



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Programa "Gamificando con fuentes históricas" para el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes del nivel secundaria.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación**

AUTORA:

Villarroel Barrientos, Rosmery (ORCID: 0000-0002-5908-5761)

ASESORA:

Dra. Naganime Miyashiro, Mercedes (ORCID: 0000-0003-4673-8601)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedico mi investigación a mi familia, a mis padres María y Francisco, a mis suegros Margarita y Heriberto, a mi esposo Vladimir e hijo por su apoyo incondicional y sus palabras de aliento durante las largas horas de inspiración y producción intelectual.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme salud y los dones necesarios para forjar mi vida profesional. A los directivos y docentes de la Universidad César Vallejo por implementar con calidad el programa de Doctorado en Educación. A mi asesora por su experiencia y conocimiento compartido. A mis estudiantes por ser partícipes y confiar en la propuesta de innovación didáctica.

Índice de contenidos

	Página
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Resumo	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	9
III. METODOLOGÍA	27
3.1. Tipo y diseño de investigación	27
3.2. Variables y operacionalización	28
3.3. Población, muestra y muestreo	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
3.5. Procedimientos	31
3.6. Método de análisis de datos	32
3.7. Aspectos éticos	32
IV. RESULTADOS	33
4.1. Análisis descriptivo de resultados	33
4.2. Análisis inferencial de los resultados	40
4.2.1 Consideraciones prácticas para el análisis inferencial	40
4.2.2 Análisis inferencial de resultados de la evaluación pretest	42
4.2.3 Análisis inferencial de resultados de la evaluación Pos test	45
V. DISCUSIÓN	49
VI. CONCLUSIONES	58
VII. RECOMENDACIONES	60
VIII. PROPUESTA	62
REFERENCIAS	82
ANEXOS	94

Índice de tablas

	Página
Tabla 1. Población de las estudiantes del 1° grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Imperial	28
Tabla 2. Validez de contenidos por juicio de expertos del instrumento	31
Tabla 3. Estadísticos de Confiabilidad	31
Tabla 4. Principales medidas estadísticas de la variable competencia construye interpretaciones históricas por tipo de test y grupo de estudio	34
Tabla 5. Frecuencia absoluta y relativa por tipo de test y grupo de estudio según nivel alcanzado en la variable competencia construye interpretaciones históricas.	35
Tabla 6. Frecuencia absoluta y relativa por tipo de test y grupo de estudio según nivel alcanzado en la variable Dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas	37
Tabla 7. Frecuencia absoluta y relativa por tipo de test y grupo de estudio según nivel alcanzado en la Dimensión Comprende el tiempo histórico	38
Tabla 8. Frecuencia absoluta y relativa por tipo de test y grupo de estudio según nivel alcanzado en la variable Dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos	39
Tabla 9. Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de la variable y dimensiones del pre test	42
Tabla 10. Prueba de Levene de igualdad de varianzas para la dimensión Comprende el tiempo histórico.	43
Tabla 11. Resultados de la prueba de U de Mann-Whitney del Pre test	44
Tabla 12. Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de la variable y dimensiones del Pos test	45
Tabla 13. Prueba Levene de igualdad de varianzas de la variable Competencia Construye Interpretaciones Históricas	46
Tabla 14. Resultados de la prueba de U de Mann-Whitney del Pos test	47

Índice de figuras

	Página
Figura 1. Diagrama de caja y bigotes de la variable Competencia construye interpretaciones históricas del pre test y pos test por grupo de estudio	34
Figura 2. Resultados porcentuales por niveles y tipo de prueba en la variable competencia construye interpretaciones históricas	36
Figura 3. Resultados porcentuales por niveles y tipo de prueba en la variable Dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas	37
Figura 4. Resultados porcentuales por niveles y tipo de prueba en la dimensión Comprende el tiempo histórico	38
Figura 5. Resultados porcentuales por niveles y tipo de prueba en la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos	40
Figura 6. Actividades elaboradas con el juego gamificado Wordwall	66
Figura 7. Actividades elaboradas con el juego gamificado Kahoot.	67
Figura 8. Cuestionarios elaborados con el juego gamificado Quizizz.	67
Figura 9. Actividades elaboradas con el juego gamificado Quizlet.	68
Figura 10. Actividades elaboradas con el juego gamificado Genially.	68
Figura 11. Actividades elaboradas con el juego gamificado Nearpod.	69
Figura 12. Actividades elaboradas con el juego gamificado online.	69
Figura 13. Actividades elaboradas con el juego gamificado Cerebriti.	70
Figura 14. Videojuegos sobre la Prehistoria usados en el programa.	70
Figura 15. Insignias creadas en cada nivel del programa gamificado.	71
Figura 16. Tablero de puntajes obtenidos en cada nivel.	72
Figura 17. Diplomas entregados a nivel grupal por cada nivel ganado	73

Resumen

El presente estudio buscó determinar los efectos del programa “Gamificando con fuentes históricas” en el logro de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de primero de secundaria. Fue una investigación cuantitativa y cuasi experimental, siendo la población 120 estudiantes, con una muestra de 28 estudiantes del grupo experimental y 28 estudiantes del grupo control. Ambos grupos se les aplicó una prueba antes de iniciar el programa y cuando finalizó. El instrumento paso por un análisis de fiabilidad con el coeficiente de Kuder- Richardson (KR20) y la validez por juicio de cuatro expertos. Los resultados obtenidos por el grupo experimental muestran una mejora altamente significativa al tener en el pretest un 67.9% en el nivel de inicio y en el post test un 60.7% en el nivel de logro esperado y un 39,3% en logro destacado; además hubo un incremento de la media de 8.11% a un 16.79% y la prueba de U de Mann Whitney indicó una significancia asintótica bilateral de $0.00 < 0.05$ confirmando la hipótesis general. El estudio concluye que el programa fortaleció la competencia Construye Interpretaciones Históricas mediante el uso de juegos gamificados y el método histórico en las clases.

Palabras claves: gamificación, método histórico, pensamiento histórico, interpretaciones históricas, herramientas digitales.

Abstract

The present study sought to determine the effects of the program "Gamifying with historical sources" in the achievement of the competence Build Historical Interpretations in the area of Social Sciences in first year high school students. It was a quantitative and quasi-experimental investigation, with the population being 120 students, with a sample of 28 students from the experimental group and 28 students from the control group. Both groups were given a test before starting the program and when it ended. The instrument went through a reliability analysis with the Kuder-Richardson coefficient (KR20) and validity by judgment of four experts. The results obtained by the experimental group show a highly significant improvement, having in the pretest 67.9% in the initial level and in the posttest 60.7% in the expected level of achievement and 39.3% in outstanding achievement; in addition, there was an increase in the mean from 8.11% to 16.79% and the Mann Whitney U test indicated a bilateral asymptotic significance of $0.00 < 0.05$, confirming the general hypothesis. The study concludes that the program strengthened the Build Historical Interpretations competence through the use of gamified games and the historical method in classes.

Keywords: gamification, historical method, historical thinking, historical interpretations, digital tools.

Resumo

O presente estudo buscou determinar os efeitos do programa "Gamificando com fontes históricas" na realização da competência Construir Interpretações Históricas na área de Ciências Sociais em alunos do primeiro ano do ensino médio. Tratou-se de uma investigação quantitativa e quase experimental, com população de 120 alunos, sendo uma amostra de 28 alunos do grupo experimental e 28 alunos do grupo controle. Ambos os grupos fizeram um teste antes de iniciar o programa e quando ele terminou. O instrumento passou por análise de confiabilidade com o coeficiente de Kuder-Richardson (KR20) e validade por julgamento de quatro especialistas. Os resultados obtidos pelo grupo experimental mostram uma melhoria altamente significativa, tendo no pré-teste 67,9% no nível inicial e no pós-teste 60,7% no nível de aproveitamento esperado e 39,3% no desempenho excelente; além disso, houve aumento da média de 8,11% para 16,79% e o teste U de Mann Whitney indicou significância assintótica bilateral de 0,00 <0,05, confirmando a hipótese geral. O estudo conclui que o programa fortaleceu a competência Construir Interpretações Históricas através da utilização de jogos gamificados e do método histórico nas aulas.

Palavras-chave: gamificação, método histórico, pensamento histórico, interpretações históricas, ferramentas digitais.

I. INTRODUCCIÓN

Educar bajo el principio de calidad permitirá lograr aprendizajes duraderos en la vida de las personas, es el camino y meta a nivel mundial en educación (Unesco, 2019), se busca terminar con la presencia de la enseñanza memorista e inactiva en la asignatura de Historia, permitiendo al estudiante ser un ciudadano activo, artífice de su aprendizaje y proyecto de vida, transformador de la sociedad, consciente de su historia y comprometido con el futuro. La sociedad actual demanda de líderes creativos, críticos, reflexivos, pacíficos y humanistas; por ello la escuela y los maestros deben formar estudiantes que se integren y aporten al mundo laboral y productivo (OCDE, 2019). Por ello las Ciencias Sociales e Historia deben desarrollar el pensamiento histórico, la indagación, la interpretación de fuentes históricas y la elaboración de explicaciones históricas, porque lo aprendido de forma memorista se olvida y no permite transferir a nuevos contextos, el cual espera respuestas innovadoras y resolutivas. En ese sentido, enseñar a los estudiantes a pensar históricamente permite desarrollar las habilidades del pensamiento superior volviéndose un gran desafío para los maestros que practican una enseñanza memorista de fechas, personajes ilustres y hechos históricos, impartiendo una historia acabada e inalterable (Álvarez, 2020). La Historia se va construyendo y cada persona puede interpretar y reflexionar desde su perspectiva asumiendo una postura frente a lo que ocurrió, ocurre y ocurrirá al futuro; este debe ser el norte de la enseñanza escolar, lograr estudiantes que afronte con éxito los retos del siglo XXI; para que mejoren su calidad de vida (Santisteban, 2021).

A nivel mundial en varias naciones del continente europeo y Norteamérica se ha desarrollado literatura sobre el pensamiento histórico y se viene aplicando el método de investigación del historiador a la enseñanza de la Historia que exige al estudiante que interprete fuentes históricas, que tenga conocimientos básicos sobre Historia y metaconceptos, estas últimas implican una mayor destreza en comprender, analizar, interpretar y explicar el pasado (Ibagon, 2021). En el Tercer Encuentro Internacional de Educación Histórica llevada en México en junio del presente año se abordó la trascendencia de la enseñanza del pensamiento histórico para lograr el cambio y crecimiento de la sociedad, más aun en Latinoamérica

donde sus reformas educativas en didáctica de la Historia fueron recientes. Actualmente en varios países latinoamericanos existe un movimiento social para reescribir y reivindicar su historia nacional y un nuevo empoderamiento juvenil expresado en marchas y protestas sociales contra sus actuales gobernantes. De esta forma se comprende la trascendencia del pensamiento histórico como un instrumento poderoso para lograr cambios sociales y reconstruir la memoria histórica (Santisteban, 2021; Gonzales y Garate, 2017).

A nivel nacional desde el 2015 se implementó las Rutas de Aprendizaje y al siguiente año un nuevo currículo nacional, enmarcados en aprendizajes que formen ciudadanos competentes y con un pensamiento histórico en las Ciencias Sociales (Ministerio de Educación, 2016) a pesar de estos avances la propuesta no ha sido interiorizada y aplicada de forma integral por los docentes, evidenciándose en los bajos resultados de las evaluaciones nacionales. Recién en el 2020 se publicó el Cuaderno de Fichas de Fuentes Históricas para el nivel secundaria donde desarrolla la competencia Construye Interpretaciones Históricas y en el 2021 se distribuyó a nivel nacional. Por esta razón muchos estudiantes de secundaria tienen bajos niveles de logros de aprendizaje como lo afirma el Ministerio de Educación (2019a) en la evaluación nacional, se obtuvo un 22,4% se encuentra en un nivel previo al inicio esto significa que están por debajo del nivel estándar y no han logrado los aprendizajes esperados; un 29,8% se encuentra en inicio, esto significa que la mayoría de estudiantes solo logran identificar y describir diversos procesos y problemas entre las relaciones de las personas entre su medio ambiente y el tiempo histórico actual, usan datos y establecen algunas comparaciones en contextos cercanos. El 36% logró el rango de proceso y solo el 11% el rango de satisfactorio, este último comparándolo con los resultados del 2016 que fueron 15,0% tuvo una caída de 3,4% (Ministerio de Educación, 2019b).

Los bajos niveles de logro de aprendizaje ocurre porque el docente trabaja muchos contenidos de forma mecánica sin lograr una reflexión y toma de conciencia sobre la utilidad e importancia de lo que aprende, los estudiantes no usan e interpretan las fuentes históricas siendo actores pasivos de sus aprendizajes. Muchos docentes dan mucha importancia a los hechos históricos

dejando de lado el entendimiento de las simultaneidades, cambios y permanencias, el análisis de causas y consecuencias en los procesos históricos. (Ministerio de Educación, 2019c). También la dificultad de hacer comprender el tiempo histórico (Carrión, 2017) y desarrollar el pensamiento histórico (Álvarez, 2020, Ibagón, 2018).

De igual forma la manera en que los docentes enseñan según el Ministerio de Educación (2019d) en el análisis de la ECE 2016 se encontró que un 80 % de docentes de Ciencias Sociales realizan frecuentemente cuestionarios usando el texto escolar, exposiciones y análisis de casos, un 60% de docentes usa biografías y anécdotas de grandes personajes. Este tipo de enseñanza no permite desarrollar los estándares, competencias y capacidades del currículo nacional evidenciando que los docentes no han internalizado este enfoque por competencias y del pensamiento histórico. Esta enseñanza tradicional tampoco desarrolla actividades de alta demanda cognitiva, ya que estas tareas se centran en manejar la información, memorizarla y transmitirla. De igual forma no se hace un buen desarrollo de las fuentes históricas primarias y secundarias al no analizar y no construir interpretaciones propias del estudiante. Valle (2018) encontró que muchos docentes usan las fuentes históricas como lectura motivadora y complementaria, para desarrollar la comprensión lectora, para aumentar la información, hacer resúmenes u organizadores visuales. Finalmente no se fomenta que los estudiantes se involucren y participen de forma organizada, ejerciendo activamente su ciudadanía intentando resolver problemáticas nacionales y globales, negándoles a las nuevas generaciones la posibilidad de reescribir una nueva historia y ser ciudadanos que se interesen en la vida política y la impregnen de sus sueños, ideales, justicia y verdad (Gonzales et al., 2020; Pagés, 2019).

Esta forma de enseñanza tradicional tampoco desarrolla la motivación en los estudiantes, ocasionando otros problemas como lo bajos logros de aprendizaje en las evaluaciones nacionales, deserción y repitencia escolar, como se evidencia en los resultados del 2016 donde la repitencia estudiantil en secundaria a nivel nacional fue de 3,0% y la conclusión del nivel secundaria tan solo fue de 71,7% (Ministerio de Educación, 2019d). En este contexto de pandemia del Covid-19 muchas estudiantes bajaron en su rendimiento escolar en comprensión lectora de

un 14% a 12% y en razonamiento matemático de un 17% a 14%, aumentó la deserción escolar de un 9% a 15% con mayor énfasis en hogares vulnerables, en pobreza y de zonas rurales (Unicef, 2021). Además se encuentran desmotivadas en las clases remotas por diversos motivos como muerte de familiares, falta de trabajo de los padres, contagio de la enfermedad, no contar con internet y equipo tecnológico para las clases virtuales, tener que trabajar, violencia familiar, estrés y depresión por las cuarentenas largas en casa, entre otras causas (Unicef, 2021). En este complejo contexto educativo las estudiantes han tenido que desarrollar las dos competencias relacionadas al uso de la tecnología y a la autonomía en el aprendizaje.

A nivel mundial muchos docentes ya venían usando las TICs y juegos virtuales gamificados en su clase para desarrollar aprendizajes y despertar la motivación, en este momento histórico originado por el Covid-19 estas herramientas digitales han sido una aliada para la enseñanza y los maestros que ya tenían competencias digitales le han sacado el máximo valor (Villaruel et al., 2021). En esta línea, muchos docentes que no cuentan con las habilidades digitales recibieron capacitaciones en línea para afrontar y adaptarse rápidamente a las clases remotas y virtuales (OCDE, 2020; Peñafiel, 2020). Además la tendencia educativa a nivel mundial apunta al uso de tecnologías e informática en la escuela desarrollando así competencias digitales en docentes y estudiantes, apuntando a lograr la ODS 4 de la Agenda 2030 que busca alcanzar una educación de calidad. Muchas escuelas en Europa, América del Norte y Asia vienen usando estrategias interactivas, virtuales y gamificadas en sus clases porque cuentan con mejores políticas y presupuesto educativo, infraestructura, equipamiento tecnológico y docentes capacitados (Unesco, 2019). Las búsquedas y producciones académicas sobre juegos virtuales y gamificación han aumentado desde 2011 hasta 2019 en un ascenso de 14 000 mil artículos al respecto (Prieto, 2020; De Puy y Miguelena, 2017). España y Estados Unidos son los líderes en este campo y en América Central tiene una tasa de crecimiento del 10% desde el 2013. Gil y Prieto (2019a) mencionaron que en varias escuelas públicas y privadas de primaria en Castilla, León, Madrid y Andalucía en España aplican la gamificación y recursos virtuales; encontraron que un 88% de estudiantes mostraron más interés cuando los

profesores usan dinámicas de juegos en clases mejorando la motivación y participación. Un 54% participó más si existen simulaciones de juego en clase. Un 70% comprendió mejor los temas si se introduce juegos.

Alvario (2019) mencionó que existen diversas instituciones y fundaciones en América que crean diversas simulaciones, videojuegos, apps y recursos virtuales gamificados en diversas áreas académicas como la Fundación Luminis (Argentina), Qranio (Brasil), la organización iCivics (Estados Unidos) y Educate (Ecuador); entre otras. También se realiza diversos eventos y congresos de videojuegos y educación (Cuenca y Jiménez, 2018). Esto evidencia que existe para los maestros una diversidad de recursos gamificados pero a pesar de ello, muchos docentes no lo usan en sus clases por diversos motivos desde la falta de capacitación, infraestructura y equipos tecnológicos. Los estudiantes de secundaria son adolescentes millennials, que son nativos digitales (Presnsky, 2018) dialogan, interactúan, producen, consumen y publican su información a través de las redes sociales. Dedicar parte de su tiempo a los juegos virtuales, a crear videos, editar y publicar sus fotos, son gamers, son seguidores de youtubers, buscan ser influencers. Tienen una facilidad de aceptar los cambios continuos; en el ámbito académico prefieren las actividades prácticas, trabajar en equipo, la información digital en vez de libros (Gil y Prieto, 2019b). Conociendo estas características de un gran porcentaje de nuestros estudiantes se debe introducir los juegos gamificados siendo una estrategia en este contexto de pandemia para motivarlos a que continúen estudiando y bajar los niveles de deserción escolar.

La I.E.P. Nuestra Señora del Carmen del distrito de Imperial en la Ugel N° 08 es una institución educativa de la modalidad Jornada Escolar Completa cuenta con aula de innovación pedagógica y 20 computadoras funcionando con servicio de Wifi. En las clases remotas del presente año 2021 un 70% de estudiantes cuenta con internet y celular en sus casas para las clases virtuales. La mayoría realiza recargas en los celulares que son de sus padres o familiares. El 70% ingresa a las clases vía whatsapp y logran realizar las tareas y enviar una foto de evidencia al grupo whatsapp. Sin embargo un número considerable de alumnas trabajan, realizan las labores del hogar, cuidan a sus hermanos, no siempre tienen internet

por motivos económicos y no pueden participar de las clases. Muchas de ellas solo ingresan a clase para saludar, no interactúan, priorizan los cursos de matemática y comunicación, su participación es irregular porque solo participan algunos días y semanas. Varias estudiantes se han enfermado y algunos de sus familiares fallecieron de Covid-19. Pocos docentes realizan juegos y dinámicas en sus clases y utilizan más los materiales educativos de programación y lecturas del ministerio de Educación a través del programa Aprendo en Casa. Por los motivos expuestos se plantea usar fuentes históricas para fortalecer la competencia Construye Interpretaciones Históricas y el pensamiento histórico, mediante la creación de un cuadernillo con fichas de fuentes históricas donde se comprenda, analice e interprete fuentes y se elabore explicaciones históricas como respuesta a un problema histórico, desarrollando así los metaconceptos de relevancia histórica, simultaneidad, cambios y permanencia, multicausalidad, y perspectiva histórica (Seixas y Morton, 2013). Además se plantea usar la gamificación como recurso educativo para mejorar los aprendizajes ya que mediante el uso de las mecánicas de juego en las clases se promueve la atención, participación y entusiasmo (Ibañez, 2016).

La justificación epistemológica de esta investigación estuvo orientada en la comprobación y reforzamiento de las teorías existentes, porque se demostró con datos empíricos la eficacia del programa "Gamificando con fuentes históricas" y se continuó dando validez a las teorías que respaldan esta investigación que busca desarrollar el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas mediante el uso de fichas de fuente históricas y juegos gamificados. El programa presenta otra mirada en la forma de enseñanza, desde una perspectiva que responde a las necesidades, demandas actuales, formas de actuar del estudiante y la integración de las ventajas tecnológicas para crear contenidos y actividades educativas innovadoras, motivadoras y desafiantes que desarrollan a su vez el pensamiento histórico y las capacidades del pensamiento superior. La justificación teórica de esta investigación se basó en diversas teorías, para la variable independiente Programa "Gamificando con fuentes históricas" se fundamenta en los postulados teóricos del Conectivismo creado por George Siemens, el desarrollo de su teoría de aprendizaje se enmarcó en el acceso y uso

de la era digital (Siemens & Fonseca, 2007). Los postulados de la gamificación de Werbach y Hunter (2012) sobre la introducción de mecánicas, dinámicas y elementos de los juegos en espacios no lúdicos. El programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece a su vez la motivación, respaldándose en las teorías de David McClelland, Edward Deci y Richard Ryan (Amoros, 2007; Gallegon & Llorens, 2015). Además de la teoría de Flujo de Mihaly Csikszentmihalyi donde la persona se encuentra en un estado de concentración y satisfacción total al realizar una actividad (Aranda y Caldera, 2018). La variable dependiente competencia Construye Interpretaciones Históricas se basó en las teorías del Constructivismo teniendo como máximos representantes a Ausbel con su teoría del aprendizaje significativo y Vygotsky con su aprendizaje social (Ortiz, 2015), el enfoque por competencias (Tobón, 2013) y del pensamiento histórico (Pagès, 2007; Santisteban, 2010; Seixas y Morton, 2013) adoptado por el Ministerio de Educación.

La justificación metodológica fue en la presente investigación la ejecución de un programa con nuevos recursos, técnicas y estrategias educativas innovadoras y tecnológicas dejando de lado el memorismo y la poca participación del estudiante. Esta investigación se desarrolló en 17 sesiones con diversas actividades en el programa "Gamificando con fuentes históricas". También esta investigación podrá ser de interés para otras investigaciones. La justificación práctica de esta investigación permitió a los estudiantes experimentar una nueva forma de aprender y construir nuevos conocimientos. Se desarrolló la motivación en las clases y se mostró a las estudiantes que existen otras formas innovadoras que generan aprendizajes y desarrollen el pensamiento superior. Para la medición de la variable dependiente se elaboró y usó una prueba. Además, se buscó corroborar la correspondencia del programa "Gamificando con fuentes históricas" con el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, de esta forma encontrar nuevas evidencias para incrementar el conocimiento en el campo educativo. Esta investigación contribuyó en el mejoramiento de los desempeños de las alumnas porque al comprender el tiempo histórico, interpretar fuentes y elaborar sus explicaciones históricas desarrolla habilidades cognitivas de orden superior. Además al aprender jugando se despierta la motivación, el interés, participación y

compromiso, cambiando de forma positiva los logros de aprendizaje, reduciendo la repitencia y deserción escolar.

Por eso cabe plantearse la interrogante ¿Cómo integrar las fuentes históricas y la gamificación en las clases? ¿Cómo pueden ayudar en el aprendizaje de la competencia Construye Interpretaciones Históricas? La formulación del problema general es ¿En qué medida el Programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021? Los problemas específicos de la variable competencia Construye Interpretaciones Históricas son: ¿En qué medida el programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece las capacidades interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico y elabora explicaciones sobre procesos históricos?

