. Emilio Alberto Soriano Paredes
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-9129-5697>
Correo institucional: @uct.edu.pe
Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"



Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú www.uct.edu.pe 

Anexo 08: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
ACTIVIDADES EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DEL 4TO SECUNDARIA INSTITUCION EDUCATIVA LIBERTADORES DE AMÉRICA DEL CUSCO – 2023.	<p>Problema general: ¿En qué medida la elaboración y participación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye en el logro del aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de estudiantes de una institución educativa del departamento del Cusco, en el año 2023?</p> <p>Problema específico: ¿Cuáles son los beneficios de la elaboración y participación de actividades lúdicas, como estrategia pedagógica, para el logro aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus</p>	<p>Hipótesis general: La elaboración y participación en actividades lúdicas como estrategia pedagógica influye significativamente en el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de estudiantes de una institución educativa del departamento del Cusco, en el año 2023.</p> <p>Hipótesis específico: Con la elaboración y participación en actividades lúdicas, como estrategia pedagógica, para el logro aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus secciones A y B, de la institución educativa</p>	<p>Objetivo general: Determinar en qué medida la elaboración y participación de juegos lúdicos como estrategia pedagógica influye el logro del aprendizaje del área de Ciencias Sociales de estudiantes de una institución educativa del departamento del Cusco, en el año 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Alcanzar el logro destacado de los estudiantes con la elaboración y participación de actividades lúdicas.</p>	<p>Actividades lúdicas</p>	<p>Técnicas</p> <p>Ejercicios</p> <p>Técnica didáctica</p> <p>Material didáctico</p>	<p>Tipo: Aplicado</p> <p>Método: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Cuasi Experimental</p> <p>Población y muestra: La población total es de 48 estudiantes de las secciones A y B. Y la muestra es de 26 estudiantes de la sección A.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Ficha de evaluación</p>

	<p>secciones A y B, de la I.E. Libertadores de América, del Cusco?</p> <p>¿En qué medida, el uso y practica de los juegos lúdicos, beneficia al desarrollo de aptitudes del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus secciones A y B, de la I.E. Libertadores de América, del Cusco?</p> <p>¿Cuál es el nivel del logro de aprendizaje después de la elaboración y uso de los juegos lúdicos en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus secciones A y B, de la I.E. Libertadores de América del Cusco?</p>	<p>Libertadores de América, del Cusco, se llegó a alcanzar el logro destacado de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Con la aplicación del uso y practica de los juegos lúdicos, se benefició en su totalidad el desarrollo de aptitudes del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus secciones A y B, de la I.E. Libertadores de América, del Cusco. Se llegó a tener un nivel de logro previsto de aprendizaje después de la elaboración y uso de los juegos lúdicos en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus secciones A y B, de la I.E. Libertadores de América, del Cusco. 	<p>como estrategia pedagógica, para el logro de aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus secciones A y B, de la I.E. Libertadores de América, Cusco. Evaluar en qué medida el uso y practica de los juegos lúdicos benefician el desarrollo de aptitudes en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus secciones A y B, de la I.E. Libertadores de América, Cusco. Identificar el nivel de aprendizaje</p>	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>Comprende el tiempo histórico</p> <p>Elabora explicaciones sobre procesos</p>	<p>Métodos de análisis de investigación:</p> <p>Registro de calificaciones de los estudiantes tabulados en el software estadístico SPSS 25.</p>
--	--	---	---	--	--

				después de la elaboración y participación de los juegos lúdicos en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del 4to de secundaria en sus secciones A y B, de la I.E. Libertadores de América del Cusco.			
--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 09: Talleres “Creo juego y aprendo las ciencias sociales”

TALLER

I. DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA:

1.1. NOMBRE : I.E. (JEC) “LIBERTADORES DE AMÉRICA

1.2. MODALIDAD : EDUCACION BASICA REGULAR

1.3. DEPARTAMENTO : CUSCO

1.4. PROVINCIA : ACOMAYO

1.5. DISTRITO : SANGARARA

1.6. ÁREA CURRICULAR: CIENCIAS SOCIALES

1.7. RESPONDABLES:

- Bachiller Adrian Choquehuanca Mamani
- Bachiller Milagro del Socorro Montalván Avalo

1.8.TITULO DEL TALLER:

“CREO, JUEGO Y APRENDO LAS CIENCIAS SOCIALES”

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CUSCO – 2023

II. SELECCIÓN DE CAPACIDAD:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CIENCIAS SOCIALES	Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas Comprende el tiempo histórico Elabora explicaciones sobre procesos	Contrasta las interpretaciones del pasado que se presentan en diversas fuentes. Explica que las divisiones entre un periodo histórico y otro revelando características que denotan una gran transformación de las sociedades. Explica que existen hechos que cambian radicalmente y otros que permanecen igual. Elabora explicaciones históricas sobre problemas históricos a partir de diversas evidencias, y utilizando términos históricos. Menciona ejemplos de cómo se relacionan las causas de un hecho con sus consecuencias. Reconoce que algunos procesos del pasado permiten explicar las situaciones del presente.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Taller 01: Introducción a las actividades lúdicas