El objetivo general fue: determinar si el Programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la competencia Construye Interpretaciones Históricas en las estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021. Los objetivos específicos de la variable competencia Construye Interpretaciones Históricas fueron: Determinar si el programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico y elabora explicaciones sobre procesos históricos? La hipótesis general fue: El Programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021. Las hipótesis específicas de la variable competencia Construye Interpretaciones Históricas fueron: El programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico y elabora explicaciones sobre procesos históricos?

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes a nivel internacional sobre programas de gamificación en Historia, se tuvo a Cuenca y Jiménez (2018) quienes concluyeron que utilizando el videojuego Libertus se desarrollaron contenidos muy abstractos de patrimonio cultural despertando y mejorando el interés, la iniciativa, la identidad cultural, la motivación, la ciudadanía y conocimientos informáticos en los estudiantes españoles de primero de secundaria. Asimismo, Díaz (2017) los estudiantes españoles de cuarto de primaria consideran que las actividades gamificadas en Historia han tenido un nivel de dificultad de fácil y adecuado siendo un 80%, el grado de diversión fue divertido en un 80%, el 85% prefiere un examen gamificado en Kahoot y el 100% considera que aprende más jugando y usando Kahoot. También Castrejón (2020) realizó un programa con el formato de novela visual y tipo videojuego usando fuentes históricas sobre la segunda guerra mundial en estudiantes españoles de cuarto de secundaria, donde los alumnos lograron desarrollar la empatía histórica involucrándose emocionalmente con la narrativa y personajes y comprendiendo mejor el contexto del pasado histórico. Además Martínez et al. (2021) halló en su estudio cuasi experimental con un programa gamificado en pensamiento histórico en estudiantes españoles de cuarto de primaria, que el grupo experimental mejoro los aprendizajes significativamente frente al pre test y al grupo control que se mantuvo una puntuación baja.

Los antecedentes a nivel nacional sobre programas de gamificación en Historia, se tuvo a Evaristo et al. (2016) concluyeron que el grupo de estudiantes limeños que usó el videojuego "1814: La rebelión del Cusco" en las clases de Historia tuvo mejores calificaciones comparando su promedio en la prueba de entrada que obtuvo como media un 6.72% y su prueba de salida un 13,4% habiendo un incremento significativo. Asimismo, De La Torre y Val (2020) obtuvieron como resultados que los estudiantes de cuarto año antes de no usar gamificación tenían en sus calificaciones un promedio de 13 y 14 de nota. Luego de aplicar en las clases de Historia gamificación con el programa Quizizz sus calificaciones mejoraron teniendo como promedio 16 de nota. También Cusicuna y Machaca (2019) obtuvieron como resultados en el grupo experimental donde usaron el Kahoot para

mejorar la competencia Construye interpretaciones Históricas, conformado por alumnos arequipeños de secundaria, un aumento significativo en el nivel satisfactorio al comparar el pre test y postest con un 0% a un 30.7% y la disminución significativa de los niveles de pre inicio al pasar de un 38,4% a un 19,2%. En el grupo de control se obtuvo poca mejora observándose en el nivel satisfactorio que solo llegaron a 3,8% al finalizar el programa. Soto (2019) halló en su estudio pre experimental un aumento significativo después de la aplicación de su programa con fuentes históricas donde el pretest estaban en nivel de inicio 84,6% y luego del postest alcanzó el logro esperado de 53,8%.

Domínguez (2018) usó las fuentes históricas para mejorar el pensamiento histórico en estudiantes que finalizaban la primaria, obtuvo como resultado descriptivo una diferencia de medias de 2.11, en el resultado inferencial una diferencia entre promedios significativa ($p < 0.001$) a favor del grupo experimental; en sus dimensiones de conocimientos históricos de primer orden obtuvo resultados descriptivos de una diferencia de medias de 0.54, en la dimensión conocimientos históricos de segundo orden obtuvo 0.34 y en la dimensión conocimientos históricos de tercer orden obtuvo 0.20 a favor del grupo experimental. Concluye que el programa basado en fuentes influye en el pensamiento histórico porque se desarrolló capacidades de argumentación e interpretación. Berrocal (2019) desarrolló un programa basada en el método histórico en estudiantes de segundo de secundaria. El grupo experimental alcanzó un nivel de proceso de 41.67% y un 45,83% para el nivel logro esperado, después de aplicar el programa; mientras que el otro grupo que no aplico el programa se quedó en el rango de inicio con un 87.5%. Tufinio (2019) encontró en su investigación cuasi experimental a estudiantes de segundo grado de secundaria, una mejora significativa al pasar el grupo experimental de un nivel de inicio 64.29% a un nivel de proceso 60.71% luego de aplicarse la estrategia de lectura de objetos.

La variable competencia Construye Interpretaciones Históricas tiene el respaldo teórico del constructivismo. El constructivismo permite que docente y estudiante dialoguen, discutan, interactúen e intercambien conocimiento, logrando una revisión y síntesis productiva de la información, logrando una significancia en

su aprendizaje, para ello se tiene que considerar el contexto y ambiente donde se produce. Las personas tienen una percepción de la realidad que es distinta y única, organizan la información y le dan significancia en forma de constructos. El aprendizaje es comprendido como un proceso donde se adquiere y desarrolla armónicamente todas las capacidades, habilidades y destrezas humanas, introduciendo información de diversas áreas académicas que se asimilará, integrará y organizará. Esto traerá un cambio, habrá una antes y un después de la experiencia de aprendizaje, los cambios deben traer un avance, resultados positivos y durar en el tiempo.

El constructivismo se sostiene de varias teorías como la del desarrollo cognitivo de Piaget, se da pasando de un estadio de desarrollo cognitivo menos complejo a otro con mayor complejidad. El enfoque genético de Piaget mencionó que cada persona transforma el objeto a conocer, mediante la asimilación y acomodación se desarrolla el razonamiento superior, este proceso se da de forma paulatina (Raynaudo y Peralta, 2017). Según el nivel de maduración de la persona se dará los procesos de asimilar y acomodar la información percibida. La teoría del aprendizaje significativo planteada por Ausubel lo define como una fase donde se vincula e interactúa la información entrante con el sistema intelectual del individuo y sus ideas de anclaje, las cuales se van transformando, teniendo más consistencia e importancia para futuros aprendizajes (Rodríguez, 2011). La relación y conexión de los conocimientos previos y los nuevos, considerando los aspectos afectivos del estudiante y docente, los aspectos cognitivos para procesar la información y los aspectos lógicos y coherentes de los materiales educativos que servirán para el aprendizaje, son aspectos importantes de esta teoría. Finalmente, la teoría del aprendizaje social de Vygotsky menciona la importancia de la influencia social para construir el aprendizaje y desarrollar la zona de desarrollo próximo. Los pseudoconceptos y los conceptos científicos al relacionarse permiten la construcción del aprendizaje. Las reflexiones en su vida diaria generan espontáneamente los pseudoconceptos en el niño. En cambio, la escuela con sus maestros, cultura e interacciones sociales es el lugar de creación de los conceptos científicos y el pensamiento superior (Raynaudo y Peralta, 2017).

Otras características sustanciales del constructivismo son: la credibilidad y ejemplo del docente; la selección, secuencia, dosificación y contextualización de contenidos deben ser importantes y significativos; planificar los objetivos, estrategias, metodología, recursos y evaluación de aprendizaje; la participación directa de los estudiantes; la diversidad de actividades que respondan a los estilos de aprendizaje; la evaluación formativa con retroalimentación y reflexión oportuna (Ortiz, 2015). El estudiante como constructor de su aprendizaje, desarrollando competencias, capacidades y actitudes; logrando aprendizajes duraderos que le sirvan para su vida futura. En el enfoque por competencias Tobón (2013) lo definió como las acciones orientadas a resolver problemáticas relevantes del entorno aplicando, potenciando y articulando nuestras capacidades y actitudes; con un sentido ético y avance continuo. La competencia hace referencia a la resolución de problemas complejos a un saber hacer, en un contexto social determinado de forma idónea, efectiva, pertinente, responsable y ética; el cual debe aportar al desarrollo de la sociedad. La educación por competencias debe desarrollar el conocimiento, habilidades y comportamiento de las personas. Los contenidos tienen una utilidad pragmática que me permiten construir siendo una aliada para el saber hacer (Huamán, 2018).

Asimismo, las competencias fueron definidas por el Ministerio de Educación (2016) en el nuevo currículo nacional como una facultad humana capaz de conjugar las capacidades de los estudiantes para alcanzar un objetivo en un contexto determinado orientado por la ética. Trae como implicancias la comprensión, análisis, evaluación de la realidad para poder resolver con éxito el problema. Para ello, se debe tener un autoconocimiento de las capacidades y un buen manejo de la inteligencia emocional, también implica la conciencia plena de nuestras acciones y decisiones. En el área de Ciencias Sociales sus tres competencias son Construye Interpretaciones Históricas, Gestiona Responsablemente el Espacio y el Ambiente y la última competencia Gestiona Responsablemente los Recursos Económicos. La competencia Construye Interpretaciones Históricas fue definida por el Ministerio de Educación (2016) como la facultad que tendrá el estudiante para “sustentar una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de

los cambios temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias” (p. 62).

Esta competencia se basa en los postulados del pensamiento histórico trabajados en Europa hace varias décadas atrás por Rösen, Wineburg, Seixas, Santisteban, Pagès y Carretero entre otros, quienes introducen el método de investigación del historiador a la enseñanza de la Historia que exige al estudiante que interprete fuentes históricas y que tenga conocimientos básicos sobre Historia o de primer orden (Lévesque, 2008; Wineburg, 2001) y metaconceptos o conocimientos de segundo orden, estas últimas implican una mayor destreza en comprender, analizar, interpretar y explicar el pasado (Seixas y Morton, 2013; Sáiz y Fuster, 2014, Ibagón, 2021). El método del historiador implica plantearse preguntas, recoger información, plantear hipótesis, analizar, clasificar y criticar fuentes, hallar causas y consecuencias, interpretar y explicar los hechos investigados. Es parte del método histórico la heurística, que implica corroborar, documentar y contextualizar; crítica de fuentes y la síntesis historiográfica. Entre las habilidades del historiador es saber evaluar las fuentes, priorizando las fuentes primarias, razonamiento para plantear hipótesis e identificar múltiples causas y construir narrativas que reflejen la comprensión de la realidad social. Las fuentes históricas son todos los objetos materiales e inmateriales creados por el hombre siendo la materia prima para reconstruir el pasado, cada vez que el historiador se cuestiona sobre su origen, características, relevancia, significado, decadencia, etc. va construyendo su conocimiento histórico (Wineburg, 2001; Carretero y López, 2009; Minedu, 2015).

La variable Construye Interpretaciones Históricas está compuesta por tres dimensiones. La primera es la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas permite al estudiante identificar y entender una variedad de fuentes históricas para analizar críticamente un problema histórico, siendo capaz de diferenciar la posición del historiador, de contextualizar, de reconocer la utilidad y fiabilidad de las fuentes. De igual forma podrá contrastar, refutar, cuestionar, ampliar y validar la información de las diversas fuentes (Ministerio de Educación, 2016). Para interpretar fuentes se debe hacer lectura, contraste, inferencia y deducción (Santisteban et al., 2010).

Leer documentos o fuentes históricas, confrontar y comparar diversas posturas, construir la historia partiendo de problemas históricos. Para ello es importante interpretar fuentes primarias, porque ayuda a conocer de una forma más próxima la Historia y el pasado; a concebir al conocimiento histórico como algo discutible y creable; motiva al estudiante al conectarlo con la vida desconocida de los personajes; se problematiza la historia o problemas sociales relevantes y se cuestiona o valida la información de los textos escolares y discursos oficiales; el estudiante reconstruye la historia con autonomía y empoderamiento, asumiendo un rol activo como ciudadano, respetuoso y tolerante de las diversas ideas de los historiadores y de sus compañeros; desarrolla habilidades y conceptos del pensamiento histórico y superior (Santisteban y Pagès, 2006).

La segunda dimensión es la capacidad comprende el tiempo histórico implica emplear los conocimientos temporales, ordenar y secuenciar cronológicamente los hechos o procesos históricos, comprender los hechos simultáneos acontecidos, que no han variado y permanecieron en el tiempo; además de las transformaciones y cambios en las sociedades identificando si les trajo progreso, estancamiento o retroceso (Ministerio de Educación, 2016). Según Santisteban (2021) la conciencia histórico temporal es pensar en el tiempo, mentalmente relacionar y retroceder al pasado, avanzar al presente y futuro, la idea del cambio y continuidad, simultaneidad y periodización de la Historia. Tener en consideración que todas las culturas avanzaron a diferentes ritmos y tenían diversas formas de concebir el tiempo. El futuro como una posibilidad de cambio, un futuro positivo y deseable, de transformación social según los ideales, creencias y avance científicos (Hicks y Holden, 2007). Según Rüsen (2007) es percibir otro tiempo como algo distinto del presente, así como valorar las acciones y producciones que logran cambios sociales. La memoria y los recuerdos del pasado, el olvido y silencio del pasado se debe reivindicar para mirar al futuro con esperanza y justicia (Dosse, 2003).

La tercera dimensión es la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos hace mención a ordenar y clasificar las causas encontrando el vínculo que lo une a las intenciones de los protagonistas históricos dentro de la sociedad que vivieron. Formula y explica el problema histórico con argumentos y términos

históricos; además de identificar las diversas consecuencias y su impacto en el presente y futuro. Se reconoce como sujeto y constructor de la historia (Ministerio de Educación, 2016). Realizar representación histórica, implica comprender la narración histórica y las múltiples causas e intenciones, identificar datos importantes de primer orden. La narración histórica debe incluir a todos los miembros de la sociedad y no solo los líderes o héroes, sino también sectores sociales excluidos y olvidados que desde su experiencia y perspectiva tienen algo nuevo que contar (Burke, 2006). Para representar acontecimientos reales se debe incluir leyendas, comparación de fuentes y análisis de la percepción de los personajes (Levstik y Barton, 2015). El estudiante puede construir y realizar explicaciones históricas, identificando y relacionando sus diversas causas; no solo existe una historia o la historia oficial; sino que se debe valorar las diversas interpretaciones de los investigadores. Es necesario conocer las historias personales de los personajes dentro de su contexto social, el impacto de sus acciones y la importancia de las acciones colectivas para lograr cambios (Barton y Levstik, 2004).

Al escribir historia, se debe elaborar explicaciones históricas al considerar los métodos que usan los historiadores y arqueólogos (Wineburg, 2001). La imaginación histórica, implica comprender y analizar el contexto, tener empatía, pensar crítica y creativamente. Dar sentido a los hechos y pruebas históricas, comprendiendo el contexto, imaginando otros posibles contextos o posibilidades que pudieron haber acontecido (Rüsen, 2007). Comprender con empatía las experiencias de los personajes, al comprender sus acciones y motivaciones diversas; ya que en el pasado se pensaba y vivía distinto que en la actualidad (Levesque, 2008). Plantear la pregunta ¿qué hubiese ocurrido si...? da la posibilidad de crear otros finales y desenlaces que no fueron escritos, ni contados incorporando el paradigma de la complejidad y el caos, para la creación de la Historia (Ferguson, 1998). Realizar juicios morales sobre la Historia permite desarrollar la criticidad, porque se realiza cuestionamientos a partir de lo ocurrido y de lo que debió haber ocurrido según nuestra perspectiva y valores personales y sociales de la época actual. Para desarrollar las tres capacidades de esta competencia se debe usar según su relación con el pasado, fuentes históricas

primarias o secundarias; o según la información que tiene fuentes escritas, materiales, orales, graficas e iconográficas. El buen uso de las fuentes haciendo interrogantes como lo haría un historiador dará pruebas históricas del pasado, recreando así el pasado. Las habilidades que desarrolla el estudiante son plantear problemas históricos, análisis de fuentes obteniendo información literal y creando de forma deducida o inferida nueva información, contextualizando y elaborando preguntas abiertas y reflexivas que nos permita pensar históricamente. Finalmente crear explicaciones y conclusiones argumentadas que den respuestas a nuestro problema histórico (Saiz, 2014).

Las estrategias para desarrollar la capacidad interpretan críticamente fuentes diversas son según Valle (2018) la clasificación, análisis, comparación y contraste, contextualización de las fuentes, evaluación de las fuentes primarias y secundarias y resolver un problema histórico. No solo usar el texto escolar sino también lecturas de objetos; visitar museos y sitios arqueológicos, usar gráficos estadísticos, caricaturas y fuentes secundarias escritas. Para la capacidad comprende el tiempo histórico el uso de frisos cronológicos y frisos comparativos; usar fotografías permite dar una mirada subjetiva, una visión global y diferencial, observando lo esencial de lo secundario, permite comparar los cambios y el tiempo transcurrido (Santisteban, 2021). Las estrategias para la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos es el planteamiento de problemas históricos que implica formular preguntas complejas, indagación, plantear hipótesis a los problemas planteados y elaborar ensayos (Minedu, 2015). También trabajar con proyectos integradores, con problemas actuales que permitan indagar su desarrollo y evolución en el tiempo (Ibagon, 2021).

El programa “Gamificando con fuentes históricas” usó fuentes primarias y secundarias para las diecisiete sesiones de la unidad didáctica “Gamificando construyo interpretaciones de la Prehistoria” donde se elaboró un cuadernillo con fichas de trabajo de los periodos Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. Se usó la metodología del método histórico y las estrategias planteadas por el ministerio de educación como la lectura de objetos, planteamiento de problemas históricos, planteamiento de hipótesis, análisis e interpretación de fuentes y

elaboración de conclusiones. De esta manera el estudiante asume el rol de un arqueólogo e historiador que se pregunta sobre las fuentes históricas de la Prehistoria, analizando, interpretando, contextualizando, planteando hipótesis al problema histórico, elaborando conclusiones en cada periodo de la Prehistoria. Además se usó la gamificación como estrategia didáctica al introducir la dinámica y mecánica de los juegos en las clases y la unidad de aprendizaje, así como el uso de videojuegos y juegos gamificados como recursos didácticos.

Por otro lado, la variable independiente programa “Gamificando con fuentes históricas” se respalda de la teoría del Conectivismo, creado por George Siemens quien menciona, el aprendizaje puede ocurrir fuera de las personas, usando aparatos tecnológicos, en ambientes y organizaciones. El aprendizaje es catalogado como una fase que busca conectar la información existente para producir nuevos conocimientos. Las personas deben desarrollar habilidades como diferenciar información importante, realizar conexiones de ideas y tomar decisiones. El conocimiento almacenado en las bases de datos es transferido a las personas y organizaciones, las cuales deben hacer fluir y crear más información, además cada persona posee un conocimiento que está conectado a una red individual, organizacional y social (Leal, 2007).

Una de las tempranas definiciones de gamificación fue dada por Deterding et al. (2011) quienes mencionaron que se debe utilizar las partes, elementos y diseños de los videojuegos en situaciones no equiparables con juegos. Otra definición fue dada por Zichermann y Cunningham (2011) quienes mencionaron a la gamificación como un proceso donde se emplea las técnicas de los videojuegos para atraer al público, conociendo la forma de pensar, intereses y perfiles del jugador donde se le plantea al participante diversos desafíos y problemas a vencer, obteniendo gratificantes recompensas (Seaborn & Fels, 2015). Para Kapp (2012) la gamificación fue planteada como un sistema donde las personas interactúan en diversos desafíos aceptando las reglas de juego y recibiendo retroalimentación y resultados inmediatos generando en los jugadores diversas emociones. También mencionó que es el empleo de mecánicas orientadas en los juegos para comprometer la participación de las personas.

Lee et al. (2013) la definieron como una estrategia que busca educar a los individuos en diversas temáticas y lograr en ellos cambios de actitudes, comportamiento y acciones con implicancias a nivel personal o social. Según Werbach y Hunter (2012) mencionaron que es el empleo del formato y estructura de los juegos en otros espacios que permiten aprender de forma divertida. Una definición de gamificación aplicada a la educación lo dio Foncubierta y Rodriguez (2014) son las estrategias que el docente diseña en su clase, incorporando características del juego para mejorar la experiencia de aprendizaje y el actuar de los alumnos. Por su parte Contreras y Eguia (2016) mencionaron que no se trata de jugar en la clase videojuegos, sino utilizar la mecánica de estos en los aprendizajes y plantear retos novedosos al estudiante y al cumplirlo pueda obtener recompensas. También como afirmaron Hamari y Koivisto (2013) los videojuegos son productos terminados que dan satisfacción visual al jugarlo, en cambio la gamificación permite experimentar jugando y logra cambiar e impactar en el comportamiento de las personas.

Werbach y Hunter (2012) mencionaron como elementos de la gamificación a la dinámica, mecánica y componentes. La presente investigación tomó estos elementos como las dimensiones de la variable gamificación. La dimensión dinámica despierta diversas emociones en el jugador como la felicidad, frustración, enojo; contiene una narración auténtica que se enseñará y descubrirá; muestra una progresión del desarrollo y avance del participante; permite entablar relaciones con los miembros del equipo logrando a su vez un status; las reglas y restricciones colocan los límites. Otra dimensión es la mecánica que permite la colaboración de cada miembro del equipo y a su vez competir donde habrá ganadores y perdedores; los desafíos que se proponen son retos a resolver y al ir resolviéndolos habrá retroalimentación y recompensas. Los jugadores tienen turnos de participación, realizan negociaciones y planean estrategias entre ellos. La última dimensión de la variable gamificación son los componentes como el avatar, las colecciones de elementos, un combate, desbloqueo de contenidos luego de alcanzar un reto, elementos escondidos que se deben buscar, insignias, tiempo controlado en minutos y segundos, misiones o tareas que cumplir, categorías según tu avance,

puntajes, tablas de barras que indican su progreso, regalos y premios (Canals & Minguell, 2018).

Entre los factores afectivos que desarrolla la gamificación en la práctica educativa ocurre la a) dependencia positiva y la cooperación al jugar en equipo y desarrollar un sentido de pertenencia y alcanzar una meta en común; b) la curiosidad y aprendizaje experimental al generar expectativa en la narración, atención focalizada, querer descubrir y resolver los enigmas (Rodríguez y Santiago, 2015; Muntean, 2016; García, 2019); c) la protección de imagen y motivación, al usar un avatar o personaje es como tener un escudo protector de la autoestima del jugador, le permite observarse con tolerancia mientras intenta su aprendizaje; d) el sentido de competencia se da mediante las tablas de clasificación y rankings, el jugador se observa e identifica su progreso, es consciente de su avance, puede intentarlo y seguir mejorando (Lamoneda et al., 2020; Ibáñez, 2016); e) la autonomía en una clase gamificada permite al participante un actuar competente y libre, toma de decisiones para explorar y superar los retos (Banfield & Wilkerson, 2014; Oliva, 2016); f) finalmente la tolerancia al error como un elemento liberador, te da la opción de equivocarse, de experimentar y participar sin miedo, al recibir una retroalimentación inmediato también le permite aprender (Foncubierta y Rodríguez, 2014; Aranda y Caldera, 2018; Bodnar et al., 2016).

Del Moral et al. (2018) mencionaron que el uso de juegos digitales, videojuegos y juegos serios ayuda a desarrollar las inteligencias múltiples y un aprendizaje motivado. Sobre los juegos serios y el aprendizaje basados en juego existe diferencias con la gamificación. De Puy y Miguelena (2017) los juegos serios no tienen la finalidad de divertir sino enseñar, entrenar de forma simulada algún programa o contenido por ejemplo los simuladores de pilotaje, enseñanza de la medicina, radares de telecomunicaciones, etc. de esta forma se prepara para aprender ejecutar y reaccionar en estas áreas. El aprendizaje basado en juegos integra actividades lúdicas con normas establecidas, se aprende del ensayo y error y se avanza según los niveles de dificultad, se aprende jugando y divirtiéndose con los demás (Perrota et al., 2013). En cambio la gamificación te ofrece un entorno

tipo videojuego con premios, puntajes, un avance progresivo con niveles y tabla de clasificaciones, etc. (Trejo, 2019).