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Se saluda a los estudiantes • Se recoge, sugerencias para las normas de convivencia durante los talleres. • Se realiza una dinámica haciéndolos parar a todos para poder reconocerlos. • Se inicia haciendo preguntas como: ¿les gusta jugar con juegos de mesa? ¿Qué juegos de mesa conocen? ¿podrían crear uno? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pizarra ✓ Cartulina ✓ Plumones ✓ Triplay ✓ Cinta Scott ✓ Goma ✓ Tijeras ✓ Papeles de color ✓ Cartón ✓ Temperas ✓ Material reciclado (aro de bicicleta, pedazos de madera, rafia, etc)
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Se recoge los saberes previos de los estudiantes en cuanto a las actividades lúdicas. • Se proyecta unas diapositivas mostrando la importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje de los estudiantes. • Se les da a conocer que en otros países estas actividades lúdicas son parte de los aprendizajes en aula, que en diferentes cursos se aplica la elaboración de juegos para un mayor logro de competencias. • Se muestra un video de como los estudiantes en argentina crearon un juego lúdico sobre la temática de la primera guerra mundial, cuyos resultados de su aprendizaje fueron positivos, los cuales deberían ser replicados en nuestro país o eminentemente en nuestra institución educativa. 	
Final	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide la opinión de estudiantes, sobre si les gustaría aprender creando y jugando las ciencias sociales, puntualmente la competencia construye interpretaciones históricas. • Con las recomendaciones y sugerencias a realizar el trabajo de la elaboración de los juegos lúdicos, los estudiantes se ponen de acuerdo para el inicio de dicho trabajo. 	

Taller 02: Como crear un juego

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Se saluda a los estudiantes. • Con ayuda del docente, los estudiantes establecen sus normas para iniciar con el segundo taller que trata de la creación de juegos. • Se pregunta a todos los estudiantes: ¿Qué juegos de mesa conocen? ¿Cómo crearían un juego de mesa? ¿Cómo combinarían un juego de mesa ya creado, con uno relacionado a un tema de la competencia construye interpretaciones históricas?, después de realizar estas preguntas el docente inicia recogiendo las repuestas de cada estudiante respecto a las preguntas. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Con la respuesta de cada uno de los estudiantes, podemos iniciar a darles más pautas sobre como elaborar un juego de mesa incluyendo temática de la competencia construye interpretaciones históricas. • Seguidamente para poder enseñarles a como crear un juego con relación a un tema de ciencias sociales, se procede a seleccionar los temas trabajados durante el primer trimestre. • De acuerdo a la programación anual del docente se ve que se trabajaron temas como: la primera guerra mundial, segunda guerra mundial, ofensiva del eje, ofensiva aliada, consecuencias de la guerra, la guerra fría, el capitalismo, fin de la guerra fría, esto, concerniente a un escenario mundial, pasando a un escenario nacional vamos a ver temas como: el gobierno de Augusto B. Leguia, el militarismo en el Perú, el gobierno de Manuel A Odría, entre otros temas. • Luego con ayuda del docente se seleccionan los temas y se realiza un sorteo entre los estudiantes, cada estudiante ya con su tema, tendrá la tarea de relacionar su tema con la dinámica de un juego de mesa. • Seguidamente el docente pasa por cada uno de los sitios para sugerir la idea de la creación del juego con relación al tema que le haya tocado. • Para que la idea de la creación de un juego sea más práctico, los estudiantes harán uso de sus celulares para visualizar videos similares a los que se proyectó durante el primer talle. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pizarra ✓ Cartulina ✓ Plumones ✓ Triplay ✓ Cinta Scott ✓ Goma ✓ Tijeras ✓ Papeles de color ✓ Cartón ✓ Temperas ✓ Material reciclado (aro de bicicleta, pedazos de madera, rafia, etc)
Final	<ul style="list-style-type: none"> • Con ideas más claras sobre la creación de un juego, los estudiantes proceden escribir los procedimientos y materiales a utilizar para la elaboración de sus juegos. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Ya con los temas, procedimiento y materiales definidos a ser usados, se queda con los estudiantes a poder traer todos los requisitos para el siguiente taller. 	
--	--	--

Taller 03: Ahora creo mi propio juego

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Con un saludo fraterno a los estudiantes • Con ayuda del docente, los estudiantes establecen sus normas convivencia para la creación de su juego. • Antes de iniciar se pregunta a todos los estudiantes: ¿han considerado otras opciones para crear su juego? ¿han traído sus materiales? ¿creen que sus ideas son harán que sus juegos sean más didácticos?, después de la respuesta el docente asesora personalmente a cada uno para el inicio de su creación. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pizarra ✓ Cartulina ✓ Plumones ✓ Triplay ✓ Cinta Scott ✓ Goma ✓ Tijeras ✓ Papeles de color ✓ Cartón ✓ Temperas ✓ Material reciclado (aro de bicicleta, pedazos de madera, rafia, etc)
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes inician dialogando entre ellos y haciéndose preguntas como: ¿Qué aspectos más relevantes del tema que nos tocó podemos plasmarlo en un juego? • Se pasa por cada uno de los grupos para poder ayudarlos, brindando propuestas para la elaboración de sus juegos. • Los estudiantes empiezan a utilizar los materiales para el inicio de la creación de sus juegos. • Algunos inician con la elaboración de las preguntas con respuestas analíticas según los desempeños que queremos que se logre con cada uno de los estudiantes. • Otros inician con la creación de las reglas e instrucciones de cada uno de los juegos, el docente sugiere que la reglas estén estrechamente ligada a desarrollar los desempeños de la competencia construye interpretaciones históricas. 	
Final	<ul style="list-style-type: none"> • Se apoya a los estudiantes con la culminación de la elaboración de las reglas e instrucciones de los diferentes juegos, esto con la finalidad de fortalecer los aprendizajes que se dieron durante el bimestre anterior. • Los más importante de la creación del juego son las preguntas que se harán como reglas del juego, estas consistirán en preguntas en relación estrictamente a los temas que se trabajaron en clase y con relación a los desempeños de la primera competencia del curso que es construye interpretaciones históricas. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Se concluye la creación del juego con sus respectivas reglas e instrucciones, los cuales serán puestos en práctica en el siguiente taller. 	
--	--	--

Taller 04: Revisión de los juegos creados

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes establecen sus normas para iniciar a jugar con sus juegos. • Los integrantes de cada grupo deberán iniciar dándose roles como jueces y participantes, intercambiando de roles durante el juego. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Con apoyo del docente, los estudiantes empiezan a instalar sus juegos en grupos. • Una vez instalados, los integrantes de cada grupo empiezan a darse roles como jueces y participantes, intercambiando de roles durante el juego. • El docente inicia el recorrido para la revisión de los juegos y funcionalidad en clase. • En el primer grupo el docente observa que las preguntas que se hicieron sobre las instrucciones del juego, • Las preguntas no deberán ser concretas. • Las preguntas deberán ser conducidas a tener respuestas más analíticas. • Las preguntas deberán ser direccionadas a responder los seis desempeños precisados de la competencia construye interpretaciones históricas. • Los juegos deberán ser de temática netamente trabajados en base a la competencia construye interpretaciones históricas. • Si los juegos están de acuerdo a las precisiones que se hizo, estos estarán listos para su desarrollo y aplicación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pizarra ✓ Cartulina ✓ Plumones ✓ Triplay ✓ Cinta Scott ✓ Goma ✓ Tijeras ✓ Papeles de color ✓ Cartón ✓ Temperas ✓ Material reciclado (aro de bicicleta, pedazos de madera, rafia, etc)
Final	<ul style="list-style-type: none"> • Se recomienda a los estudiantes que las preguntas de los juegos tendrán que ser enfocadas directamente a las tres capacidades que tiene la competencia construye interpretaciones históricas. • Las cuales se detallan a continuación: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interpreta críticamente fuentes diversas ✓ Comprende el tiempo histórico ✓ Elabora explicaciones sobre procesos 	

Taller 05: Ejecución y demostración de los juegos creados

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Previo un saludo a los estudiantes • Se realiza un mensaje motivacional • Se procede construir las normas de convivencia para el buen desarrollo de la ejecución y demostración de los juegos creados por los estudiantes. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza indicaciones que todos los estudiantes se desplacen en completo orden hacia el patio principal de la institución educativa. • Cada grupo portara sus materiales y meza donde poder exhibir su juego creado. • Una vez instalados los juegos creados, se procede a dar las ultimas indicaciones en cuanto a la ejecución y demostración de los juegos creados para el público. • Los integrantes del grupo deberán coordinar para decidir las funciones (jugadores, juez, lectura de instrucciones y cuestionario de preguntas) de cada integrante durante la demostración de sus juegos creados. • Con presencia de la comunidad educativa, se procede a iniciar con la ejecución y demostración de los juegos creados por los mismos estudiantes del 4to grado sección A, quienes, con dedicación, creatividad y esmero, crearon sus propios juegos con temática del área de ciencias sociales, específicamente la competencia construye interpretaciones históricas. • La temática de los juegos es exclusivamente con temas desarrollados en clase, cabe señalar también que las preguntas están sujetas a retroalimentar y entender los procesos históricos de los diferentes hechos que se suscitaron en tiempos pasados, haciendo hincapié a cada uno de los desempeños de la primera competencia del área de ciencias sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pizarra ✓ Cartulina ✓ Plumones ✓ Triplay ✓ Cinta Scott ✓ Goma ✓ Tijeras ✓ Papeles de color ✓ Cartón ✓ Temperas ✓ Material reciclado (aro de bicicleta, pedazos de madera, rafia, etc)
Final	<ul style="list-style-type: none"> • Después de haber realizado la ejecución y demostración de los juegos creados por los estudiantes, se procede a guardar todos los materiales, para dirigirse nuevamente a su aula. • Una vez en el aula, se felicita la participación de todos los estudiantes. 	

ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DEL NIVEL SECUNDARIA 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
4	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	1%
6	archive.org Fuente de Internet	1%

Exclur bibliografia

Activo