Sobre la motivación en la gamificación se respalda en el paradigma humanista, el cual estudia a la persona en su conjunto, afirma que el ser humano es único, nace y tiende a la bondad. La experiencia, la libertad, la responsabilidad de nuestras acciones es camino de nuestra autorrealización. En este paradigma se encuentra la teoría de motivación de McClelland quien menciona que las emociones son la base del cambio de expectativa y las acciones (Naranjo, 2009; Perilla, 1998). Además mencionó tres tipos de motivaciones de logro, de poder y de afiliación. En la necesidad de logro la persona busca sobresalir con éxito y excelencia asumiendo grandes responsabilidades, busca hacer mejor las cosas, asumen el reto de resolver problemas. A estas personas les gusta saber en qué está fallando para mejorar en el futuro, una reflexión y meta cognición de su actuar les ayuda a continuar (Abdulkadir, 2021). En relación con la gamificación y la necesidad de logro Revuelta et al. (2017) mencionaron que a los participantes les gusta cumplir las metas y objetivos asumiendo diversos roles y por ello es necesario los feedback durante el proceso. En la necesidad de poder la persona busca influir y controlar las situaciones e individuos, disfrutan asumir liderazgos y orientar a los demás en sus funciones, busca que sobresalga sus ideas, para lograr su propio prestigio y reconocimiento social. En la gamificación existe participantes con este perfil de querer ganar el juego siendo el principal protagonista, para ello planifican sus estrategias o jugadas. En la necesidad de afiliación las personas buscan ser parte de un grupo social, le gusta compartir experiencias con las demás personas, son más amistosos y colaborativos, son comunicativos y también buscan popularidad. Estas personas animan al grupo con su simpatía y tienen buenas relaciones emocionales. En la gamificación encontraremos participantes con este perfil que quieren jugar, pero a la vez compartir la diversión con los demás.

El paradigma cognitivo en la psicología busca conocer cómo se estructura y organiza el conocimiento, comprender los procesos mentales de las personas al considerarlos como entes activos que procesan información con su propio esquema mental, logrando interpretar la realidad. Los pensamientos guían la motivación, las

ideas de éxito, fracaso y las creencias acompañan a las personas. Los estudiantes utilizan los conocimientos continuamente y les sirve para resolver problemas. Es importante el sujeto que aprende y la transmisión del conocimiento es un medio, no un fin. En este paradigma se encuentra la teoría psicológica de la autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan (Naranjo, 2009; Gallegon & Llorens, 2015) mencionaron la importancia de desarrollar el interés y la motivación para que se pueda dar una buena experiencia gamificada. Esta teoría refiere a la motivación intrínseca y extrínseca. La primera se refiere a los propios intereses espontáneos e innatos de las personas, es una motivación interna que te lleva actuar por diversión. Este tipo de motivación es la que se debe de lograr en las personas. Para desarrollar la motivación intrínseca se debe actuar con libertad, autonomía, con confianza de sus capacidades para tener éxito en el reto del juego. Para ello el reto debe ser significativo, estimulante e impactante para que el jugador logre mantenerse en el juego y el curso durante mucho tiempo. Gil y Prieto (2019b) la recompensa positiva aumenta la motivación intrínseca, mientras que las imposiciones de metas y evaluaciones la disminuyen. Los elementos para que se desarrolle la motivación intrínseca son las propias capacidades, autonomía y sensación de dominio. La motivación extrínseca se da más por lo que se recibe del exterior y no por lo divertido de la actividad. La gamificación da muchos elementos que potencian nuestra motivación extrínseca ya sea por los puntos, recompensas y reconocimientos que nos ofrecen los juegos. En esta misma línea la definición de sistemas hedónicos donde se disfruta al interactuar y realizar con placer una actividad desde una motivación intrínseca; un sistema utilitario cuando la motivación extrínseca se activa mediante recompensas individuales y un sentido de competencia al lograr los retos (Melenhorst et al., 2015).

En la teoría de flujo de Mihaly Csikszentmihalyi (Csikszentmihalyi, 2019; Aranda y Caldera, 2018; Parra & Segura, 2019) se da un aumento de la atención, concentración y rendimiento en la tarea que se está realizando, el sujeto esta tan inmerso que pierde la noción del tiempo y espacio logrando una sensación de logro, placer y felicidad. Para ello la gamificación educativa necesita plantear tareas desafiantes para que no caiga en el aburrimiento, pero a la vez atractivas para que le lo motive a trabajar al estudiante. Otra característica es la confianza en las

propias capacidades y habilidades de la persona para realizar la tarea y sentirse competente, en este sentido le permite crecer con calma sin prisas y exigencias, va avanzando a su propio ritmo conectado consigo mismo e involucrado con la tarea. Otra particularidad de la teoría de flujo es la motivación intrínseca que tiene todas las personas que están en este estado donde realizan la actividad por el gusto de hacerlo y no porque espera alguna recompensa futura. Además, las personas en estado de flujo pasan por varias emociones que aumentan en intensidad a la medida que alcanzan el desafío, demuestran y fortalecen sus habilidades. Esas emociones son desde la apatía o falta de interés porque la actividad tiene poca exigencia; la ansiedad cuando la tarea se muestra difícil y la persona muestra inseguridad en sus habilidades; la excitación cuando se posee una habilidad mediana frente a un desafío difícil y se logra superar; el flujo cuando se tiene conciencia y seguridad de sus habilidades en un desafío difícil y completa la tarea con placer y satisfacción; la emoción de control cuando se considera que la tarea ya no es difícil y siente seguridad plena de resolver planeando estrategias; y el estado de relajación cuando la tarea no es muy difícil y la persona solo da lo necesario no exigiéndose mucho pues su habilidad es mediana (Fedel et al., 2014). Los mejores estados emocionales para el aprendizaje son de excitación, flujo y control, en estos estados las personas son conscientes que tienen que perfeccionar sus habilidades para lograr resolver el desafío con creatividad y manejando sus emociones (Csikszentmihalyi, 2019). Por eso una enseñanza gamificada implica para el docente plantear retos desafiantes que mantengan al estudiante en un estado permanente de motivación y exigencia. Lograr el compromiso, fidelidad y vinculación entre el estudiante y una materia a enseñar mediante un juego gamificado, se puede lograr con el flow de Mihaly Csikszentmihalyi quien menciona que se debe plantear actividades ni muy difíciles que provoquen frustración, ni muy fáciles que provoquen aburrimiento (De Puy y Miguelena, 2017).

La competencia Construye Interpretaciones Históricas puede ser desarrollada mediante un juego gamificado se puede plantear un problema histórico donde se pueda desarrollar en los estudiantes el pensamiento histórico y se reconstruya las historias de los héroes y líderes en su cotidianidad, además se comprenda las reales motivaciones de los historiadores, comprender las múltiples

causas y efectos de los acontecimientos históricos en nuestra actualidad; así como las transformaciones, cambios, continuidades y permanencias de las sociedades en el tiempo (Sánchez & Colomer, 2018). En la actualidad existen diversos videojuegos con temas históricos, que se pueden descargar gratuitamente en los celulares. Usar videojuegos seleccionados con temas de Ciencias Sociales en clase, es motivante para el estudiante porque puede interactuar asumiendo un rol protagónico de la Historia y recrear los lugares y hechos ocurridos en el pasado, tratando diversos aspectos como la cultura, sociedad, economía y política (Ibagón, 2018; Paccotacya et al., 2018; Pascuas et al., 2020). Por ejemplo videojuegos con temática de Historia es Age of Empires que escenifica la historia universal desde la edad de Piedra hasta las grandes civilizaciones, un videojuego de estrategia parecido es Empire Earth pero se diferencia que inicia desde la prehistoria hasta el futuro. El videojuego Civilization donde el jugador debe construir o conquistar un imperio o el planeta y en paralelo compete con otros pueblos. El videojuego de estrategia Europa Universalis IV recrea la era de los descubrimientos, la colonia, la revolución francesa y las guerras dirigidas por Napoleón (Cuenca y Jiménez, 2018). El videojuego Minecraft también permite la creación de espacios y lugares y personajes que pueden interactuar según la narrativa que el jugador cree; este tipo de videojuego es usado por docentes de Historia para recrear épocas y culturas pasadas como es el caso de La civilización Egipcia en una escuela secundaria de España (Guevara, 2015).

El programa “Gamificando con fuentes históricas” usó para fortalecer la competencia Construye Interpretaciones Históricas y desarrollar la temática de la Prehistoria del periodo del Paleolítico los videojuegos de The Mammoth: A cave Painting, que tiene una narrativa interesante al contar la historia revivida de las pinturas de una cueva donde un pequeño mamut se pierde y la madre va en su búsqueda y se aleja de su manada y se encuentra atrapada entre las lanzas de los cazadores, quienes logran matar a su cría y su furia hace que ataque las aldeas humanas, mostrando los sentimientos y acciones de desesperación de una madre mamut por defender a su cría. Este videojuego indie es gratuito y accesible para celulares, se va jugando según la narración de la historia (Inbetweengames, 2019). Otro videojuego que se usó fue Big Hunter donde los jugadores asumen el rol de

un cazador de una tribu primitiva y con sus diversas lanzas debe cazar diversos animales prehistóricos como un mamut con grandes cuernos. Cada día es un nivel con dificultades a enfrentar como lanzas limitadas, el mamut tiene más puntos de vida o lugares débiles donde se puede disparar (Kakarod Interactive, 2018). También se usó el videojuego de simulación Ancestros Historia de Antapuerca creado por la Universidad de Barcelona y el Instituto Catalán de Paleoecología que inicia con una anciana que narra una historia frente a una fogata, donde el jugador asume diversos roles de cazador, recolector, pintor y creador de herramientas, para que su clan tenga prosperidad. Con este videojuego de simulación al ser una experiencia lúdica, se desarrolla la curiosidad y el pensamiento histórico porque permite contextualizar el pasado, además de desarrollar la motivación y la autonomía (Murphy's Toast Games, 2018).

Carrión (2017) mencionó diversos recursos digitales gamificados donde el maestro puede crear materiales educativos que permiten un aprendizaje más motivador, por ejemplo, Kahoot es una herramienta digital gamificada que permite reforzar los aprendizajes y crea cuestionarios evaluativos posicionando en un mejor ranking a los que obtienen mejores puntajes. También se ofrece espacio para debate, opinión y rompecabezas. De esta forma se aprende conocimientos en forma de concurso (Prieto et al., 2019; Martínez, 2017, Kahoot, 2021) Otra herramienta digital es Cerebriti que permite crear diversos juegos educativos a partir de uso de plantillas, además alberga y comparte gratuitamente a la comunidad virtual estas creaciones y presenta el ranking de los usuarios y se puede compartir los resultados. También Genially (Miranda, 2021, Genially, 2021) es una herramienta digital con la opción de gamificación que te permite crear contenidos basados en la mecánica de los juegos usando una plantilla editable al que agregas imágenes, preguntas, la respuesta correcta, interactividad y animaciones; todas estas características hacen que el estudiante preste más atención. Tiene presentaciones muy atractivas como el juego de los dardos, cueva prehistórica, ninjas, crucero, mapamundi, líneas de tiempo, laberintos, juego de memoria, comic, etc.

Sobre la herramienta gamificada Quizizz (Trejo, 2019; Zhao, 2019, Quizizz, 2021) mencionaron que permite crear pruebas online, da retroalimentación al final de cada pregunta agregando imágenes tipo memes; el estudiante puede acceder mediante un enlace o código compartido, puede recibir insignias y los resultados. El maestro decide si designa como tarea o juega en vivo con todos los estudiantes volviéndose tipo concurso, la velocidad de la respuesta le da la característica de competición, al final se genera un registro de calificaciones de todos los participantes. Otra herramienta gamificada es Quizlet que ofrece fichas interactivas para afianzar los contenidos como modo de aprendizaje donde relaciona término y definición, voltear tarjetas y escribir lo que escucha. El modo juego puede ser individual o en equipos, con tiempo y puntuación ofrece la opción de combinar donde debe hacer correspondencia, el estilo gravedad simula una carrera espacial donde se debe escapar de los meteoros que caen, además ofrece el modo de aprender con fichas, ortografía y escribir (Quizlet, 2021). La herramienta gamificada Wordwall también ofrece diversas plantillas interactivas e imprimibles por ejemplo, crucigramas, concursos, emparejar tarjetas, laberintos, con la mecánica de juegos, te reporta un informe con tabla de puntuaciones de todos los jugadores, se pueden usar y editar los materiales creados por otras personas (Miranda, 2021; Wordwall, 2021). Nearpod también ofrece actividades gamificadas como escalar la montaña, emparejar, verdadero o falso, completar oraciones, pregunta encuesta, pregunta colaborativas, dibujar, tarjetas de memoria, alternativas múltiples, enlazar juegos de simulación, etc. Además se puede agregar diapositivas, videos y enlaces; compartiendo la actividad gamificada mediante un enlace a los estudiantes (Nearpod, 2021).

El programa “Gamificando con fuentes históricas” usó los juegos gamificados de Kahoot, Cerebriti, Genially, Quizizz, Quizlet, Wordwall, Nearpod y otros juegos online en los diversos momentos de la sesión de clase y los diversos procesos pedagógicos como motivación, recojo de conocimientos previos, problematización, evaluación y tareas. Para ello se usó las plataformas digitales de estos juegos gamificados para crear las actividades con la temática de las sesiones, compartiendo vía whatsapp el enlace generado por el juego y luego de jugar se da la retroalimentación a partir de los reportes generados automáticamente por los

juegos y felicitando a las estudiantes que ocuparon los primeros lugares. También la unidad didáctica estaba gamificada al ser dividida en tres niveles: nivel Paleolítico, nivel Neolítico y nivel Edad de los Metales, si pasaba los retos grupales subía de nivel obteniendo un diploma de reconocimiento, una insignia de distinción, un título, una ventaja o comodín que podían escoger para las próximas actividades, además acumulaban sus puntajes de forma individual y grupal siendo visto en los tableros de posicionamiento.

III. METODOLOGÍA

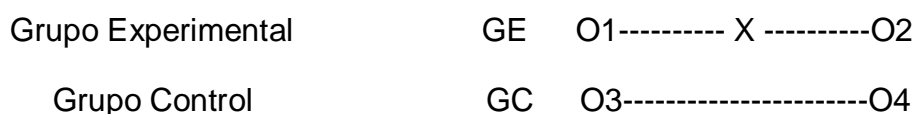
3.1. Tipo y diseño de investigación

Tuvo un enfoque cuantitativo debido a que se recogió datos para validar la hipótesis mediante el uso de la estadística, de esta forma determinar en las personas su comportamiento y comprobar teorías. La presente investigación midió la competencia construye interpretaciones históricas mediante un instrumento con sus respectivas dimensiones, formulando conclusiones sobre las hipótesis. El método fue el hipotético deductivo porque la observación de la realidad permitió hallar un problema, que fue investigado según una teoría y por inferencia se planteó hipótesis y se comprobó mediante la racionalidad deductiva (Hernández et al., 2014).

El tipo de estudio fue aplicado debido a que se buscó resolver un problema en un tiempo corto y determinado, además la investigadora aplicó el programa "Gamificando con fuentes históricas" para solucionar la falta de fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas. El diseño fue experimental porque hubo un manejo intencionado de la variable independiente para examinar las consecuencias que tiene sobre la variable dependiente en un contexto de control determinada por la investigadora. El programa "Gamificando con fuentes históricas" buscó fortalecer la competencia Construye Interpretaciones Históricas.

El tipo de diseño fue cuasi experimental, porque los grupos o población ya están determinados antes de la investigación, siendo grupos intactos y su formación es independiente de la investigación experimental. El nivel de investigación fue explicativo porque se pretendió explicar las causas y efectos de la variable independiente que es el programa "Gamificando con fuentes históricas" y sus efectos en la variable dependiente competencia Construye Interpretaciones Históricas. El corte fue longitudinal porque se recogió en dos distintos periodos información y poder plantear deducciones sobre los cambios hallados. La investigación usó un instrumento para la variable competencia Construye Interpretaciones Históricas, mediante un pretest y postest (Hernández et al., 2014).

El esquema del diseño de investigación para la variable Competencia Construye Interpretaciones Históricas fue la siguiente:



Donde, GE: Grupo experimental; O1= grupo experimental pretest; X= programa experimental aplicado; O2= grupo experimental posttest; GC= grupo control; O3= grupo control pretest; O4= grupo control posttest.

3.2. Variables y operacionalización

Ver en Anexo 1 (Matriz de operacionalización de la variable competencia Construye Interpretaciones Históricas)

3.3. Población, muestra y muestreo

La población es la agrupación de individuos que tienen las mismas cualidades en un mismo tiempo y espacio. La población fueron las alumnas de 1º grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen del distrito de Imperial, provincia de Cañete, Región Lima Provincias. En la siguiente tabla se detalla la población:

Tabla 1

Población de las estudiantes del 1º grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Imperial.

Grado - Sección	Cantidad
1° A	30 estudiantes mujeres
1° B	30 estudiantes mujeres
1° C	30 estudiantes mujeres
1° D	30 estudiantes mujeres
Total	120 estudiantes mujeres

Al ser la muestra un subconjunto de la población, es una parte representativa de la misma y permitirá extraer información valiosa (Hernández et al., 2014). La muestra lo integró 28 alumnas mujeres del 1° A como grupo experimental y 28 alumnas del 1° B como grupo de control; haciendo un total de 56 escolares del primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen. Se usó el muestreo no probabilístico de carácter intencionado, porque se consideró ciertos criterios de exclusión como: estudiantes sin acceso a internet, computadora o celular.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se empleó para la recolección de información en la variable dependiente, la técnica de la observación con una prueba como instrumento, con ítems que tengan alternativas de respuesta. El instrumento se aplicó antes y después de aplicar el programa “Gamificando con fuentes históricas”.

Ficha técnica del instrumento

Nombre original	: Prueba Escrita de la Competencia Construye Interpretaciones Históricas
Autora	: Rosmery Villarroel Barrientos - 2021
Objetivo	: Medir el logro de la competencia Construye interpretaciones Históricas en las estudiantes de 1° grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen del distrito de Imperial, Cañete, 2021
Descripción	: Prueba online de aplicación individual, de 20 ítems con alternativas de respuesta, se aplicará antes y después del experimento
Administración	: Individual
Duración	: Aproximadamente 1 hora
Lugar	: Imperial, Cañete
Año	: 2021

Población de estudio	:	120 estudiantes mujeres de 1° grado secundaria
Tamaño muestral	:	28 estudiantes grupo control y 28 estudiantes grupo experimental
Tipo de técnica	:	Observación
Tipo de instrumento	:	Prueba
Estructura	:	Se estructura en tres dimensiones: Interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico y elabora explicaciones sobre procesos históricos. Basándose en el enfoque por competencias. Rangos o nivel: Inicio (0-10), Proceso (11-13), Logro Esperado (14-17) y Logro Destacado (18-20). Puntaje máximo: 20 puntos. Dicotómico Respuesta correcta=1. Respuesta incorrecta= 0. Tiene 20 ítems. Vigesimal es la puntuación total, se obtendrá al sumar los valores alcanzados por cada ítem.

Validez del instrumento

La prueba con 20 ítems fue elaborada por Rosmery Villarroel Barrientos en 2021, basándose en los manuales y libros actualizados del Ministerio de Educación y la literatura existente sobre el pensamiento histórico. El instrumento paso por juicio de cuatro expertos doctores y docentes universitarios. Cumplió los criterios de claridad por el lenguaje comprensible y apropiado; con el criterio de pertinencia porque los ítems expresan y representan a las variables con objetividad para los fines de la investigación; con el criterio de relevancia porque hay consistencia en los contenidos, su organización lógica y coherencia al tener relación entre los indicadores de la variable y los contenidos. Finalmente cumplió con el criterio de suficiencia en la calidad y cantidad de los ítems.

Tabla 2

Validez de contenidos por juicio de expertos del instrumento

N°	Grado Académico	Nombres y apellidos	Dictamen
1	Doctora	Augusta Cecilia Valle Taiman	Aplicable
2	Doctora	Mercedes Nagamine Miyashiro	Aplicable
3	Doctor	Héctor Santa María Relaiza	Aplicable
4	Doctor	Heriberto Hilario Quispe Lifonzo	Aplicable

Confiabilidad del instrumento

Para hallar la confiabilidad de la prueba de la variable competencia Construye Interpretaciones Históricas se aplicó la prueba piloto a 24 estudiantes del nivel secundario que representa el 40 % de la muestra. Con el paquete estadístico SPSS Versión 26 se tabuló la información, utilizando el coeficiente Kuder Richardson –KR20 el cual es indicado para ítems dicotómicos que contiene la prueba, la cual presenta respuestas correctas y sus puntuaciones de aciertos fue 1 y las respuestas incorrectas sus puntuaciones de error fue 0. Los resultados obtenidos fueron:

Tabla 3

Estadísticos de Confiabilidad

Variables	Coefficiente de confiabilidad de Kuder Richardson	N° de elementos (ítems)
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	,897	20

3.5. Procedimientos

Primero se pidió a la directora del colegio su permiso para iniciar el estudio en su colegio mediante una solicitud. Se informó y pidió el permiso de los apoderados de las alumnas para ejecutar la investigación con sus menores hijos. Luego de tener los permisos correspondientes se consideró los siguientes criterios: 1) La sección con las condiciones tecnológicas, acceso a internet y computadoras o celulares para aplicar el programa “Gamificando con fuentes históricas” fue el

grupo experimental; 2) La sección que no cuenta con las condiciones tecnológicas, acceso a internet, computadoras o laptop fue el grupo de control; 3) A ambos grupos se les tomó un pretest, de forma conjunta, anónima y sin previo aviso; 4) El grupo experimental trabajó el programa “Gamificando con fuentes históricas” 5) Se tomó el post test al grupo experimental y control; 6) Se ejecutó el análisis estadísticos de los resultados hallados.

3.6. Método de análisis de datos

El análisis de los datos se ha efectuado, en un primer momento mediante la aplicación del método deductivo a través del análisis estadístico descriptivo para resumir, sintetizar y comparar los resultados obtenidos en el grupo experimental y control tanto en el pre test como en el pos test, haciendo uso de estadísticos de medida central y dispersión, además de tablas de frecuencia y gráficos. En un segundo momento, mediante el método inductivo a través de la prueba de hipótesis, procediendo previamente a realizar el contraste de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk a fin de verificar si la distribución de los datos obtenidos en el Pre test y Pos test proceden de una distribución normal, y en algunos casos, mediante la prueba estadística de Levene se verificó el requisito de homocedasticidad, a fin de decidir el tipo de prueba para la comparación de los datos del grupo control y experimental; finalmente, se aplicó la prueba no paramétrica de U de Mann Whitney para determinar y comparar las diferencias estadísticamente significativas (contraste de hipótesis) entre los datos del grupo control y experimental tanto del Pre test y Pos test (Hernández et al., 2014).

3.7. Aspectos éticos

El estudio realizado respetó y cumplió con el diseño de investigación cuantitativa establecido por la Universidad César Vallejo y con sus formatos oficiales. Se ha respetado la autoría en las referencias y citas usando el formato APA séptima edición. También se precisó en los instrumentos la autoría respectiva y pasaron la prueba de confiabilidad. Con el permiso del director y apoderados de las alumnas del colegio se aplicó los instrumentos, conservando el anonimato de cada estudiante y cuidando los datos sin alterarlos.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo de resultados

La investigación se ha efectuado en el primer grado de educación secundaria de la institución educativa pública Nuestra Señora del Carmen de Imperial de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 08 de Cañete, conformado por 28 estudiantes mujeres del aula 1° “b” (grupo control) y 28 estudiantes del aula 1° - “a” (grupo experimental).

Las principales medidas de tendencia central y dispersión se muestran en la Tabla 4, en las que se puede ver en el caso del pre test, una calificación media de 9.11 en el grupo control y de 9.04 en el grupo experimental; una calificación mediana de 8.50 en el grupo control y 9.00 en el grupo experimental; la calificación más repetitiva es 6 en el grupo control y 8 en grupo experimental; y una desviación estándar de 2.936 en el grupo control frente a 2.546 en el grupo experimental, resultados que evidencian comparativamente que no hay diferencias sustanciales entre el grupo control y experimental.

En el caso del pos test, la calificación media es 8.11 en el grupo control y 16.79 en el grupo experimental; la calificación mediana es 8.00 en el grupo control y 16.50 en el grupo experimental; la calificación que se repite con mayor frecuencia es 10 en el grupo control y 16 en el grupo experimental; y en cuanto a su dispersión, en el caso del grupo control una desviación de 2.726 y en el grupo experimental 1.833, resultados que evidencian una marcada diferencia entre las calificaciones del grupo control frente al grupo experimental, que se corrobora en la calificación media que ha subido de 9.04 del pre test a 16.79 en el pos test, que equivale a un incremento de 7.75 puntos, además a desviación estándar se ha reducido de 2.54 del pre test a 1.833 en el pos test lo que significa menor dispersión.

Tabla 4

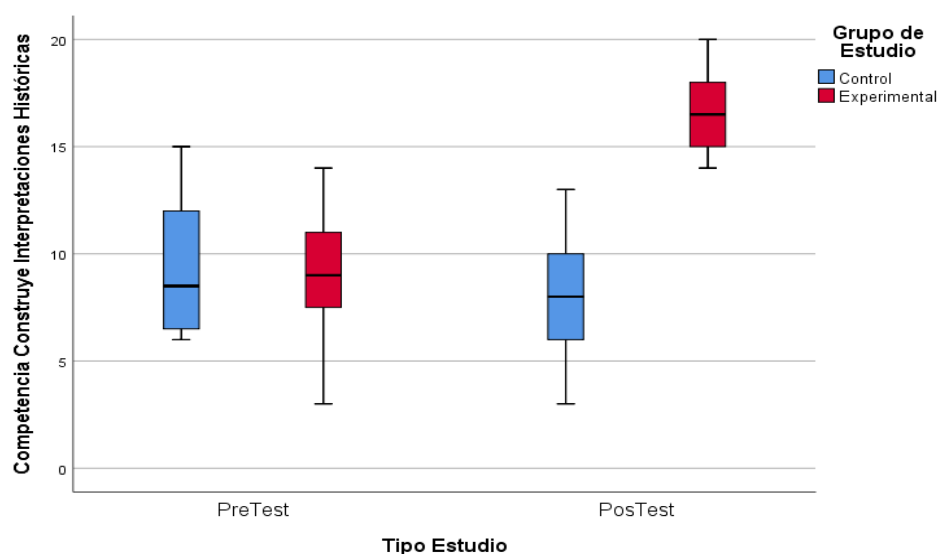
Principales medidas estadísticas de la variable competencia construye interpretaciones históricas por tipo de test y grupo de estudio

Estadísticos	Pre test		Pos test	
	Grupo Control	Grupo Experimental	Grupo Control	Grupo Experimental
N	28	28	28	28
Media	9.11	9.04	8.11	16.79
Mediana	8.50	9.00	8.00	16.50
Moda	6	8	10	16
Desviación estándar	2.936	2.546	2.726	1.833

Según el diagrama de caja y bigotes de la Figura 1, se puede observar que en el caso del pre test, si bien el grupo control y experimental tienen medianas con valores similares, el grupo control tiene mayor dispersión frente al grupo experimental. En cambio, en el pos test los grupos control y experimental los valores de las medianas son totalmente diferentes, siendo mucho mayor el del grupo experimental y evidencia menor dispersión.

Figura 1

Diagrama de caja y bigotes de la variable Competencia construye interpretaciones históricas del pre test y pos test por grupo de estudio



En la variable competencia construye interpretaciones históricas, tal como se puede ver en la Tabla 5 y Figura 2, según los niveles alcanzados por los estudiantes en el caso del pre test, muestran un nivel inicio el 67.9 % del grupo control frente al 67.9 % del grupo experimental; un nivel de proceso del 21.4 % en el grupo control frente al 28.6 % del grupo experimental; y un nivel de logro esperado el 10.7 % en el grupo control frente al 3.6 % del grupo experimental.

En el caso del pos test, se evidencia en el nivel de inicio el 85.7 % en el grupo control frente a un 0 % en el grupo experimental; en el nivel proceso se ubicó el 14.3 % del grupo control frente al 0 % del grupo experimental; en el nivel logro esperado se ubicó el 0 % del grupo control frente al 60.7 % del grupo experimental; y finalmente en el nivel logro destacado se ubicaron el 0 % en el grupo control frente al 60.7 % del grupo experimental.

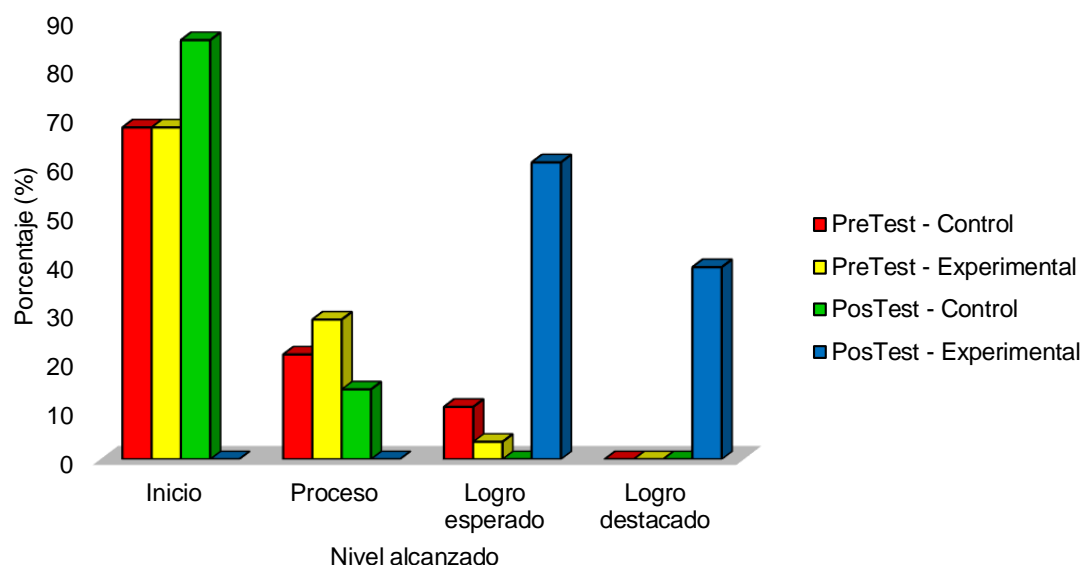
Tabla 5

Frecuencia absoluta y relativa por tipo de test y grupo de estudio según nivel alcanzado en la variable competencia construye interpretaciones históricas.

Nivel	Pre test				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	19	67.9	19	67.9	24	85.7	0	0
Proceso	6	21.4	8	28.6	4	14.3	0	0
Logro esperado	3	10.7	1	3.6	0	0	17	60.7
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	11	39.3
Total	28	100.0	28	100.0	28	100.0	28	100.0

Figura 2

Resultados porcentuales por niveles y tipo de prueba en la variable competencia construye interpretaciones históricas



En cuanto a la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, los resultados por niveles se muestran en la Tabla 6 y Figura 3. En el caso del pre test, en el nivel inicio se ubican el 17.9 % de los estudiantes del grupo control frente al 14.3 % del grupo experimental; con un nivel de proceso el 10.7 % del grupo control frente al 17.9 % del grupo experimental; un nivel de logro esperado el 46.4 % del grupo control frente al 42.9 % del grupo experimental; y en el nivel de logro destacado se ubicó el 25.0 % del grupo control frente al 25 % del grupo experimental.

En el caso del pos test, en el nivel inicio se ubican el 71.4 % del grupo control frente a un 0 % del grupo experimental; en el nivel proceso se ubicó el 28.6 % del grupo control frente al 7.1 % del grupo experimental.; en el nivel logro esperado el 0 % del grupo control frente al 25.0 % del grupo experimental; y en el nivel logro destacado el 0 % del grupo control frente al 67.9 % del grupo experimental.

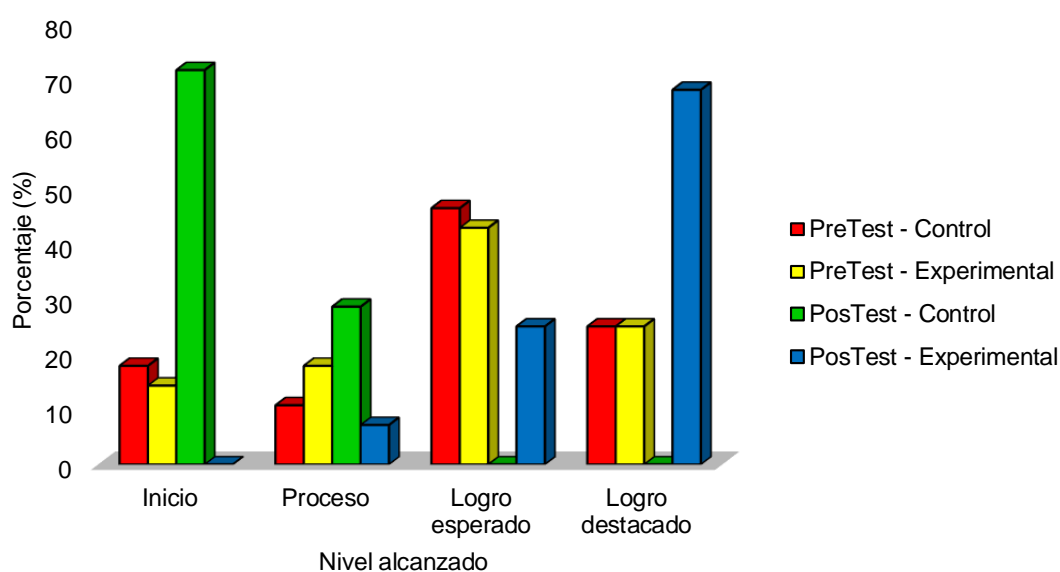
Tabla 6

Frecuencia absoluta y relativa por tipo de test y grupo de estudio según nivel alcanzado en la variable Dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas

Nivel	Pre test				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	5	17.9	4	14.3	20	71.4	0	0
Proceso	3	10.7	5	17.9	8	28.6	2	7.1
Logro esperado	13	46.4	12	42.9	0	0	7	25.0
Logro destacado	7	25	7	25	0	0	19	67.9
Total	28	100.0	28	100.0	28	100.0	28	100.0

Figura 3

Resultados porcentuales por niveles y tipo de prueba en la variable Dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas



En la dimensión Comprende el tiempo histórico, los resultados por niveles se muestran en la Tabla 7 y Figura 4. En el caso del pre test, en el nivel Inicio se ubican el 64.3 % del grupo control frente al 64.3 % del grupo experimental; con un nivel de proceso el 32.1 % del grupo control frente al 32.1 % del grupo experimental; en el nivel logro esperado el 3.6 % del grupo control frente al 3.6 % del grupo experimental.

En el caso del pos test, en el nivel Inicio se ubicó el 50.0 % del grupo control frente a un 0 % del grupo experimental; en el nivel proceso el 21.4 % del grupo control frente al 10.7 % del grupo experimental; en el nivel logro esperado se ubicó el 25.0 % del grupo control frente al 67.9 % del grupo experimental; y, en el nivel logro destacado se ubicó el 3.6 % del grupo control frente al 21.4 % del grupo experimental.

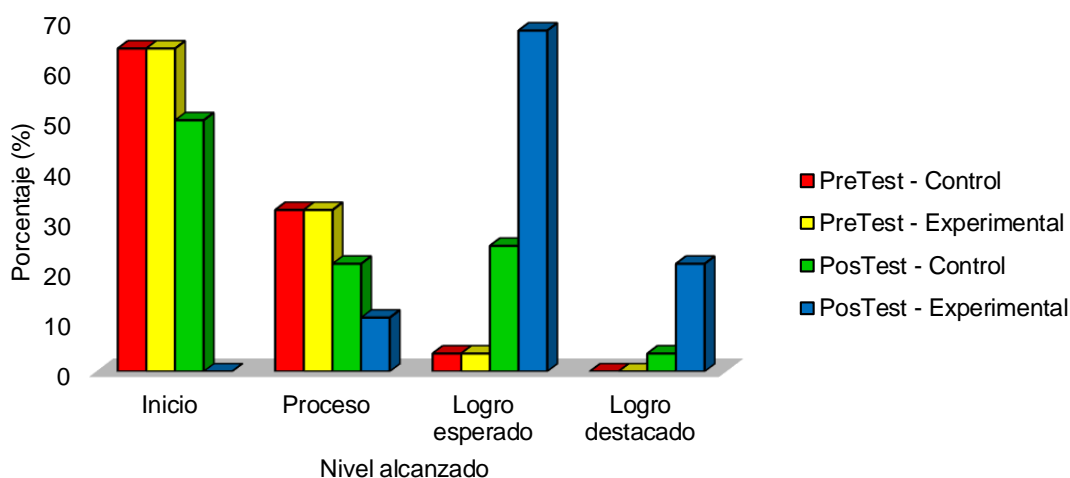
Tabla 7

Frecuencia absoluta y relativa por tipo de test y grupo de estudio según nivel alcanzado en la Dimensión Comprende el tiempo histórico

Nivel	Pre test				Post test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	18	64.3	18	64.3	14	50.0	0	0
Proceso	9	32.1	9	32.1	6	21.4	3	10.7
Logro esperado	1	3.6	1	3.6	7	25.0	19	67.9
Logro destacado	0	0	0	0	1	3.6	6	21.4
Total	28	100.0	28	100.0	28	100.0	28	100.0

Figura 4

Resultados porcentuales por niveles y tipo de prueba en la dimensión Comprende el tiempo histórico



En la dimensión *Elabora explicaciones sobre procesos históricos*, los resultados por niveles se muestran en la Tabla 8 y Figura 5. En el caso del pre test, en el nivel Inicio se ubicó el 75.0 % de los estudiantes del grupo control frente al 85.7 % del grupo experimental; en el nivel de Proceso el 25.0 % del grupo control frente al 14.3 % del grupo experimental; en ningún caso alcanzaron el nivel de Logro Esperado o Logro destacado.

En el caso del pos test, en el nivel Inicio se ubicaron el 92.9 % del grupo control frente a un 0 % del grupo experimental; en el nivel Proceso el 7.1 % del grupo control frente al 46.4 % del grupo experimental; en el nivel Logro esperado el 0 % del grupo control frente al 35.7 % del grupo experimental; y en el nivel Logro destacado se ubicó el 0 % del grupo control frente al 17.9 % del grupo experimental.

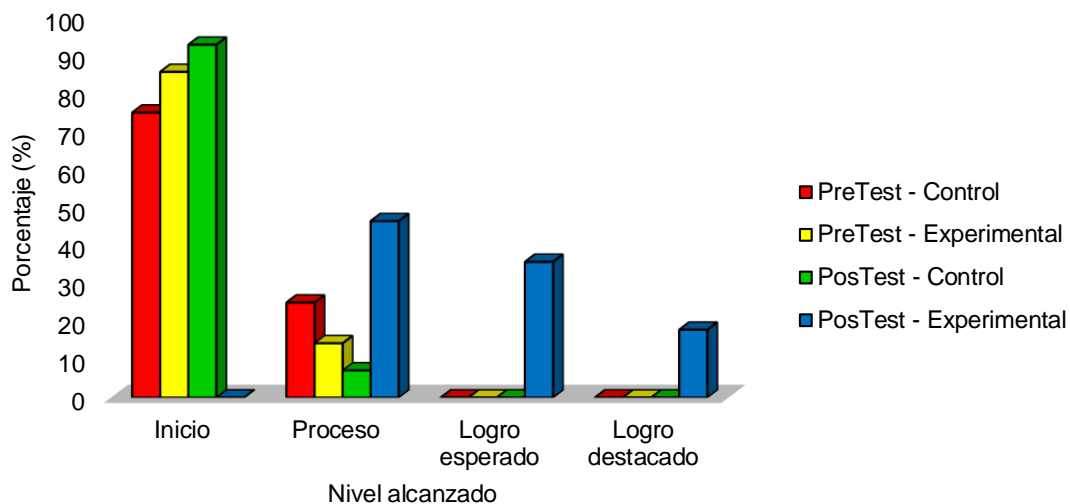
Tabla 8

Frecuencia absoluta y relativa por tipo de test y grupo de estudio según nivel alcanzado en la variable Dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos

Nivel	Pre test				Pos test			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	21	75.0	24	85.7	26	92.9	0	0
Proceso	7	25.0	4	14.3	2	7.1	13	46.4
Logro esperado	0	0	0	0	0	0	10	35.7
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	5	17.9
Total	28	100.0	28	100.0	28	100.0	28	100.0

Figura 5

Resultados porcentuales por niveles y tipo de prueba en la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos



En conclusión, los resultados por niveles en la variable Competencia construye interpretaciones históricas y sus dimensiones evidencian la no existencia de diferencias sustanciales entre el grupo control y experimental, en cambio en el post test si se muestra diferencias sustanciales entre los grupos de estudio, atribuible en el caso del grupo experimental a la aplicación del Programa "Gamificando con fuentes históricas".

4.2 Análisis inferencial de los resultados

4.2.1 Consideraciones prácticas para el análisis inferencial

Para efectuar el análisis inferencial, previamente se ha procedido a verificar si los conjuntos de datos están o no bien modeladas por una distribución normal, a fin de que se tomen decisiones probabilísticas adecuadas en la comparación de diferencias entre los resultados del grupo control y experimental en el pre test y post test atribuible a la aplicación del Programa "Gamificando con fuentes históricas".

Considerando que el tamaño de la muestra en la investigación está conformado por 28 estudiantes en el grupo control y 28 en el grupo experimental, a fin de verificar la distribución normal se hace uso de la prueba estadística de Shapiro Wilk, que plantea como hipótesis nula (H_0) en el sentido que los datos de la muestra provienen de una distribución normal [$X \sim n(\mu, \sigma^2)$]; y una hipótesis alternativa (H_1) que sostiene que los datos de la muestra no provienen de una distribución normal, [$X \not\sim n(\mu, \sigma^2)$]. Para ello se ha elegido un nivel de significancia del 5 % ($\alpha = 0.05$) y para la toma de decisiones se ha basado en lo siguiente:

- a) Si Sig. (p-valor) < alfa: Rechazar H_0 (no normal)
- b) Si Sig. (p-valor) \geq alfa: No rechazar H_0 (normal)

Seguidamente, en los casos donde la prueba de normalidad atribuye la aplicación de prueba paramétrica, se ha procedido a verificar el cumplimiento del requisito de homogeneidad de varianzas (homocedasticidad) entre los grupos control y experimental a través de la prueba estadística de Levene, que plantea como hipótesis nula (H_0) que las varianzas de los grupos a comparar no son diferentes (son iguales); y una hipótesis alternativa (H_1) que sostiene que las varianzas de los grupos a comparar son diferentes (no son iguales). Igualmente, para ello se ha elegido un nivel de significancia del 5 % ($\alpha = 0.05$) y la toma de decisiones se basó en lo siguiente:

- a) Si Sig. (p-valor) < alfa: Rechazar H_0 (varianzas son diferentes)
- b) Si Sig. (p-valor) \geq alfa: No rechazar H_0 (varianzas son iguales)

Finalmente, se procedió a efectuar el contraste de hipótesis de significancia estadística, que permitió tomar decisión respecto a las diferencias entre los dos conjuntos de datos (control y experimental), a través de la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, que plantea como hipótesis nula (H_0) en el sentido de que no hay diferencias en los resultados del grupo control y experimental (no son diferentes) y una hipótesis alternativa (H_1) que sostiene en el sentido de que hay diferencias en los resultados del grupo control y experimental (son diferentes). Para ello se ha elegido un nivel de significancia del 5 % ($\alpha = 0.05$) y la toma de decisiones se basó en lo siguiente:

- a) Si Sig. (p-valor) < alfa: Rechazar H_0 (son diferentes)
- b) Si Sig. (p-valor) \geq alfa: No rechazar H_0 (no son diferentes)

4.2.2 Análisis inferencial de resultados de la evaluación pretest

En la Tabla 9, se muestran los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro Wilk para el caso del pre test por grupos de estudio. En el caso de la variable Competencia construye interpretaciones históricas, se tiene un p-valor de 0.004 en el grupo control, por lo que al ser menor a 0.05 se decide rechazar la H_0 , en tanto que en el grupo experimental se tiene un p-valor igual a 0.643, y al ser mayor a 0.05 se decide no rechazar la H_0 . Ello determina que para el análisis comparativo de los grupos se debe aplicar prueba no paramétrica.

Tabla 9

Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de la variable y dimensiones del pre test

Tipo de Estudio	Variable / Dimensiones	Grupo de Estudio	Shapiro-Wilk			Decisión
			Estadístico	gl	Sig.	
Pre test	Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Control	0.881	28	0.004	Rechazar H_0
		Experimental	0.972	28	0.643	No rechazar H_0
	Interpreta críticamente fuentes diversas	Control	0.845	28	0.001	Rechazar H_0
		Experimental	0.857	28	0.001	Rechazar H_0
	Comprende el tiempo histórico	Control	0.945	28	0.151	No rechazar H_0
		Experimental	0.947	28	0.165	No rechazar H_0
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Control	0.858	28	0.001	Rechazar H_0
		Experimental	0.943	28	0.136	No rechazar H_0

Los resultados por dimensiones evidencian, en el caso de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, un p-valor de 0,001 en el grupo control y un p-valor de 0.001 en el grupo experimental, los cuales al ser menor a 0.05 se decide rechazar la H_0 ; en la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos se tiene un p-valor igual a 0.001 en el grupo control, lo cual al ser menor a 0.05 se decide rechazar la H_0 , en tanto que en el grupo experimental se tiene un p-valor igual a 0.136, lo cual al ser mayor a 0.05 la decisión es no rechazar la H_0 . Dichos resultados corroboran que la comparación de los grupos de estudio en dichas dimensiones se efectúe mediante prueba no paramétrica.

En el caso de la dimensión Comprende el tiempo histórico, se tiene un p-valor igual a 0.151 en el grupo control y un p-valor de 0.165 en el grupo experimental, los cuales al ser mayores a 0.05 la decisión es no rechazar la H_0 , lo que implica que los datos de ambos grupos provienen de una distribución normal. Por ello, se requiere adicionalmente verificar si cumple o no con el requisito de homocedasticidad (igualdad de varianzas). En esa línea, en la Tabla 10, se muestra los resultados de la prueba estadística de Levene de igualdad de varianzas, en la que se observa un p-valor de 0.000 que es menor a 0.05 por lo que la decisión es rechazar la H_0 , lo que significa que las varianzas no son iguales en lo grupos de estudio. Por tanto, no se recomienda la aplicación de prueba paramétrica para la comparación de los grupos de estudio.

Tabla 10

Prueba de Levene de igualdad de varianzas para la dimensión Comprende el tiempo histórico.

Dimensión	Prueba de Levene de igualdad de varianzas	
	F	Sig.
Comprende el tiempo histórico	20.578	0.000

En consecuencia, los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk en el caso del Pre test, permiten confirmar la aplicación de prueba estadística no

paramétrica para el contraste de hipótesis de comparación de los grupos de estudio de la variable y sus dimensiones. Seguidamente, el contraste de hipótesis de significancia estadística de diferencias entre los grupos de estudio se efectuó a través de la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney. Según la Tabla 11, los resultados de dicha prueba indican en el caso de la variable Competencia construye interpretaciones históricas, un p-valor de significancia asintótica (bilateral) de 0.779 que es mayor a 0.05, por lo que se decide no rechazar la H_0 , confirmándose que los datos del grupo control y experimental del Pre test no son diferentes (es decir son homogéneos).

Tabla 11

Resultados de la prueba de U de Mann-Whitney del Pre test

Rangos ^a				
Variable / Dimensiones	Grupo de Estudio	N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Control	28	27.89	781.00
	Experimental	28	29.11	815.00
	Total	56		
Interpreta críticamente fuentes diversas	Control	28	28.57	800.00
	Experimental	28	28.43	796.00
	Total	56		
Comprende el tiempo histórico	Control	28	28.59	800.50
	Experimental	28	28.41	795.50
	Total	56		
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Control	28	28.68	803.00
	Experimental	28	28.32	793.00
	Total	56		
Estadísticos de prueba				
	Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Comprende el tiempo histórico	Elabora explicaciones sobre procesos históricos
U de Mann-Whitney	375.000	390.000	389.500	387.000
W de Wilcoxon	781.000	796.000	795.500	793.000
Z	-0.281	-0.035	-0.042	-0.084
Sig. asintótica(bilateral)	0.779	0.972	0.967	0.933

El contraste de hipótesis por dimensiones indican que en la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas un p-valor de Significación asintótica (bilateral) igual a 0.972; en la dimensión Comprende el tiempo histórico un p-valor de significancia asintótica (bilateral) igual a 0.967; y en la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos un p-valor de significancia asintótica (bilateral) igual a 0.933; por lo que ser todos mayores a 0.05, la decisión es no rechazar las H_0 , lo que quiere decir que no hay diferencias sustanciales en los resultados del grupo control y experimental (no son diferentes).

En conclusión, los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney de la variable Competencia construye interpretaciones históricas y sus dimensiones en el caso del Pre test, demuestran con una probabilidad del 95 % de certeza, que no existen diferencias (son homogéneos) entre los grupos de estudios (control y experimental) tanto a nivel de la variable y sus dimensiones.

4.2.3 Análisis inferencial de resultados de la evaluación Pos test

En la Tabla 12, se muestran los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro Wilk para el caso del Pos test por grupo de estudio.

Tabla 12

Resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de la variable y dimensiones del Pos test

Tipo de Estudio	Variable / Dimensiones	Grupo de Estudio	Shapiro-Wilk			Decisión
			Estadístico	Gl	Sig.	
Pos test	Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Control	0.931	28	0.066	No rechazar H_0
		Experimental	0.936	28	0.087	No rechazar H_0
	Interpreta críticamente fuentes diversas	Control	0.736	28	0.000	Rechazar H_0
		Experimental	0.648	28	0.000	Rechazar H_0
	Comprende el tiempo histórico	Control	0.953	28	0.235	No rechazar H_0
		Experimental	0.892	28	0.008	Rechazar H_0
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Control	0.898	28	0.010	Rechazar H_0
		Experimental	0.882	28	0.005	Rechazar H_0

En el caso de la variable Competencia construye interpretaciones históricas, se tiene un p-valor igual a 0.066 en el grupo control y un p-valor de 0.087 en el grupo experimental, los cuales al ser mayores a 0.05 se toma la decisión de no rechazar la H_0 , lo que implica que los datos de ambos grupos provienen de una distribución normal, por lo cual adicionalmente se procede a verificar si cumple o no con el requisito de homocedasticidad. En la Tabla 13, se muestra los resultados de la prueba estadística de Levene, en el cual se muestra un p-valor de 0.006 que es menor a 0.05, por lo cual se rechaza la H_0 , es decir tienen varianzas diferentes por tanto no se recomienda la aplicación de prueba paramétrica.

Tabla 13

Prueba Levene de igualdad de varianzas de la variable Competencia Construye Interpretaciones Históricas

Dimensión	Prueba de Levene de igualdad de varianzas	
	F	Sig.
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	8.237	0.006

Los resultados por dimensiones evidencian, que en el caso de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, un p-valor de 0,000 en el grupo control y un p-valor de 0.000 en el grupo experimental, los cuales al ser menores a 0.05 se toma la decisión de rechazar la H_0 ; en la dimensión Comprende el tiempo histórico, se tiene un p-valor igual a 0.235 en el grupo control, lo cual al ser mayor a 0.05 se decide no rechazar la H_0 y en el grupo experimental un p-valor igual a 0.008, lo cual al ser menor a 0.05 se decide rechazar la H_0 ; y en el caso de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos, se tiene un p-valor igual a 0.010 en el grupo control y en el grupo experimental un p-valor igual a 0.005, en ambos casos al ser menores a 0.05, la decisión es rechazar la H_0 .

En consecuencia, los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk en el caso del Pos test, permiten confirmar la aplicación de prueba estadística no paramétrica para el contraste de hipótesis de comparación de los grupos de estudio de la variable y sus dimensiones. Seguidamente en la Tabla 14, se muestran los

resultados de la prueba de U Mann-Whitney. En el caso de la variable competencia construye interpretaciones históricas, se tiene un p-valor de Significancia asintótica (bilateral) de 0.000 que es menor a 0.05, por lo que la decisión es rechazar la H_0 , confirmándose que las medias de los datos del grupo control y experimental en la evaluación post test son diferentes.

Tabla 14

Resultados de la prueba de U de Mann-Whitney del Pos test

Rangos				
Grupo de Estudio		N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Control	28	14.50	406.00
	Experimental	28	42.50	1190.00
	Total	56		
Interpreta críticamente fuentes diversas	Control	28	14.79	414.00
	Experimental	28	42.21	1182.00
	Total	56		
Comprende el tiempo histórico	Control	28	18.66	522.50
	Experimental	28	38.34	1073.50
	Total	56		
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Control	28	14.68	411.00
	Experimental	28	42.32	1185.00
	Total	56		
Estadísticos de prueba				
	Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Comprende el tiempo histórico	Elabora explicaciones sobre procesos históricos
U de Mann-Whitney	0.000	8.000	116.500	5.000
W de Wilcoxon	406.000	414.000	522.500	411.000
Z	-6.446	-6.559	-4.586	-6.422
Sig. asintótica(bilateral)	0.000	0.000	0.000	0.000

Asimismo, los resultados por dimensiones de la prueba de U de Mann-Whitney indican que en los casos de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas; dimensión Comprende el tiempo histórico; y la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos, tienen un p-valor de significancia (bilateral) de 0.000, lo cual al ser menores a 0.05 se toma la decisión de rechazar las H_0 respectivos.

En conclusión, los resultados de la prueba de U de Mann-Whitney de la variable Competencia construye interpretaciones históricas y sus dimensiones en el caso del Pos test, demuestran con una probabilidad del 95 % de certeza, que son significativamente diferentes entre los grupos de estudios control y experimental, atribuible en el caso del grupo experimental a la aplicación del Programa "Gamificando con fuentes históricas".

V. DISCUSIÓN

El programa “Gamificando con fuentes históricas” que usó en distintos momentos de la clase juegos gamificados como Genially, Quizlet, Quizizz, Kahoot, Wordwall, Nearpod; tres videojuegos de la Prehistoria y un cuadernillo con fichas de análisis e interpretación de fuentes históricas basándose en el método histórico; fortaleció la competencia construye interpretaciones históricas en las estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen demostrándose en los resultados del pre test al grupo experimental que obtuvo el mayor porcentaje en el nivel inicio con un 67.9 % y en el post test mejoró su porcentaje en el nivel logro esperado con un 60.7% y un 39,3% en logro destacado; a diferencia del grupo de control que siempre se mantuvo en el nivel inicio. En la estadística descriptiva muestra un incremento de la media de 8.11% a un 16.79% a favor del grupo experimental, mientras que el grupo de control mantuvo su media de 9%. Además en la estadística inferencial con la prueba de U de Mann Whitney indicó una significancia asintótica bilateral de $0.00 < 0.05$ confirmando la hipótesis general. De igual forma Berrocal (2019) en su programa “Aprendo para la vida” usando el método histórico fortaleció la competencia construye interpretaciones históricas donde mejoró el grupo experimental pasando de un nivel de inicio de 95,8 % a un nivel esperado de 45,83%, mientras que el grupo de control siempre se mantuvo en el nivel inicio, además obtuvo un valor de Z de $-5,73 \leq -1,96$; sin embargo su mayor porcentaje no llegó a un logro destacado. Asimismo Domínguez (2018) en su programa “Fuentes primarias para enseñar Historia” usando el método histórico y el análisis de fuentes primarias desarrolló el pensamiento histórico en estudiantes de sexto grado de primaria, obtuvo en el post test el grupo de control una media de 13,51% y el grupo experimental 15,60%, este último superó en 2.11 puntos sobre la media; sus buenos resultados ayudaran a comprender la importancia de trabajar desde la primaria las interpretaciones históricas para que al ingresar al nivel secundario se una continuidad y no un empezar desde cero para los profesores de Ciencias Sociales. También Tufinio (2019) en su programa “Lectura de objetos” desarrolló la competencia construye interpretaciones históricas mediante la observación y manipulación de objetos, imágenes y recursos audiovisuales donde el grupo experimental mejoró del pre test con un 64,29% en

nivel inicio a un 60.71% en el nivel proceso en el post test, mientras que el grupo de control se mantuvo en el nivel inicio. De igual manera Soto (2019) en su programa pre experimental “Los objetos nos miran, nos cuentan” mediante el análisis e interpretación de fuentes históricas obtuvo en el pre test un 84,6% en nivel inicio y en el post test 53,8% en nivel de logro esperado en estudiantes de primero de secundaria. La metodología de Berrocal (2019), Domínguez (2018) Tufinio (2019) y Soto (2019) se basan en una sola estrategia que es la interpretación de fuentes históricas, por ello sus resultados no logran los máximos niveles de logro en la competencia. Cusicuna y Machaca (2019) con su programa “Aplicación de la herramienta Kahoot” mediante el uso del juego gamificado obtuvo en el grupo experimental un avance del nivel pre inicio de 38,46% a al nivel proceso de 34,62%, mientras que el grupo control paso solo de nivel pre inicio de 38,46% a nivel inicio de 46,15%. De la Torre y Val del Carpio (2020) usaron la herramienta gamificada de Quizizz en estudiantes de cuarto de secundaria en el curso de Historia y obtuvieron que el promedio era entre 13 de nota siendo el 38 % y después de usar Quizizz obtuvieron promedios de 16 de nota siendo el 38,5%. Además el 70% de los alumnos considera que el juego gamificado Quizizz es útil para el aprendizaje, divertido, motivador, sintiendo mayor satisfacción en clase. Díaz (2017) usó actividades gamificadas con Kahoot y logró que el 80% de estudiantes consideren menos difícil y divertido las clases de Historia. Martínez et al. (2021) obtuvo altos puntajes en el pos test luego de aplicar su programa gamificado en el curso de Historia, donde se observó el impacto de introducir otras metodologías más activas frente a un enseñanza memorista. La metodología de Cusicuna y Machaca (2019), De la Torre y Val del Carpio (2020) y Díaz (2017) se basó en el uso de un solo juego gamificado para desarrollar la competencia y capacidades del pensamiento histórico, por ello sus resultados no llegan a los niveles máximos. En todos los programas se mostró buenos resultados, sin embargo mi programa “Gamificando con fuentes históricas” que usó dos metodologías de gamificación y en ella siete juegos gamificados y tres videojuegos, a diferencia de los antecedentes mencionados que solo usaron uno y el método histórico con fichas auténticas que partían de un problema histórico seguido de su análisis y crítica de fuentes, por todo lo mencionado obtuvo mejores resultados en el post test del grupo experimental al aumentar significativamente su media de 8.11% a un 16.79%, pasando del nivel de

inicio a un nivel logro esperado y logro destacado. Por ello se concluye que la competencia construye interpretaciones históricas se fortalece cuando se aplica diversas estrategias didácticas como el uso de juegos gamificados y análisis e interpretación de fuentes históricas.

Los programas educativos de gamificación logran un aprendizaje inmersivo y por experiencia, como lo respalda las propuestas de Csikszentmihalyi (2019) y Perrota et al. (2013) donde se busca un aprendizaje que invite y persuada mediante los juegos en vez de obligarte a aprender información. Logra el estado de flujo, felicidad, placer, con un alto nivel de atención, una sensación de dedicación total y deseos de culminarla con éxito el reto planteado. Proyectos gamificados como los mencionados por Ortiz (2018) en "Aprendizaje basado en zombis" por David Hunter tuvo un narrativa donde deben escapar de una invasión zombie, para ello lo estudiantes deben interpretar mapas y aprender conocimientos geográficos, espaciales, climáticos y migratorios para escapar de la invasión. José Palazón usó insignias digitales como premiación y recompensas para motivar lograr las metas académicas del curso trabajando despertando la competencia entre sus estudiantes mediante tablas de calificaciones y progreso. Como menciona Werbach y Hunter (2012) en un programa gamificado se debe considerar la mecánica, dinámica y componentes de los juegos. Por ello mi programa "Gamificando con fuentes históricas" cumplió con los elementos de gamificación al tener una narrativa interesante al desempeñar las estudiantes el rol de personas prehistóricas que tienen que escapar al avance del frio de la glaciación y del avance inminente de la maldad y ambición humana que está conquistando el mundo y el cosmos. Para ello tendrán que afrontar retos, interpretar y analizar diversas fuentes históricas de la Prehistoria, de esta forma podrá avanzar los tres niveles Paleolítico, Neolítico y Edad de los metales, recibiendo a cambio diversas recompensas y premios. Plantear unidades didácticas auténticas que tengan juegos, historia, narrativa actualizada con elementos que llaman su atención despierta la curiosidad, interés y motivación en los estudiantes; porque se está partiendo de los intereses de los estudiantes, como lo respaldan Rodríguez y Santiago (2015) y Prieto (2020).

Diseñar un programa gamificado implica crear un juego con un diseño interactivo, con reglas, libertad para equivocarse, progreso y retroalimentación inmediata, niveles, recompensas y componentes que despierten y partan de las necesidades de los estudiantes. Los programas de gamificación analizados y el presente “Gamificando con fuentes históricas” desarrollaron la motivación porque despertó en los estudiantes la pasión y las ganas de jugar orientados a vencer un reto educativo y al usar formatos de videojuegos se engancharon fácilmente. De esta forma se impulsó una motivación extrínseca con los puntajes ganados, diplomas, insignias, títulos dados como recompensa y también se desarrolló la motivación intrínseca planteada por Deci y Ryan en su teoría de Autodeterminación, al introducir juegos que generan felicidad, alegría, placer y adrenalina al competir y querer ganar (Naranjo, 2009; Gallegon & Llorens, 2015). Por lo tanto mi programa considero la parte emocional del estudiante como impulsor del aprendizaje. También se pudo constatar la teoría de motivación logro, poder y afiliación de McClelland porque mi programa gamificado permitió desarrollar en diferentes tipos de alumnas las diversas motivaciones porque hay discentes que les importó más lograr el éxito al resolver los retos aceptando las responsabilidades; en cambio hubieron otros estudiantes que prefirieron asumir un rol de líder y orientar el trabajo y les gustó planificar las estrategias cuidando su prestigio; finalmente el juego también permitió a otro tipo de estudiantes desarrollar sus emociones y sociabilidad porque estaban más interesados en compartir experiencias y solo divertirse participando (Contreras & Eguia, 2016). Sobre la interacción y participación fue más cuando se incluía juegos donde en grupo formados tenían que competir y se proclamaba como ganador a uno de los grupos o jugadores. También se observó el compromiso deseando continuar jugando y completar el reto a pesar que las clases acabaron, además se observó que en esta educación remota las estudiantes que no participaban con frecuencia si lo hacían y entraban a clase vía whatsapp los días donde había juegos, completando así sus retos.

Sobre lo hipótesis específica primera los resultados mostraron con la estadística inferencial de la prueba de U de Mann Whitney una significancia asintótica bilateral de $0.00 < 0.05$ en el post test confirmando la primera hipótesis específica el programa “Gamificando con fuentes históricas” fortaleció la dimensión

interpreta críticamente fuentes diversas. Además los resultados descriptivos en el pre test del grupo experimental obtuvo el mayor porcentaje en el nivel logro esperado con un 42.9 % y en el post test mejoró su porcentaje en el nivel logro destacado con un 67.9%, a diferencia del grupo de control que estuvo en logro esperado y bajo a nivel inicio. Estos resultados coinciden con los de Berrocal (2019) que también obtuvo un valor de Z de $-5,73 \leq -1.96$ y una significancia asintótica bilateral de $0.00 < 0.05$ en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas; al usar el análisis de fuentes escritas y gráficas y elaborar organizadores visuales. Tufinio (2019) tuvo en su pre test de su grupo experimental 60.71% en el nivel de inicio y un aumento en su post test con 60.71% en el nivel proceso así como un 39.29% en nivel satisfactorio, mientras que su grupo de control se mantuvo en nivel de inicio y proceso. Además su promedio de rangos negativos es de 13.50 habiendo diferencias significativas entre el pre test y post test del grupo experimental. El programa de Tufinio permitió un acercamiento a los objetos o fuentes primarias, reconocimiento, análisis y síntesis de las principales características. Soto (2019) obtuvo una diferencia de medias de 2,808 puntos en su pre test y post test; además alcanzó los niveles de proceso, logro esperado y destacado con un 84,6% al usar una variedad de fuentes, valorar su utilidad e importancia en la construcción del pensamiento histórico. Cusicuna y Machaca (2019) obtuvo en el pre test del grupo experimental un 38.46% nivel inicio y un 42.31% nivel proceso; luego en su post test aumentó al nivel proceso con 50% y 34.62% nivel satisfactorio utilizando las herramientas de Kahoot en sus clases. Cuenca y Jiménez (2018) usó el videojuego Libertus y logró desarrollar temas abstractos, complejos de imaginar del patrimonio cultural romano; mejoró la identidad cultural, la motivación, la ciudadanía y competencias digitales en los estudiantes españoles de primero de secundaria. Evaristo et al. (2016) usaron el videojuego "1814: La rebelión del Cusco" y tuvieron resultados muy positivos al comparar su prueba de entrada que obtuvo como media un 6.72% y su prueba de salida un 13,4%. En todos los programas se destaca el impacto positivo del uso de las fuentes históricas y la introducción de juegos gamificados y videojuegos históricos para desarrollar el pensamiento histórico desde un aprendizaje que considere las emociones e intereses de los estudiantes.

La literatura existente sobre pensamiento histórico corrobora la importancia de trabajar con fuentes históricas porque permite conocer, describir, analizar e interpretar diversas fuentes históricas y cuestionar la historia oficial siendo una oportunidad que empodera al estudiante como constructor de la historia nacional y mundial. Además de comprender los verdaderos intereses y posiciones del creador de la fuente en un contexto y tiempo histórico determinado. De esta forma el estudiante deja de escuchar inactivamente al profesor y deja de leer y copiar su texto escolar. Asumir el rol del historiador o arqueólogo es un gran reto para el estudiante y maestro porque se debe confrontar y comparar las fuentes, encontrando sus semejanzas, diferencias, contradicciones y aportes. La historia se crea en la discusión y debate de las ideas, la historia no está terminada y cada estudiante desde su razonamiento es un constructor de la historia (Santisteban, 2021). Gamificar las fuentes históricas es una estrategia atractiva y motivante para el estudiante porque jugando a pasar retos y niveles más complicados, descifrando acertijos, interpretando códigos secretos y resolviendo misterios de los arqueólogos o buscando como los detectives se puede hallar respuestas a una investigación o problema histórico. También introducir fuentes históricas a los formatos interactivos de los juegos gamificados como Genially, Kahoot, Wordwall, Quiziz, Quizlet, Nearpod, etc. para que describa, analice y compare fuentes históricas despierta el interés de los estudiantes; más aún usar videojuegos con temas históricos es altamente motivante y partir de ello se genera un debate de lo real o irreal del juego y de forma mágica ya están conectados con el contexto del pasado por la forma atractiva de los formatos de los videojuegos o simulaciones (Cuenca y Jiménez, 2018; Gil y Prieto 2019b).

Sobre la hipótesis específica segunda los resultados mostraron con la estadística inferencial de la prueba de U de Mann Whitney una significancia asintótica bilateral de $0.00 < 0.05$ en el post test confirmando la segunda hipótesis específica. El programa "Gamificando con fuentes históricas" fortaleció la dimensión comprende el tiempo histórico. Además los resultados descriptivos en el pre test del grupo experimental obtuvo el mayor porcentaje en el nivel inicio con un 64,3 % y en el post test mejoró su porcentaje en el nivel logro esperado con un 67.9% y un nivel de logro destacado de 21.4% a diferencia del grupo de control que mantuvo

nivel de inicio. Estos resultados coinciden con Berrocal (2019) que obtuvo un valor de Z de $-4,505 \leq -1.96$ y con una significancia asintótica bilateral de $0.00 < 0.05$; al analizar y elaborar líneas de tiempo. Domínguez (2018) obtuvo una diferencia de medias de 0.34 a favor del grupo experimental para los conocimientos de segundo orden relacionados del pensamiento histórico relacionados a conceptos temporales de cambio, continuidad y contextualización. Tufinio (2019) obtuvo en su pre test un 57.15% en nivel inicio y un 75% nivel proceso en su post test del grupo experimental, mientras que el grupo control estuvo en inicio y bajo a previo al inicio. Además su p valor fue $0.019 < 0.05$, demostró la diferencia significativa de medias del pre test y post test del grupo experimental. Soto (2019) obtuvo una diferencia de medias de 2,192 puntos en su pre test y post test. En un inicio los estudiantes no habían introducido metaconceptos de temporalidad como el cambio, la continuidad, la relevancia histórica y la conciencia histórica por venir de una escuela primaria con enseñanza memorista y con docentes poco capacitados y unidocentes que enseñan todas las áreas académicas. Cusicuna y Machaca (2019) obtuvo en el pre test del grupo experimental un 57.69% en nivel proceso y luego en el post test se mantuvo en nivel proceso con un 53.85% aumentando al nivel satisfactorio con 19.23% utilizando las herramientas de Kahoot, además los estudiantes estuvieron más motivados en participar y teniendo una actitud positiva para aprender. Los programas de Cusicuna y Machaca, Soto, Tufinio, Domínguez y Berrocal solo usaron un juego gamificado o solo usaron fuentes históricas, pero no ambos como si lo hizo mi programa “Gamificando con fuentes históricas” motivo por el cual esos antecedentes no tuvieron altos resultados, como si lo tuvo el presente estudio.

Experiencias y literatura existente sobre gamificación corroboran estos resultados, donde plataformas gamificadas como Genially y Wordwall tiene varios juegos con formatos y diseños impresionantes para elaborar actividades de ordenar y armar líneas de tiempo, ordenar y secuenciar hechos históricos; también ofrecen actividades para comparar donde se puede introducir temáticas de las transformaciones y evoluciones sociales, se pueden realizar insertando imágenes y elaborando preguntas interesantes que lleven al análisis y reflexión (Miranda, 2021). Comprender el pasado y el futuro mediante el análisis de fuentes históricas,

comprendiendo las causas y motivaciones de su origen; proyectándose sobre su impacto en el futuro (Ibagón, 2021). Entendiendo que en una misma sociedad pueden coexistir diversas realidades y que no todos los actores sociales viven el mismo desarrollo, por ejemplo en el programa "Gamificando con fuentes históricas" los estudiantes analizaron las viviendas del Neolítico y compararon y dedujeron que en la actualidad existen lugares en la selva peruana que tienen viviendas con infraestructura y materiales parecidos a pesar de estar en el siglo XXI.

Sobre lo hipótesis específica tercera los resultados mostraron con la estadística inferencial de la prueba de U de Mann Whitney una significancia asintótica bilateral de $0.00 < 0.05$ en el post test confirmando la tercera hipótesis específica El programa "Gamificando con fuentes históricas" fortaleció la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos. Además los resultados descriptivos en el pre test del grupo experimental obtuvo el mayor porcentaje en el nivel inicio con un 85.7 % y en el post test mejoró su porcentaje en el nivel proceso con un 46.4%, un nivel logro esperado de 35.7% y un nivel de logro destacado de 17.9%, a diferencia del grupo de control que se mantuvo en el nivel inicio. Estos resultados coinciden con Berrocal (2019) que obtuvo un valor de Z de $-4,622 \leq -1.96$ y con una significancia asintótica bilateral de $0.00 < 0.05$; al usar la investigación histórica. También Domínguez (2018) obtuvo una diferencia de medias de 0.20 a favor del grupo experimental, con un $p < 0.001$ demostrando que mejoró en la argumentación de los problemas históricos. Tufinio (2019) en su pre test del grupo experimental alcanzó un 50% en el nivel inicio y en su post test logró un 46.43% en nivel proceso y un 39.28% en nivel satisfactorio, mientras el grupo de control aumento en el nivel previo al inicio de un 50% a un 71.43%. Además halló un p-valor de 0.01 con diferencias significativas en el post test de ambos grupos. El programa de Tufinio permitió a los estudiantes comprender las formas de pensar y cosmovisión del hombre en el pasado. Soto (2019) obtuvo una diferencia de medias de 2,115 puntos en su pre test y post test. Estos buenos resultados demuestran que se puede fortalecer el perfil del egreso del estudiante que busca lograr un ciudadano consciente de su pasado, presente y futuro, conocedor y crítico de la historia de su país y del mundo (Minedu, 2016). También Cusicuna y Machaca (2019) obtuvo en el pre test del grupo experimental un nivel

de inicio con un 42.31% y en el post test un 46.16% en nivel de proceso y un 23.07% en nivel de satisfactorio usando las herramientas gamificadas de Kahoot en clases, permitió un aprendizaje divertido, atractivo y competitivo. Castrejón (2020) fortaleció la empatía histórica con su programa de novela visual tipo videojuego usando fuentes históricas sobre la segunda guerra mundial en estudiantes españoles de cuarto de secundaria, obtuvo como resultados que muchos estudiantes repitieron varias veces el juego por curiosidad para comprender la narrativa y final de la historia. Muchos empatizaron con los personajes, realizaron juicios de valor y se involucrando emocionalmente con la historia y los personajes, tuvieron mayor disposición de opinar y debatir según la comprensión del pasado aumentando su interés y ganas de investigar. Mi programa "Gamificando con fuentes históricas" donde se usó tres videojuegos de la Prehistoria: The Mammoth: A cave Painting, Big Hunter y Ancestros Historia de Antapuerca también coinciden con los resultados de Castrejón (2020), Evaristo et al. (2016) y Cuenca y Jiménez (2018) debido a que el estudiante se introduce y vive la historia que se narra, comprendiendo mucho mejor el contexto social por los formatos visualmente atractivos de los videojuegos y queriendo saber el final de la historia y ganar el juego.

Sobre la elaboración de interpretaciones históricas el programa "Gamificando con fuentes históricas" analizó e interpretó por ejemplo la pintura de un autor que en su obra plasmó la idea que las mujeres hicieron las pinturas rupestres de las cuevas paleolíticas poniendo en tela de juicio la idea que por muchos años los historiadores mencionaron que fueron los hombres los que pintaban en las cuevas, se contrastó con fuentes primarias como las pinturas Manos en Negativo de la cueva del Castillo y con fuentes secundarias de artículos de opinión. Con esta actividad se buscó entender la perspectiva del autor, las motivaciones de los creadores de las pinturas rupestres y responder al problema histórico ¿Qué significado tiene las pinturas de las cuevas de Altamira? Esta forma de enseñar Historia como lo mencionan Valle (2018) y Santisteban (2021) permite desarrollar la empatía histórica y elaborar respuestas argumentadas a partir del análisis de las fuentes históricas, dejando de lado prácticas memorísticas o solo elaborar organizadores visuales.

En el programa "Gamificando con fuentes históricas" se propuso como actividad final en cada nivel, crear una explicación histórica luego de haber analizados diversas fuentes confiables de History National Geographic por ejemplo del periodo Edad de los Metales, para ello se pidió que describan cuatro imágenes de fuentes primarias de una rueda, una espada, un anillo y una lanza de bronce que habían sido descubiertas por los arqueólogos. Como lo mencionó Monte-Sano et al. (2019) primero es necesario trabajar de forma individual mencionando que emociones sienten al ver la imagen, que pueden deducir que ocurrió o como se elaboró o porque está en ese estado, luego que información no me dice la fuente observada. Después leen y subrayan información importante y hacen anotaciones que pueda responder a la pregunta eje del problema histórico ¿Qué nos dicen los recientes hallazgos arqueológicos sobre cómo era la vida en la edad de bronce? luego de hacer sus anotaciones en su misma lectura, en forma grupal comparten y dialogan sobre lo encontrado y analizado, enriqueciendo más la elaboración de sus hipótesis. Luego sintetizan y concluyen redactando su propia interpretación histórica considerando el contexto, el tiempo, las nuevas necesidades de la población, los avances de la época y los nuevos roles sociales. Finalmente pasaran a compartir mediante un audio a sus compañeras y docente. Esta forma de trabajo donde se mezcla diversos escenarios de trabajo pasando de lo individual, grupal, y plenaria ayuda a construir y formar su pensamiento histórico.

VI. CONCLUSIONES

Primera

En esta tesis se determinó que la aplicación del programa "Gamificando con fuentes históricas" mejoró la competencia construye interpretaciones históricas del área de Ciencias Sociales de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Nuestra Señora del Carmen de Imperial de la UGEL 08 Cañete, dado que los resultados alcanzados en el pos test por el grupo experimental con respecto al grupo control, demostraron diferencias estadísticamente significativas; evidenciándose que el 100% de los estudiantes del grupo experimental alcanzaron el nivel de logro esperado y logro destacado en conjunto, mientras que en el pre test solo alcanzaron el nivel de inicio y proceso; además la calificación media del grupo experimental se incrementó de 9.04 en el pre test a 16.79 en el pos test y su dispersión se redujo de 2.54 en el pre test a 1.833 en el pos test; en cambio el grupo control mantuvo resultados relativamente semejantes.

Segunda

Se determinó que la aplicación del programa "Gamificando con fuentes históricas" mejoró la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pública Nuestra Señora del Carmen de Imperial de la UGEL N° 08 Cañete, dado que los resultados alcanzados en el pos test por el grupo experimental con respecto al grupo control, demostraron diferencias estadísticamente significativas; evidenciándose el incremento a 92.9 % los estudiantes del grupo experimental que alcanzaron un nivel entre logro esperado y logro destacado, mientras que en el pre test alcanzaron el 67.9 %; en cambio los estudiantes del grupo control redujeron los niveles alcanzados.

Tercera

Se determinó que la aplicación del Programa "Gamificando con fuentes históricas" mejoró la capacidad comprende el tiempo histórico de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Nuestra Señora del Carmen de la UGEL N° 08 Cañete; dado que los resultados alcanzados en el pos test por el grupo experimental con respecto al grupo control, demostraron diferencias estadísticamente significativas; se evidencia el incremento a 89.3 % los estudiantes del grupo experimental que alcanzaron un nivel entre logro esperado y logro destacado, en tanto que en el pre test solo alcanzaron el 3.6 %; en cambio el grupo control mantuvo resultados relativamente semejantes.

Cuarta

Se determinó que la aplicación del Programa "Gamificando con fuentes históricas" mejoró la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos de los estudiantes del área de Ciencias Sociales del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Nuestra Señora del Carmen de Imperial de la UGEL N° 08 Cañete, dado que los resultados alcanzados en el pos test por el grupo experimental con respecto al grupo control, demostraron diferencias estadísticamente significativas; evidenciándose un incremento a 53.6 % los estudiantes del grupo experimental que alcanzaron un nivel entre logro esperado y logro destacado, mientras que en el pre test no se alcanzó dichos niveles; en cambio el grupo control mantuvo resultados semejantes.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda a los docentes del área de Ciencias Sociales desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas para formar ciudadanos críticos y comprometidos con su país y el mundo, para formar actores políticos que se empoderen de escribir una nueva historia para la humanidad. Para lograr ello también se debe considerar la motivación, las emociones y las ganas de aprender jugando de los estudiantes.

Segunda

Se recomienda a los docentes del área de Ciencias Sociales enseñar a los estudiantes que existen diversos puntos de vistas sobre un hecho y no solo la historia oficial o nuestras creencias, además de enseñar a diferenciar las opiniones, de los relatos y acontecimientos: a corroborar y comparar las fuentes para su confiabilidad. Enseñarles a indagar y no solo basarse en el texto escolar. También se debe aprovechar la tecnología para acceder a diversas fuentes audiovisuales, museos, videojuegos, páginas webs confiables, etc. que nos permitan ampliar el panorama y construir interpretaciones históricas más complejas y enriquecidas.

Tercera

Se recomienda a los docentes del área de Ciencias Sociales enseñar a los estudiantes a contextualizar los acontecimientos históricos no desde el presente, sino comprender la dinámica de la temporalidad histórica, valorando la importancia de los cambios y permanencias para las sociedades. También se debe aprovechar los juegos gamificados donde se puede hacer frisos cronológicos, líneas de tiempo, cuadros comparativos evolutivos del pasado hasta la actualidad.

Cuarta

Se recomienda a los docentes del área de Ciencias Sociales enseñar a los estudiantes a elaborar argumentos sólidos que den respuestas a problemas históricos relevantes, considerando las múltiples causas y consecuencias que conllevan y comprendiendo las perspectivas de los diversos actores sociales con empatía histórica; de esta forma se evita el memorismo. También se debe aprovechar los juegos de competencia por equipos donde se discuta diversas posturas sobre un problema histórico y se debata posibles hipótesis.

Quinta

Se recomienda a los directivos y docentes de la institución educativa pública Nuestra Señora del Carmen de Imperial, la diversificación e implementación de las estrategias del Programa “Gamificando con fuentes históricas” en la programación de las actividades de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los diversos grados de educación secundaria para mejorar las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas.

VIII. PROPUESTA

Programa “Gamificando con Fuentes Históricas”

1. Título

Programa "Gamificando con fuentes históricas" para el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes del nivel secundaria.

2. Fundamentación

La propuesta de gamificar y usar fuentes históricas en la competencia Construye Interpretaciones Históricas del área Ciencias Sociales nace de la necesidad de despertar la motivación, introducir un aprendizaje activo, significativo y protagónico del estudiante mejorando sus logros de aprendizaje. Además de fortalecer su pensamiento histórico y crítico mediante la interpretación de fuentes históricas. Para ello se usará diversos juegos gamificados y el método histórico.

a. Perfil de egreso del estudiante de la Educación Básica

- El estudiante propicia la vida en democracia a partir del reconocimiento de sus derechos y deberes y de la comprensión de los procesos históricos y sociales de nuestro país y del mundo.
- El estudiante aprovecha responsablemente las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje.
- El estudiante desarrolla procesos autónomos de aprendizaje en forma permanente para la mejora continua de su proceso de aprendizaje y de sus resultados.

b. Enfoques y competencias transversales

Tabla 15

Enfoques y competencias transversales

Enfoques Transversales	Valores	Actitudes
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad.	Equidad en la enseñanza	Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo
Enfoque búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

Competencias transversales	Capacidades
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none">• Personaliza entornos virtuales• Gestiona información del entorno virtual• Interactúa en entornos virtuales
Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	<ul style="list-style-type: none">• Define metas de aprendizaje• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje

3. Objetivos del Programa

a. Objetivo General

Mejorar los niveles de logro en la competencia Construye Interpretaciones Históricas en el área de Ciencias Sociales utilizando la gamificación y la interpretación de fuentes históricas así lograr cambios significativos en su aprendizaje y su formación integral.

b. Objetivos específicos

- i. Mejorar los niveles de las capacidades interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico y elabora explicaciones sobre procesos históricos mediante la aplicación del Programa “Gamificando con fuentes históricas”.
- ii. Familiarizar a los estudiantes en el uso de las herramientas digitales gamificadas.
- iii. Desarrollar capacidades de trabajar en equipo, gestionar conflictos, proponer soluciones creativas, toma de decisiones, autonomía, observación, análisis y habilidades comunicativas.

4. Secuencia Didáctica del Programa

a. Actividades de exploración

Se presentará los juegos gamificados y se explicará cómo funciona su ingreso, registro, las actividades y resultados. Los estudiantes manipulan previamente el juego gamificado para conocerla.

b. Actividades de ejecución

En las sesiones de aprendizaje elaboradas por el docente en este contexto de educación remota, los estudiantes harán uso de sus celulares e internet de sus casas para ingresar al whatsapp se enviará los enlaces de los juegos gamificados al grupo whatsapp.

c. Evaluación de actividades

- La evaluación se realiza en cada actividad de los juegos gamificados para acompañar y retroalimentar en el avance y dificultades del estudiante. Además, cada juego gamificado ofrece un reporte inmediato sobre los

resultados permitiendo dar retroalimentación en las preguntas con menor acierto, que se demoraron más tiempo y fueron más difíciles en responder.

- Evaluaciones online mediante juegos gamificados Genially, Kahoot, Quizizz, Quizlet, Wordwall, Nearpod y Cerebriti.
- Lista de cotejo de evaluación para que los estudiantes conozcan los criterios con los que serán evaluados.
- Autoevaluación sobre el avance de sus aprendizajes al final de cada nivel avanzado.

5. Metodología

El programa “Gamificando con fuentes históricas” se basa en los principios metodológicos del método histórico, uso de las TIC y gamificación.

- a. Método Histórico: Para desarrollar el pensamiento histórico como menciona Santisteban (2021) el estudiante debe aplicar el método del trabajo del historiador que consiste en:
 - i. Recolección de información basada en fuentes históricas.
 - ii. Hipótesis explicativas que buscan responder a un hecho o problema históricos.
 - iii. Análisis y clasificación de las fuentes históricas
 - iv. Critica de fuentes históricas, identificando si son fuentes contradictorias o confiables que ayuden a construir y responder la hipótesis propuesta sobre el problema histórico.
 - v. Causalidad, identificar y analizar las múltiples causas, consecuencias y motivaciones de los protagonistas que intervinieron y sucedieron en los hechos históricos.
 - vi. Explicación histórica, elabora una explicación a partir de sus hallazgos y respondiendo al problema histórico.

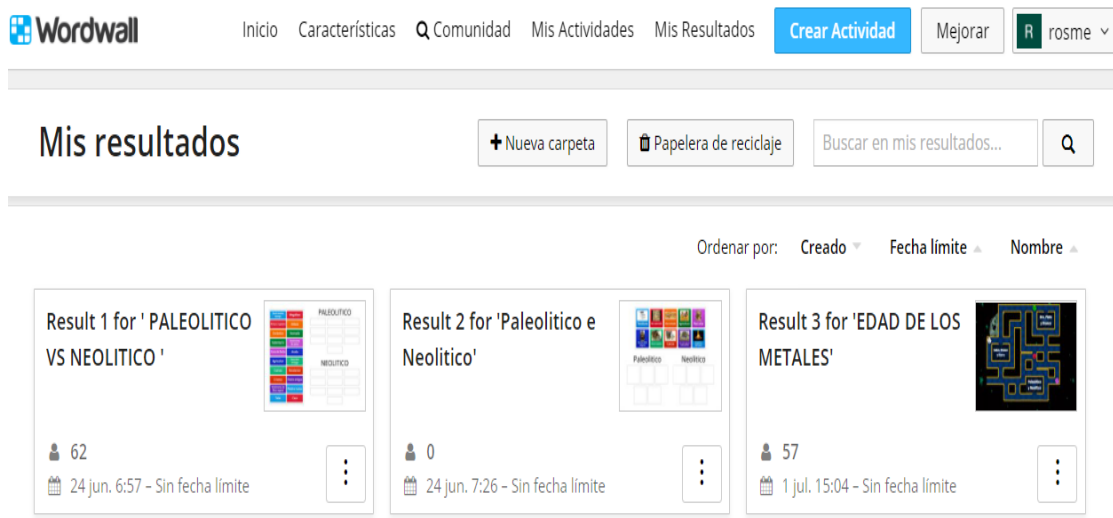
Para implementar el método histórico se elaboró un cuadernillo de fuentes históricas el cual contiene once fichas de trabajo donde se usa fuentes primarias y

secundarias con fuentes confiables y diversas. Se planteó una situación significativa en la unidad de aprendizaje y en cada clase un problema histórico relevante para poder comprender, analizar e interpretar los periodos Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. Cada ficha de trabajo busca desarrollar las capacidades de la competencia Construye Interpretaciones Históricas, buscando lograr en los estudiantes el estándar del ciclo VI. Con diversas preguntas de análisis y crítica el estudiante tendrá que contextualizar, comprender la perspectiva del autor, comparar, sopesar, hallar confiabilidad de las fuentes; identificar y relacionar múltiples causas y consecuencias, comprender la mirada de los protagonistas, explicar los cambios y permanencias de procesos históricos, elaborar respuestas y conclusiones a los problemas históricos, Se planteó trabajar con la estrategia Veo, Infiero, Siento y Me pregunto con las fuentes históricas de forma individual, grupal y plenaria del salón a través de los grupos whatsapp, de esta forma se puede generar debate, consensuar y generar mejores argumentos históricos como lo menciona Monte-Sano et al. (2019). La elaboración del presente cuadernillo contó con el asesoramiento de dos historiadores catedráticos para poder desarrollar mediante las actividades el pensamiento histórico de los estudiantes.

- b. Uso de las Tic: El estudiante está inmerso en la tecnología por lo tanto vamos aprovechar esas habilidades y se utilizara equipos y herramientas virtuales, como la computadora, laptop, tablet o celular para acceder a las clases remotas en esta educación virtual. Además de acceder a los juegos gamificados mediante los enlaces web enviados en el grupo whatsapp del aula.
- c. Gamificación: haremos uso de un sistema de recompensas, retroalimentación, reglas del juego, una historia o narrativa interesante para las actividades y desafíos alcanzables. Se usaran y crearan actividades con los siguientes juegos gamificados:
 - i. Wordwall: se usó las actividades gamificadas de una las correspondencias, voltear fichas y persecución en laberinto con los temas de la Prehistoria.

Figura 6

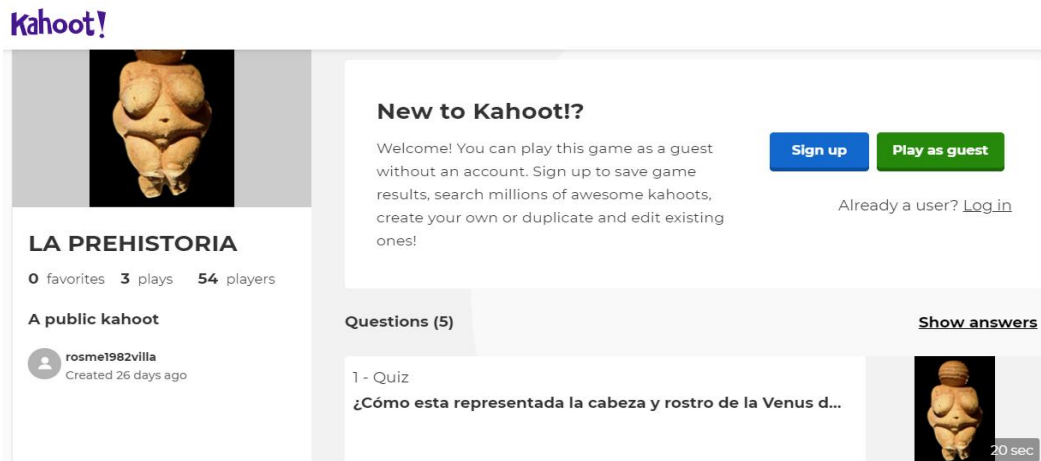
Actividades elaboradas con el juego gamificado Wordwall



- ii. Kahoot: se usó las preguntas con alternativas múltiples sobre la temática de la Prehistoria.

Figura 7

Actividades elaboradas con el juego gamificado Kahoot.



- iii. Quizizz: se usó los cuestionarios con actividades tipo opción múltiple, caja, rellenar espacios en blanco, encuesta y abierto sobre la Prehistoria.

Figura 8

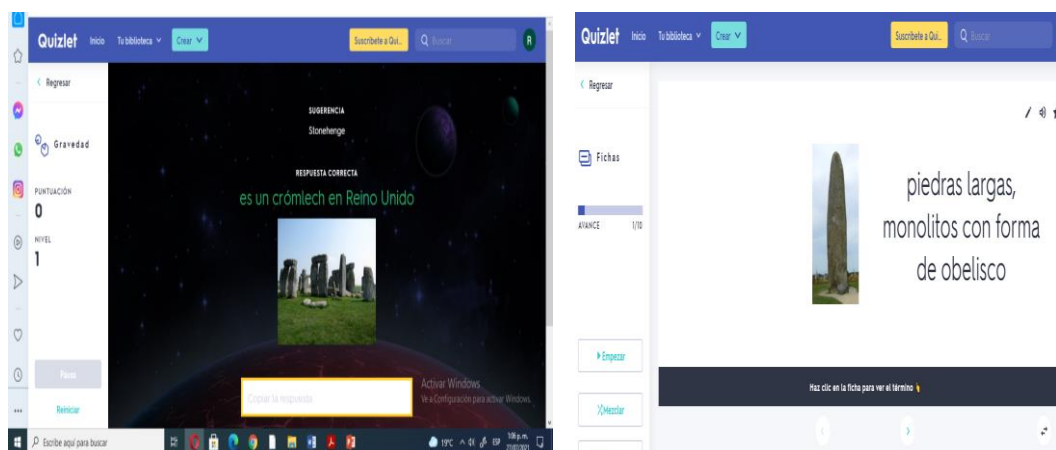
Cuestionarios elaborados con el juego gamificado Quizizz.



- iv. Quizlet: se usó las actividades juego de clase live, actividades de estudiar modo fichas, escribir, combinar, gravedad y probar sobre la temática de la Prehistoria.

Figura 9

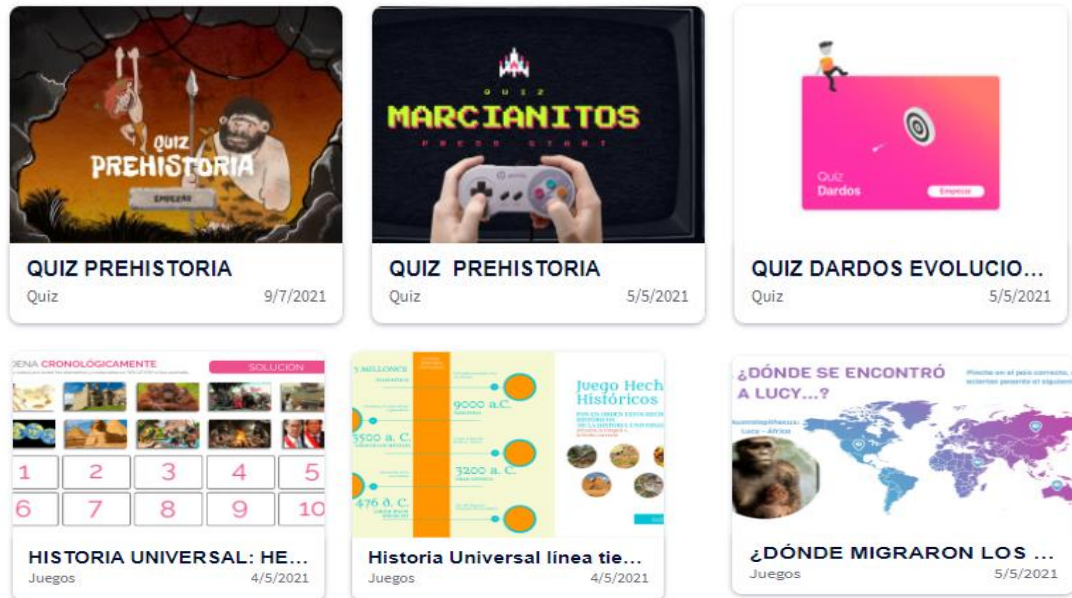
Actividades elaboradas con el juego gamificado Quizlet.



- v. Genially: se usó los quiz y juegos gamificados de los dardos, prehistoria, marcianitos, línea de tiempo, mapamundi y ordenar cronológicamente con la temática de la Prehistoria.

Figura 10

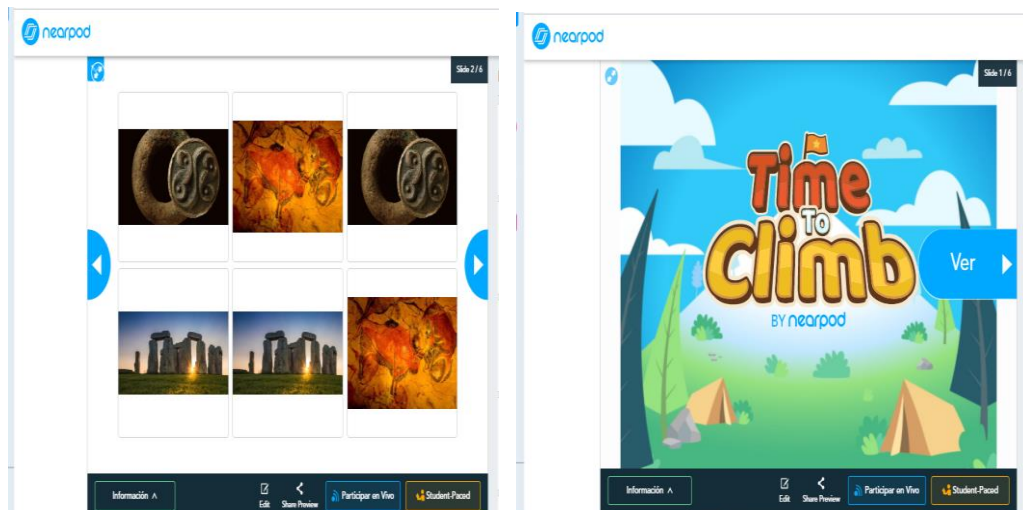
Actividades elaboradas con el juego gamificado Genially.



- vi. Nearpod: se usó el juego de competencia de escalar la montaña, emparejar tarjetas, rellenar casilleros y encuesta sobre la Prehistoria.

Figura 11

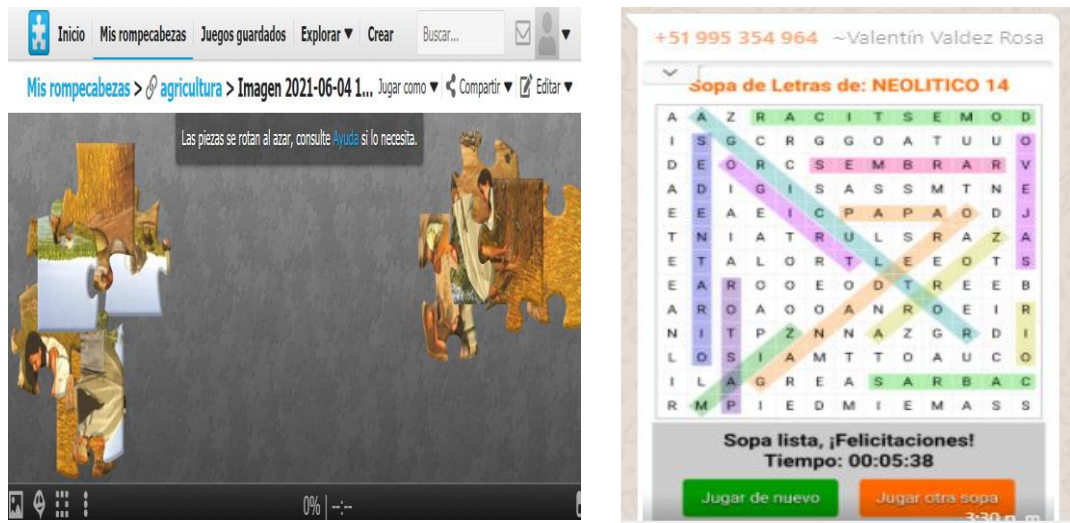
Actividades elaboradas con el juego gamificado Nearpod.



- vii. Juegos online: actividades como rompecabezas y sopa de letras con la temática de la Prehistoria.

Figura 12

Actividades elaboradas con los juegos gamificados online.



- viii. Cerebriti: actividades de ubicar en el mapamundi las primeras plantas domesticadas.

Figura 13

Actividades elaboradas con el juego gamificado Cerebriti.



- ix. Videojuegos: Se escogió tres videojuegos sobre la Prehistoria: The Mammoth: A cave Painting, Big Hunter y Ancestros Historia de Antapuerca

Figura 14

Videojuegos sobre la Prehistoria usados en el programa.



Unidad didáctica gamificada:

- Historia y narrativa del juego gamificado:
Los participantes deberán sobrevivir como sociedad prehistórica a la era de la glaciación que está esparciendo no solo el frío en el mundo sino también el mal y la ambición humana. Para ganar se debe afrontar diversos eventos, solo sobrevivirán los más preparados y se convertirán en los nuevos gobernantes prehistóricos. Cada horda paleolítica atravesará tres niveles donde afrontarán distintos retos. En cada nivel usarán las armas mágicas otorgadas por los dioses supremos. El juego se desarrolla en hordas que irán evolucionando (un equipo de estudiante) experimentarán estar en los periodos Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales donde habitará y se defenderá para sobrevivir. Cada banda está influenciado por los dioses supremos y tienen armas propias.
- Niveles: el avance y cumplimiento de los retos de cada equipo le permitirá alcanzar los tres niveles:
 - Nivel Paleolítico
 - Nivel Neolítico
 - Nivel Edad de los Metales

- Insignias- Badges: se entregará cada vez que pasen de forma individual y grupal un nivel:
 - De forma individual: recibirá la insignia de Las Venus Paleolíticas (Nivel Paleolítico), insignia de las Domesticadoras (Nivel Neolítico) y la insignia de las Metálicas Ingeniosas (Edad de los Metales).

Figura 15

Insignias creadas en cada nivel del programa gamificado.



Las Venus Paleolíticas

Las Domesticadoras

Las Metálicas Ingeniosas

- De forma grupal: recibirá los títulos de Banda (Nivel Paleolítico), título de Aldea (Nivel Neolítico) y el título de Ciudad (Nivel Edad de los Metales).
- Retos de forma grupal, se plantea cinco actividades en cada reto, siendo un reto por cada nivel, para que lo resuelvan colaborativamente cada equipo evaluando sus habilidades y recursos disponibles. Los retos plantean actividades creativas, artísticas, análisis de información y producción de textos; se realiza al finalizar cada nivel.
- Premios y reconocimientos
 - Tablero de puntos: en cada clase se indicará los puntos y nivel alcanzados por cada estudiante y equipo.

Figura 16

Tablero de puntajes obtenidos en cada nivel.

CALIFICACIONES PERSONAL - GRUPAL

AVANCE PALEOLITICO	AVANCE NEOLITICO	AVANCE EDAD DE LOS METALES	RETO 1 PALEOLITICO	RETO 2 NEOLITICO	RETO 3 EDAD METALES
• 1. ARAUJO TASAYCO	• 1. ARAUJO TASAYCO	ARAUJO TASAYCO	BANDA 3 BANDA 6 BANDA 5	ALDEA 3 ALDEA 6	CIUDAD 3 CIUDAD 6
• 2. ARTICA POLO	• 2. ARTICA POLO				
• 3. CAMPOS MENDOZA	• 3. CAMPOS MENDOZA	CAMPOS MENDOZA			
• 4. DOMINGUEZ BENITES	• 4. DOMINGUEZ BENITES	DOMINGUEZ BENITES			
• 5. DONAYRE VICENTE	• 5. FLORES CHUQUIPUMA				
• 6. FLORES CHUQUIPUMA	• 6. HUARI ARMAS				
• 7. JUAREZ LEVANO	• 7. JUAREZ LEVANO	JUAREZ LEVANO			
• 8. LOPEZ DAGA	• 8. LOPEZ DAGA	LOPEZ DAGA			
• 9. SANTOS LEVANO	• 9. QUIHUE BORDA	QUIHUE BORDA			
• 10. SANTOS QUISPE	• 10. SANTOS LEVANO	VILLAFANI ABURTO			
• 11. SORIANO HUAMAN	• 11. SANTOS QUISPE				
• 12. CASAS CARPIO	• 12. CASAS CARPIO				

- Cada nivel alcanzado vale 20 puntos a nivel personal
- Cada nivel alcanzado vale 100 puntos a nivel grupal
- Diploma virtual cada vez que un equipo pase los tres niveles

Figura 17

Diplomas entregados a nivel grupal por cada nivel ganado



- Después que pasa un nivel recibirá las opciones de escoger una ventaja o comodín:
 - ✓ Recibir la ayuda del profesor en una actividad o evaluación

- ✓ Podrá ayudar a otro equipo
 - ✓ Podrá escoger no realizar una actividad, sin que se le reste puntos
 - ✓ Podrá consultar a sus compañeros en una evaluación
 - ✓ Podrá duplicar su mejor nota
 - ✓ Podrá escoger regalar sus puntos o estatuillas a otro equipo
- El equipo que gane recibirá un diploma virtual en cada nivel.
 - El equipo que acumule 300 puntos y gane tres diplomas virtuales obtendrá la nota máxima de AD en su libreta, de igual forma las 5 estudiantes que logren de forma individual 60 puntos y ganen tres insignias obtendrán un AD en su libreta de notas.

6. Unidad de Aprendizaje: “Gamificando construyo interpretaciones de la Prehistoria”

Situación significativa

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios. En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar? Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el

emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CAMPO TEMÁTICO	PROBLEMA HISTÓRICO	FUENTES HISTÓRICAS	EVIDENCIAS	JUEGO GAMIFICADO	INSTRUMENTO
N°1	Comprende el tiempo histórico	Sitúa en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos, utilizando convenciones temporales y periodificaciones .	Paleolítico: Prehistoria y la historia: periodos y etapas. Ubicación temporal	Sobre la Analogía de la evolución de la tierra y la vida en 24 horas. Responde ¿Quién se demoró más en evolucionar la tierra o el hombre? ¿Qué mejoras y problemas ha traído al planeta la existencia humana?	Línea tiempo de las etapas de la Historia y Prehistoria Línea tiempo de los periodos de la Prehistoria	Relaciona imágenes representativas de cada periodo de la prehistoria y los sitúa en el periodo correspondiente, mediante un juego gamificado de Genially. Ordena de forma cronológica y consecutiva los principales periodos de la Prehistoria y la Historia, mediante un juego gamificado de Genially. Identifica y ubica hechos o procesos históricos de la Prehistoria, mediante un juego gamificado de Genially.	JUEGO GAMIFICADO GENIALLY	Lista de cotejo
N°2	Comprende el tiempo histórico	Comprende cambios y permanencias en la evolución humana durante el Paleolítico	Paleolítico: evolución corporal humana, clima, nomadismo y migración	¿Por qué evolucionó el cuerpo del hombre en el periodo Paleolítico? ¿Consideras que el cuerpo del hombre sigue evolucionando? ¿De qué manera?	Apariencia de los Neandertales https://historia.nationalgeographic.com.es/a/neandertales-mas-cerca-nosotros-7201 Glaciación – Era de hielo https://www.youtube.com/watch?v=TdNAMOJUcFM https://www.youtube.com/watch?v=Qwta5eFtJO	Identifica en las imágenes los cambios y transformaciones corporales que sufrió el ser humano en el Paleolítico mediante el juego gamificado de los dardos de Genially. Ubica en el mapamundi los lugares donde migraron los primeros hombres del Paleolítico mediante el juego gamificado de Genially	JUEGO GAMIFICADO GENIALLY	Lista de cotejo

SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CAMPO TEMÁTICO	PROBLEMA HISTÓRICO	FUENTES HISTÓRICAS	EVIDENCIAS	JUEGO GAMIFICADO	INSTRUMENTO
Nº3	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Paleolítico: herramientas, caza, recolección	¿Los avances tecnológicos en las herramientas paleolíticas demostrarían el desarrollo de la inteligencia del hombre Paleolítico? ¿Por qué?	Video de History Channel https://youtu.be/tQeXTvyr320 sobre herramientas de piedra	Identifica en las imágenes el tipo de herramienta y lo relaciona con el tipo de hombre paleolítico que lo elaboro, mediante el videojuego Big Hunter y el juego gamificado de Quizizz. Identifica las causas y consecuencias de la evolución de las herramientas paleolíticas para el hombre del periodo del Paleolítico, mediante el análisis de un video y el juego gamificado de Quizizz. Obtiene y analiza información de una fuente secundaria (video) sobre las herramientas y caza en el periodo Paleolítico	Videojuego Big Hunter - Juego Gamificado Quizizz	Lista de cotejo
Nº4	1. Interpreta críticamente fuentes diversas. 2. Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Paleolítico: herramientas, caza, recolección	¿Los avances tecnológicos en las herramientas paleolíticas demostrarían el desarrollo de la inteligencia del hombre Paleolítico? ¿Por qué?	Herramientas de corte, yacimientos de Revadim, Israel (Historia National Geography) https://historia.nationalgeographic.com.es/a/pri-meros-humanos-usaron-herramientas-para-romper-huesos-y-consumir-medula-osea-16268	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las herramientas elaboradas en el periodo Paleolítico y del videojuego The Mammoth: A Cave Painting. Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las herramientas elaboradas en el periodo Paleolítico. Explica el impacto del uso de las herramientas de piedra en la vida del hombre del Paleolítico, mediante una ficha de fuentes históricas	Videojuego The Mammoth: A Cave Painting.	Lista de cotejo

SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CAMPO TEMÁTICO	PROBLEMA HISTÓRICO	FUENTES HISTÓRICAS	EVIDENCIAS	JUEGO GAMIFICADO	INSTRUMENTO
Nº5	1. Interpreta críticamente fuentes diversas. 2. Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos.	Paleolítico: cuevas, pintura rupestre	¿Por qué dibujaban animales en las cuevas? ¿Qué habrá inspirado a estos hombres a realizar aquellas pinturas en la cueva de Altamira? ¿Habrá influenciado el contexto de la glaciación en la realización de esas pinturas?	Fuente B: Cuevas de Altamira, España http://www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/cueva-altamira/arte.html	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el videojuego Ancestors Stories of Atapuerca y el juego gamificado Quizizz y una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas de la cueva de Altamira en el período Paleolítico. Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas de la cueva de Altamira en el período Paleolítico. Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del período del Paleolítico para crear las pinturas en la cueva de Altamira, mediante una ficha de fuentes históricas	Videojuego Ancestors Stories of Atapuerca - Juego Gamificado Quizizz	Lista de cotejo
Nº6	Interpreta críticamente fuentes diversas. Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos.	Paleolítico: Cuevas de El Castillo : pinturas manos en negativo, rol de la mujer	Muchos historiadores consideraron que la caza y las pinturas rupestres fueron realizadas por personas del sexo masculino durante el período del Paleolítico ¿Por qué algunos historiadores plantean eso? ¿Crees que las mujeres también pudieron realizar estas actividades?	Cueva El castillo, conjunto manos en negativo. https://khronoshistoria.com/mujer-en-la-prehistoria-marginacion/ http://unaantropologaenlaluna.blogspot.com/2011/08/	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el juego gamificado de Quizizz y de una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas Manos en Negativo de la cueva de El Castillo, perteneciente al período Paleolítico. Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas Manos en Negativo de la cueva de El Castillo, perteneciente al período Paleolítico Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del período del Paleolítico para crear las pinturas en la cueva de El Castillo, mediante una ficha de fuentes históricas	Juego Gamificado de Quizizz	Lista de cotejo

SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CAMPO TEMÁTICO	PROBLEMA HISTÓRICO	FUENTES HISTÓRICAS	EVIDENCIAS	JUEGO GAMIFICADO	INSTRUMENTO
Nº7	Interpreta críticamente fuentes diversas. Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos.	Periodo Paleolítico esculturas: Venus de Willendorf y rol de la mujer	Los arqueólogos han encontrado diversas estatuillas de mujeres paleolíticas. En el contexto de glaciación y considerando el rol que pudieron desempeñar las mujeres del paleolítico ¿Qué habrá querido representar la persona que creó a la Venus de Willendorf? ¿Cuál será el significado de esa estatuilla?	Venus de Willendorf Estatuilla de Brassempouy o <i>Dama de la capucha</i> https://mujeresconciencia.com/2015/08/12/en-tiempos-paleoliticos-bellos-hallazgos-en-forma-de-estatuillas/ https://www.lavanguardia.com/cultura/20191204/472058091294/venus-renancourt-amiens-fertilidad-paleolitico.html https://www.ngenespanol.com/descubrimientos/las-venus-significan-hambruna-y-no-fertilidad/amp/	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el juego gamificado de Quizizz y de una ficha de fuentes históricas sobre la estatuilla de la Venus de Willendorf, perteneciente al periodo Paleolítico. Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre la estatuilla de la Venus de Willendorf, perteneciente al periodo Paleolítico. Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Paleolítico para crear la estatuilla de la Venus de Willendorf, mediante una ficha de fuentes históricas.	Juego Gamificado de Quizizz	Lista de cotejo
Nº8	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Periodo Paleolítico: pintura, escultura, actividades económicas.	Resolver cada banda de forma colaborativa, un reto artístico y creativo con 5 actividades del Paleolítico.	Imágenes (fuentes históricas) utilizadas en clases anteriores	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el juego gamificado de Quizizz y de un reto grupal creativo y artístico del periodo Paleolítico.	Juego Gamificado de Quizizz	Lista de cotejo
Nº9	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Periodo Neolítico: inicios de la domesticación de plantas y animales	Resolver los juegos gamificados online sobre el periodo Neolítico.	Imágenes (fuentes históricas) utilizadas en clases anteriores	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo Neolítico, mediante el juegos gamificados online.	Juegos Gamificados Online	Lista de cotejo

SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CAMPO TEMÁTICO	PROBLEMA HISTÓRICO	FUENTES HISTÓRICAS	EVIDENCIAS	JUEGO GAMIFICADO	INSTRUMENTO
N°10	Interpreta críticamente fuentes diversas. Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos.	Periodo Neolítico: megalitos, crómlech de Stonehenge, entierros, muerte	¿Cómo los hombres Neolítico lograron construir los inmensos megalitos de Stonehenge? ¿Por qué se encontraron cuerpos debajo de estas construcciones?	Crómlech de Stonehenge https://historia.nationalgeographic.com.es/a/stonehenge-fue-cementerio-para-elite_7118 https://www.ngenespanol.com/el-mundo/misterios-de-stonehenge-arqueologia-descubrimientos-pasado-construcciones/amp/	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre las megas construcciones del periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas del crómlech de Stonehenge. Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Neolítico para la construcción del crómlech de Stonehenge, su concepción de la muerte y los entierros, mediante una ficha de fuentes históricas	Premiación individual y grupal por resolver el reto	Lista de cotejo
N°11	Interpreta críticamente fuentes diversas. Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Periodo Neolítico: surgimiento de la producción de alimentos, domesticación de plantas y animales	¿Qué crees que sucedió hace 12.000 años para que la humanidad empezara a producir sus propios alimentos? ¿Por qué no continuaron depredando y consumiendo los recursos de la naturaleza? ¿Por qué el hombre de esa época empezó a domesticar plantas y animales?	Fuente secundaria sobre surgimiento de la producción de alimentos. Almudena Hernando Gonzalo (2009) el proceso de neolitización, perspectivas teóricas para el estudio del neolítico. Departamento de Prehistoria. Universidad Complutense de Madrid. https://revistas.usal.es/index.php/0514-7336/article/view/4943	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el surgimiento de alimentos en el periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas, juegos gamificados de Cerebriti y Quizlet. Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Neolítico para el surgimiento de alimentos en el periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas	Juegos Gamificados de Cerebriti y Quizlet.	Lista de cotejo

SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CAMPO TEMÁTICO	PROBLEMA HISTÓRICO	FUENTES HISTÓRICAS	EVIDENCIAS	JUEGO GAMIFICADO	INSTRUMENTO
N°12	Interpreta críticamente fuentes diversas. Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Neolítico: significado del Crómlech de Stonehenge	¿Para qué habrán creado el crómlech de Stonehenge? ¿Qué significado habrá tenido para los pobladores del lugar? ¿Habrán sido un observatorio astronómico? ¿Por qué sería importante la observación de los astros para el hombre del Neolítico?	Significado y función del Stonehenge https://historia.nationalgeographic.com.es/a/stonehenge-enigmas-circulo-piedra_8857	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre la función del crómlech de Stonehenge, mediante una ficha de fuentes históricas, juegos gamificados online y Quizlet. Explica las posibles causas y motivaciones de la construcción, funcionamiento y significado del crómlech de Stonehenge mediante una ficha de fuentes históricas.	Juegos Gamificados Online y Quizlet.	Lista de cotejo
N°13	Interpreta críticamente fuentes diversas. Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Neolítico: cerámica y viviendas	Considerando el clima y ecosistema del Holoceno ¿Cómo se relaciona el aumento de población con la creación de la cerámica y las viviendas en el Neolítico?	Viviendas Catal Huyuk https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hacer-9000-anos-ciudades-ya-eran-estresantes_14435 http://www.catalhoyuk.com Cerámica neolítica https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hallan-georgia-evidencia-mas-antigua-elaboracion-vino-8000-anos-antiguedad_12093	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre la utilización de las cerámicas y de los espacios de viviendas del Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas y de un reto grupal creativo y artístico del periodo Neolítico. Explica las posibles causas y consecuencias del funcionamiento y significado de la cerámica y viviendas del Neolítico mediante una ficha de fuentes históricas.	Organización por equipos para resolver el reto grupal	Lista de cotejo
N°14	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Principales características del periodo Paleolítico y Neolítico	Resolver el juego gamificado de comparar las principales características del Paleolítico y Neolítico	Imágenes (fuentes históricas)utilizadas en clases anteriores	Utiliza fuentes históricas para describir y comparar información sobre el periodo Paleolítico y Neolítico, mediante el juego gamificado de Wordwall.	Juego Gamificado de Wordwall	Lista de cotejo

SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CAMPO TEMÁTICO	PROBLEMA HISTÓRICO	FUENTES HISTÓRICAS	EVIDENCIAS	JUEGO GAMIFICADO	INSTRUMENTO
Nº15	Comprende el tiempo histórico Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Utiliza las convenciones y categorías temporales para explicar la importancia de los hechos de la Prehistoria tomando en cuenta los aspectos que cambian y otros que permanecen. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos.	La Prehistoria: cambios y permanencias en la vivienda, herramienta y agricultura.	¿Por qué se dice que el periodo Neolítico fue una gran revolución que cambio la historia de la humanidad? ¿Consideras que esos cambios eran inevitables?	Imágenes (fuentes históricas) utilizadas en clases anteriores	Identifica los cambios y permanencias en la Prehistoria y la actualidad en los aspectos de la vivienda, herramientas y agricultura mediante una ficha de fuentes históricas y juegos online. Explica la importancia y la evolución de la vivienda, herramienta y agricultura desde la Prehistoria y en la actualidad, mediante una ficha de fuentes históricas.	Juego online de rompecabezas	Lista de cotejo
Nº16	Interpreta críticamente fuentes diversas. Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Edad de los Metales: edad de Bronce , años, objetos, la rueda	¿Qué nos dicen los recientes hallazgos arqueológicos sobre cómo era la vida en la edad de bronce? ¿Qué necesidades tenían las personas? ¿Por qué crearon esos objetos?	FUENTE A: Encuentran un asentamiento intacto de la edad del bronce (2017) https://historia.nationalgeographic.com.es/a/encuentran-asentamiento-intacto-edad-bronce-10034 Fuente B: Hallan una rueda completa de la edad del bronce https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hallan-rueda-completa-edad-bronce-10152	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo de Bronce durante la edad de los Metales mediante una ficha de fuentes históricas y juegos gamificados de Wordwall y Kahoot. Explica la importancia de los aportes culturales durante la edad de los metales mediante una ficha de fuentes históricas.	Juegos Gamificados de Wordwall y Kahoot.	Lista de cotejo

SESIÓN	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CAMPO TEMÁTICO	PROBLEMA HISTÓRICO	FUENTES HISTÓRICAS	EVIDENCIAS	JUEGO GAMIFICADO	INSTRUMENTO
N°17	1. Interpreta críticamente fuentes diversas. 2. Comprende el tiempo histórico	<p>Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.</p> <p>Utiliza las convenciones y categorías temporales para explicar la importancia de los hechos de la Prehistoria tomando en cuenta los aspectos que cambian y otros que permanecen.</p> <p>Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos</p>	Edad de Piedra: fuentes primarias del Paleolítico y Neolítico	<p>¿Cuál es el significado e importancia de las pinturas rupestres, herramientas y estatuillas de Venus para el hombre del Paleolítico?</p> <p>¿Por qué el periodo Neolítico significó una gran revolución para la humanidad?</p>	Imágenes de fuentes primarias del Periodo Paleolítico y Neolítico	<p>Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo de Paleolítico y Neolítico durante la edad de Piedra mediante una ficha de fuentes históricas y juegos gamificados de Genially y Nearpod.</p> <p>Explica la importancia del periodo Paleolítico y Neolítico teniendo en cuenta las características del contexto, los cambios producidos y las permanencias.</p> <p>Explica la importancia y significado de los aportes culturales del Periodo Paleolítico y Neolítico, argumenta sobre las múltiples causas y motivaciones respondiendo así a un problema histórico, mediante una ficha de fuentes históricas.</p>	Juegos Gamificados de Genially y Nearpod.	Lista de cotejo

REFERENCIAS

- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI(2), 442-459 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599956>
- Alvario, C.H. (2019). *Memoria del proceso de investigación y del análisis de las experiencias desde la perspectiva de los usuarios y beneficiarios del proyecto de aplicación profesional, gamificación para nuevas oportunidades laborales "Chance.ec", mediante la implementación de talleres presenciales* [tesis de Bachiller, Universidad Casa Grande, Ecuador]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2039>
- Abdulkadir, E., Isac, N., & Dobrin, C. (2021). Volunteer's engagement: factors and methods to increase volunteer's performance and productivity in ngos during covid-19 pandemic (scout organizations as a model). *Business Excellence and Management*, 11(2). <https://doi.org/10.24818/beman/2021.S.I.2-02>
- Aranda, M. G. y Caldera, J. F. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educ@rmos*, 8(31), 41-66. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/11/educarnos31-1.pdf#page=41>
- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing Student Intrinsic Motivation and Self-Efficacy Through Gamification Pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, 7(4), 291–298. <https://doi.org/10.19030/cier.v7i4.8843>
- Barton, K. C., & Levstik, L. S. (2004). *Teaching history for the common good*. Routledge.
- Berrocal, A. N. (2019). Programa "Aprendo para la vida" en la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del 2do de secundaria IE 7075, Chorrillos 2019 [tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38976>
- Bodnar, C. A., Anastasio, D., Enszer, J. A. & Burkey, D. D. (2016). Engineers at play: Games as teaching tools for undergraduate engineering students.

Journal of Engineering Education, 105(1), 147-200.
<https://doi.org/10.1002/jee.20106>

Burke, P. (2006). *¿Qué es la historia cultural?* Paidós.

Canals, P. C., & Minguell, M. E. (2018). Gamoodification: Moodle at the service of the gamification of learning. *Campus Virtuales*, 7(2), 9–25.
<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/journal/13/1.pdf>

Carretero, M. y López, C. (2009). Estudios cognitivos sobre el conocimiento histórico: aportaciones para la enseñanza y alfabetización Histórica. *Enseñanza de las Ciencias Sociales. Revista de investigación*, 8.
<https://raco.cat/index.php/ensenanzacs/article/view/184396>

Carrión, E. (2017). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 15(36)
<https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>

Castrejón, C. M. (2020). “II Guerra Mundial: Escoge tu Historia” propuesta de novela visual para el estudio de la historia y el desarrollo de la empatía histórica [tesis de Maestría, Universidad Complutense de Madrid]
https://eprints.ucm.es/id/eprint/63119/1/Castrejon_Velle_Clara_TFM_EPrint.pdf

Contreras, R. & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/166455>

Csikszentmihaly, M. (2019). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with everyday life*. Basic Books.

Cuenca, J. M. y Jiménez, R. (2018). Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación. *Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterránea*, 2(II), 43-64. <https://doi.org/10.7410/1353>

Cusicuna, D. H. y Machaca, E. A. (2019). *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, Arequipa, 2018 [tesis de Maestría, Universidad Católica de Santa María, Perú]. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/9868>
- De La Torre, J.J. y Val, S.V. (2020). *Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de Historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño* [tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/10413>
- Del Moral, Guzmán & Fernández (2018). Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Learning Levels of Primary School Students. *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 7(1), 31-39. DOI: [10.7821/naer.2018.1.248](https://doi.org/10.7821/naer.2018.1.248) <https://www.learntechlib.org/p/182226/>.
- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación. In *15th LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology: "Global Partnerships for Development and Engineering Education"*, Boca Raton FL, Estados Unidos. http://www.laccei.org/LACCEI2017-BocaRaton/student_Papers/SP282.pdf.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, 9-15 setiembre). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification."* Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz, C. (2017). *La gamificación en una unidad didáctica como herramienta para que la Historia resulte atractiva* [tesis de bachiller, Universidad Valladolid, España]. Repositorio Institucional. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/29536>
- Domínguez, R. M. (2018). *Uso de fuentes históricas y el desarrollo del pensamiento histórico en niños del sexto grado del nivel primaria de la IE Rosa Carrera de Martos, 2018.* [Tesis Doctoral, Universidad Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2492>
- Dosse, F. (2003). *La historia. Conceptos y escrituras*, Nueva Visión.

- Evaristo, I., Navarro, R., Vega, V., & Nakano, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 35-52. <https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15569>
- Fedel, L., Ulbricht, V., Batista, C. & Vanzin, T. (2014). *Gamificação na educação*. Pimenta Cultural.
- Ferguson, N. (1998). *Historia virtual. ¿Qué hubiera pasado si...?* Taurus.
- Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. http://www.edinumen.es/pdp14/Didactica_Gamificacion_EL
- Gallegon, F.J. & Llorens, F. (2015, 8 -10 julio). *Gamificad, insensatos* [ponencia]. Actas de la XXI Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática, 240-247. Andorra La Vella. <http://hdl.handle.net/10045/49303>
- García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, (27), 71-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7197820>
- Genially (2021, mayo) Gamificación <https://www.genial.ly/es>
- Gil, J. y Prieto, E. (2019 a). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Revista Perfiles Educativos*, XLII(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Gil, J. y Prieto, E. (2019b). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- González, F. & Gárate, C. (2017). Historical learning in secondary education. Chilean young and historical consciousness. *Diálogo andino*, (53), 73-85. <https://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812017000200073>

- González, G. A., Santisteban, A., & Pagès, J. (2020). Finalidades de la enseñanza de la historia en futuros profesores. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 13, 1-23. [doi: 10.11144/Javeriana.m13.fehf](https://doi.org/10.11144/Javeriana.m13.fehf)
- Guevara, J.M. (2015). Press Start, los videojuegos como recurso educativo: Una propuesta de trabajo con Minecrafty Ciencias Sociales. *Ar@cne. Revista Electrónica de Recursos en Internet sobre Geografía y Ciencias Sociales*, 19 (200), 1-15. <https://revistes.ub.edu/index.php/aracne/article/view/26724>
- Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. *ECIS*. <https://core.ac.uk/download/pdf/301361018.pdf>
- Hernández, R.; Fernández, R. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. Editorial Mc Graw- Hill.
- Hicks, D., & Holden, C. (2007). Remembering the future: what do children think?. *Environmental Education Research*, 13(4), 501-512. <https://doi.org/10.1080/13504620701581596>
- Huamán, J. A. (2018). Una añeja teoría de la verdad en el novísimo enfoque por competencias del Currículo Nacional del Perú. *Horizonte de la Ciencia* 8(14), 101-112. <http://167.114.2.69/index.php/horizontedelaciencia/article/view/296>
- Ibagón, J. (2021, 23-25 de Junio) *Educación histórica, entre el método histórico y la praxis vital*. Tercer encuentro internacional en educación histórica de la educación. La educación histórica como campo de conocimiento. INEHRM, México.
- Ibagón, N. J. (2018). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. *Educación y Ciudad*, (35), 125 -136. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6702428>
- Ibáñez, M. B. (2016). *Gamificación en la educación*. En Actas de la VIII Jornada profesional de la red de bibliotecas del Instituto Cervantes. Gamificación: el arte de aplicar el juego en la biblioteca, 1-6. Madrid: Instituto Cervantes. http://eprints.rclis.org/29083/1/acta_ibanez_maria_blanca_gamificacionEnLaEducacion.pdf

- Inbetweengames. (2019). *Videojuego The Mammoth: A cave Painting* (versión 1.2.) [Aplicación móvil]. Google Play Store. <http://www.inbetweengames.com/press/>
- Kahoot (2021. junio) Crear quiz <https://kahoot.com>
- Kakarod Interactive. (2018) Videojuego Big Hunter (versión 2.9.8.) [Aplicación móvil]. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kakarod.bighunter>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer
- Lamonedá, J., González, S., & Fernández, J. (2020). Hibridando el Aprendizaje Cooperativo, la Educación Aventura y la Gamificación a través de la carrera de orientación. *Retos*, 38, 754-760. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77276>
- Leal, D. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. <http://www.perueduca.pe/documents/17794803/0/201419-Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital.pdf>
- Lee, J.J., Ceyhan, P., Jordan-Cooley, W. & Sung, W. (2013). GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. *Simulation & Gaming*. 44(2-3), 349-365. <https://doi.org/10.1177/1046878112470539>
- Lévesque, S. (2008). *Thinking historically: Educating students for the twenty-first century*. University of Toronto Press.
- Levstik, L. S., & Barton, K. C. (2015). *Doing history: Investigating with children in elementary and middle schools*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315818108>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(83), 252-277. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Martinez, M., Gómez C.J. & Miralles, P. (2021). The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school

children. *Humanities and Social Sciences Communications* 8, (122)
<https://doi.org/10.1057/s41599-021-00796-9>

Melenhorst, M., Novak, J., Micheel, I., Larson, M., & Boeckle, M. (2015, October). *Bridging the Utilitarian-Hedonic Divide in Crowdsourcing Applications*. ACM In Proceedings of the Fourth International Workshop on Crowdsourcing for Multimedia, 9-14. <http://dx.doi.org/10.1145/2810188.2810191>

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Área curricular Historia, Geografía y Economía*. MINEDU.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU.

Ministerio de Educación. (2019a). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes? Evaluaciones de logros de aprendizaje 2018*. MINEDU.

Ministerio de Educación. (2019b). *Resultados de la ECE: un insumo para mejorar los aprendizajes. Informe de resultados para la institución educativa Director/ Subdirector*. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.

Ministerio de Educación. (2019c). *¿Qué logran nuestros estudiantes en Ciencias Sociales(Historia, Geografía y Economía)? Informe para docentes*. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.

Ministerio de Educación. (2019d). *Equidad y oportunidades de aprendizaje en 2° grado de secundaria. Evidencias de la ECE 2016*. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.

Miranda, R. (2021). *Gamificación para el aprendizaje de biología en estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa "Huambaló"* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Chimborazo).

Monte-Sano, C., Estrada, M., y Schleppegrell, M. (2019). Read.Inquire.Write. Un modelo de lectura, indagación y escritura de argumentos históricos para adolescentes. En Rodríguez, M. y Guerrero M. (Eds.), *Aportaciones a la didáctica de la Historia y las Ciencias Sociales* (p. 281-295). Editorial Universidad Autónoma de Nuevo León.

- Murphy's Toast Games. (2018). *Videojuego Ancestros Historia de Antapuerca* (versión 1.05) [aplicación móvil]. Google Play Store. <http://www.murphystoastgames.com>
- Muntean, C.I. (2016). Raising enagement in e-learning trough gamification. *The 6th International conference on virtual learning ICVL*, 323- 329. http://icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf
- Naranjo, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación*, 33, (2), 153-170. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>
- Nearpod. (2021, junio) Crear lecciones gamificadas. <https://nearpod.com>
- OCDE. (2019). *El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias*. OCDE
- OCDE. (2020). *El impacto de COVID-19 en la educación: Perspectivas de la educación de un vistazo*. OCDE. <http://dx.doi.org/10.1787/eag-data-en>.
- Oliva, H.A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47. <http://hdl.handle.net/10972/3182>
- Ortiz, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1-17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 93-110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Paccotacya, R. Y. G., Hinojosa, E., Rucano, H. C., Iquira, D. A., Apaza, R. G., Pancca, I. S., Sanchez, R., & Diaz, C. E. N. (2018). Una aplicación para dispositivos móviles basada en la gamificación para la educación en la preparación de desastres naturales. 2nd International Congress of Tendencies in Educational Innovation. CEUR Workshop Proceedings 2302.

- Pagès, J. (2007). La educación para la ciudadanía y la enseñanza de la historia: cuando el futuro es la finalidad de la enseñanza del pasado. *Las competencias profesionales para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales ante el reto europeo y la globalización*, 205-215. <https://core.ac.uk/download/pdf/41586166.pdf#page=205>
- Pagès, J. (2019). Ciudadanía global y enseñanza de las Ciencias Sociales: retos y posibilidades para el futuro. *REIDICS. Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, (5), 5-22. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.05.5>
- Parra, M. A., & Segura, A. (2019). Translation and validation of the gameful experience scale (Gamex). *Bordon. Revista de Pedagogía*, 71(4), 87–99. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2019.70783>
- Pascuas, Y., Perea, H. C., & García, B. (2020). Ecoalfabetización y gamificación para la construcción de cultura ambiental: TECO como estudio de caso. *RMIE*, 25(87), 1123-1148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7604727>
- Peñafiel, W. (2020). Los cambios en los procesos educativos en tiempos de pandemia. *Fides et Ratio*, 20(20), 13-16. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071081X202000200002&lng=es&tlng=es.
- Perilla, L. E. (1998). David C. McClelland (1917 -1998). *Revista Latinoamericana de Psicología*, 30(3), 529-532. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80530309>
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. *Slough: NFER*. <https://www.nfer.ac.uk/nfer/publications/GAME01/GAME01.pdf>
- Presnsky, M. (2018). Is digital upskilling the next generation our ‘pipeline to prosperity’? *New Media and Society*, 20(11), 3961–3979. <https://doi.org/10.1177/1461444818783102>
- Prieto, M. C., Palma, L. O., Tobías, P. J. B., & León, F. J. M. (2019). Student assessment of the use of kahoot in the learning process of science and

Prieto, J.M. (2020). A systematic review about gamification, motivation and learning in high school. *Teoría de la Educación*, 32(1), 73-99.
<http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/teri.20625/21290>

Quizlet (2021, mayo) Crear clases gamificadas <https://quizlet.com>

Quizizz (2021, mayo) Crear exámenes gamificados <https://quizizz.com>

Raynaudo, G. & Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*, 23(1), 137-148.
<https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.10>

Revuelta, F.I., Guerra, J. y Pedrera, M. I. (2017). Gamificación con PBL para una asignatura del grado de maestro de educación infantil. En R. Contreras y J. Eguia (Eds.), *Experiencias de gamificación en aulas*, 21-32 Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Editorial Océano.

Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. IN. *Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>

Rüsen, J. (2007). "Memory, history and the quest for the future", en Cajani, L. (ed.): *History Teaching, Identities and Citizenship. European Issues in Children's Identity and Citizenship*, (7).

Sáiz, J., & Fuster, C. (2014). Memorizar historia sin aprender pensamiento histórico: las PAU de Historia de España. *Revista Investigación en la Escuela*, 84, 47-57. <https://idus.us.es/handle/11441/58467>

Sáiz, J. (2014). Fuentes históricas y libros de texto en secundaria: una oportunidad perdida para enseñar competencias de pensamiento histórico. *ENSAYOS. Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 29(1), 83-99.
<https://doi.org/10.18239/ensayos.v29i1.503>

- Sánchez, Á. & Colomer, J. C. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *CLIO. History and History Teaching*, 44, 82-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6735951>
- Santisteban, A. (2021, 23-25 de Junio) *¿Por qué investigamos en didáctica de la historia y de las ciencias sociales?* Tercer encuentro internacional en educación histórica de la educación. La educación histórica como campo de conocimiento. INEHRM, México.
- Santisteban, A. (2010). La formación de competencias de pensamiento histórico. *Clío & Asociados*, (14), 34-56. <http://www.clioyasociados.fahce.unlp.edu.ar>
- Santisteban, A., González, N., & Pagès, J. (2010). Una investigación sobre la formación del pensamiento histórico. *Metodología de investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 115-128.
- Santisteban, A., & Pagès, J. (2006). La enseñanza de la historia en educación primaria. *Educación primaria. Orientaciones y recursos*, 129-183.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human Computer Studies*, 74,14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Seixas, P. & Morton, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.
- Siemens, G., & Fonseca, D.E. (2007). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- Soto, S. L. (2019). *Programa “Los objetos nos miran, nos cuentan” contribuye con el logro de la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes de la I.E. N. ° 8161 Manuel Scorza Torre, año 2019* [tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41024>
- Tobón, S. (2013). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación (4ta. Ed.). Editorial ECOE.

- Trejo, H. (2019). Technological resources for the integration of gamification in the classroom. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- Tufinio, B. B. (2019). *Estrategia “lectura de objetos” en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria, La Esperanza – Trujillo 2017* [tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/29491>
- Unesco. (2019). *Global Education Monitoring Report 2019: Migration, Displacement and Education – Building Bridges, not Walls*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367436.page=220>
- Unicef. (2021). *COVID-19: Impacto de la caída de los ingresos de los hogares en indicadores de salud y educación de las niñas, niños y adolescentes en el Perú*. Estimaciones 2020-2021. Reporte Técnico. UNICEF.
- Valle, A. (2018). Desafíos del uso de fuentes para el desarrollo pensamiento histórico. *Revista de Pedagogía*, 39(104), 245-263. <http://bit.ly/2Kxd3WZ>
- Villarroel, R., Santa María, H., Quispe, V., & Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Revista Innova Educación*, 3(1), 6-19. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.001>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Editorial Wharton Digital Press.
- Wineburg, S. (2001). Making (historical) sense in the new millennium. *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*, 232-255.
- Wordwall (2021, junio) Crear actividades gamificadas <https://www.wordwall.net/es>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://eric.ed.gov/?id=ej1203198>

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Operacionalización de la variable competencia Construye interpretaciones históricas

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala	Nivel
Competencia Construye Interpretaciones Históricas Ministerio de Educación (2016) como la facultad que tendrá el estudiante para “sustentar una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de los cambios temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias” (p. 62).	Interpreta críticamente fuentes diversas	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico. Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor. Clasifica diferentes tipos de fuentes históricas y obtiene información de estos aspectos de hechos o procesos históricos. Comprende la sucesión temporal Comprende cambios y permanencias 	1,2,3,14	Respuesta correcta (1)	Inicio (0-10) Proceso (11-13)
	Comprende el tiempo histórico	<ul style="list-style-type: none"> Comprende duración y ritmos de la Historia Reconoce y emplea convenciones temporales y periodificaciones 	4,5,6,7,8,9, 10,11,12,	Respuesta incorrecta (0)	Logro Esperado (14-17)
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	<ul style="list-style-type: none"> Identifica causas y consecuencias Comprende la perspectiva de los protagonistas Utiliza conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar una explicación histórica Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias 	13,15,16, 17,18, 19,20		Logro Destacado (18-20)

Anexo 2. Matriz de consistencia

Título: Programa “Gamificando con fuentes históricas” para el fortalecimiento de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundaria.

Autor: Rosmery Villarroel Barrientos

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores					
<p>Problema General</p> <p>¿En qué medida el Programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la competencia Construye Interpretaciones Históricas en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>1. ¿En qué medida el programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021?</p> <p>2. ¿En qué medida el programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021?</p> <p>3. ¿En qué medida el programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar si el Programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la competencia Construye Interpretaciones Históricas en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>1. Determinar si el programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.</p> <p>2. Determinar si el programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.</p> <p>3. Determinar si el programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El Programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la competencia Construye Interpretaciones Históricas en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>1. El programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.</p> <p>2. El programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.</p> <p>3. El programa "Gamificando con fuentes históricas" fortalece la capacidad elabora</p>	Variable:	Competencia Construye Interpretaciones Históricas				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos	
			Interpreta críticamente fuentes diversas	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico. Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor. Clasifica diferentes tipos de fuentes históricas y obtiene información de estos respectos de hechos o procesos históricos 	1,2,3,14	Respuesta correcta (1) Respuesta incorrecta (0)	Inicio (0-10)	
			Comprende el tiempo histórico	<ul style="list-style-type: none"> Comprende la sucesión temporal Comprende cambios y permanencias Comprende duración y ritmos de la Historia Reconoce y emplea convenciones temporales y periodificaciones 	4,5,6,7,8,9,10,11,12		Proceso (11-13) Logro Esperado (14-17)	
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	<ul style="list-style-type: none"> Identifica causas y consecuencias Comprende la perspectiva de los protagonistas Utiliza conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar una explicación histórica 	13,15,16 17,18, 19,20	Logro Destacado (18-20)					

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores			
capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021?	capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.	explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.		• Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias		

Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Cuasi experimental</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p>	<p>Población: 120 estudiantes de 1° grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen del distrito de Imperial, provincia de Cañete, Región Lima Provincias</p> <p>Tipo de muestreo: Muestreo no probabilístico de carácter intencionado</p> <p>Tamaño de muestra: 56 estudiantes de 1° grado (28 estudiantes grupo experimental y 28 estudiantes grupo control)</p>	<p>Variable: competencia Construye Interpretaciones Históricas</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Prueba</p> <p>Autor: Rosmery Villarroel Barrientos</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: El investigador</p> <p>Ámbito de Aplicación: I.E.P. Nuestra Señora del Carmen del distrito de Imperial, provincia de Cañete, Región Lima Provincias</p> <p>Forma de Administración: directo formulario online</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Se analizó de forma estadística y descriptiva los datos de cada variable usando tablas de frecuencia y gráficos estadísticos sobre la prueba de entrada y salida en el grupo de control y experimental. Se analizó de forma comparativa los resultados del grupo experimental y control sobre el pre test y post test, mediante cuadros de frecuencia y gráficos estadísticos por variable y dimensiones.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Se realizó la prueba de normalidad de Shapiro - Wilks para calcular si la variable tiene una distribución normal. En los resultados se obtuvo una distribución no normal por ello se tomó la prueba estadística U de Mann-Whitney.</p>

Anexo 3. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a ubicar los periodos de la Prehistoria y el Paleolítico”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Jueves 6 de mayo 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar?

Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Comprende el tiempo histórico	Sitúa en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos, utilizando convenciones temporales y periodificaciones.	Relaciona imágenes representativas de cada periodo de la prehistoria y los sitúa en el periodo correspondiente, mediante un juego gamificado de Genially Ordena de forma cronológica y consecutiva los principales periodos de la Prehistoria y la Historia, mediante un juego gamificado de Genially. Identifica y ubica hechos o procesos históricos de la Prehistoria, mediante un juego gamificado de Genially.

Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Periodos de la Prehistoria e Historia. Fases del Paleolítico		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Comprender los cambios y permanencias en la evolución humana durante el Paleolítico. El docente menciona que el producto de la sesión será resolver los juegos gamificados de identificar los cambios y transformaciones corporales del ser humanos durante el Paleolítico; ubicar los lugares donde migraron los primeros humanos, mediante con la herramienta gamificada de Genially.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Observa un video sobre la adaptación del hombre a la edad de hielo, https://www.youtube.com/watch?v=01ls9uXvMO8 Responde ¿los hombres lograron adaptarse al clima frio? ¿Qué inventaron para soportar el frio? ¿el hombre del Paleolítico aprendió a cooperar y ayudarse entre ellos para afrontar los problemas ocasionados por el clima?</p> <p>Responde ¿De qué animal los hombres descienden? ¿El cuerpo del hombre no cambio desde sus orígenes? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Video</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematicación El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema:</p> <p>Actualmente algunas personas que tienen dinero se realizan cirugías, modificando estéticamente algunas partes a su rostro, abdomen, pechos, etc. ¿Por qué crees que ocurre esta situación? ¿Qué consecuencia positiva o negativa puede ocurrirles a estas personas?</p> <p>El cuerpo del hombre actual es resultado de la evolución originada desde la aparición del primer homínido, luego desde el australopitecos, homo habilis, homo erectus, homo neanderthal y homo sapiens. Muchos científicos afirman que en el futuro el cuerpo humano seguirá evolucionando ¿Por qué el cuerpo del hombre ha evolucionado y lo seguirá haciendo? ¿La evolución ha traído beneficios al hombre?</p> <p>Cada banda discute las preguntas planteadas y el líder da a conocer sus respuestas. El docente escucha o lee por el WhatsApp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Análisis de la información</p> <p>Observa una dispositiva sobre la glaciación en el Paleolítico. Observa un video sobre la última glaciación https://www.youtube.com/watch?v=TdNAMOfUcFM</p> <p>Luego de ver el video de la Glaciación, responde si es verdadero o falso:</p> <ul style="list-style-type: none"> El origen de Centroamérica hace 2.5 millones ocasiono que no fluya el agua del océano pacífico al Atlántico () El origen de Centroamérica hizo que la corriente del Golfo lleve agua cálida al hemisferio norte, esta agua se evapora y llueve con más frecuencia () En el hemisferio norte el océano Ártico tiene más agua dulce, disminuye la sal del océano Ártico y se congela más rápido el agua. () El deshielo aumento el nivel del mar y hubo más lluvias () Desapareció las estepas donde vivían los mamuts () <p>Observa una dispositiva con imágenes de la evolución corporal del Australopiteco hasta el homo Sapiens durante el periodo Paleolítico. Observa imágenes sobre la evolución y cambios en el cráneo, mano y postura corporal del homo durante el Paleolítico. Responde: EXPLICA ¿Cómo fue cambiando el cuerpo del homo durante el periodo Paleolítico? EXPLICA ¿Crees que en el futuro el cuerpo del hombre seguirá cambiando? ¿De qué manera? ¿Algunos autores dicen que ya no hablaremos y nos comunicaremos telepáticamente? ¿Otros dicen que perderemos el dedo meñique por qué no lo usamos mucho?</p> <p>Observa un mapamundi de la migración de los primeros hombres en el Paleolítico. Responde ¿Por qué se dice que África es la cuna de la Humanidad? ¿Quién fue Lucy y cuál es su importancia? ¿El homo solo se quedó en África o llevo a otros lugares?</p>	<p>Lectura Anexo 1</p> <p>PPT- Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Grupo WhatsApp</p>
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Se le indican que lean cada enunciado e identifica en las imágenes los cambios y transformaciones corporales que sufrió el ser humano en el Paleolítico mediante el juego gamificado de los dardos de Genially, ingresando al enlace que se envía al grupo WhatsApp. https://view.genial.ly/60923f3e8ca4840cf26043c9/interactive-content-quiz-dardos</p> <p>Se le indican que lean el enunciado y ubiquen en el mapamundi los lugares donde migraron los primeros hombres del Paleolítico mediante el juego gamificado de Genially, ingresando al enlace que se envía al grupo WhatsApp. https://view.genial.ly/60921ec9e543950cebcbf4a4/interactive-content-donde-esta-imagenes</p> <p>Los equipos que lograron realizar las actividades a tiempo ganan sus puntos.</p>	<p>Herramienta digital Genially</p> <p>Grupo WhatsApp</p>
	METACOGNICION	<p>Si las estudiantes se equivocan el juego da retroalimentación al mostrar el solucionario o no dejarte avanzar hasta que respondas correctamente. Se indica que envía una foto cuando termina como evidencia de su participación.</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p>	
	TAREA	<p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Relaciona imágenes representativas de cada periodo de la prehistoria y los sitúa en el periodo correspondiente, mediante un juego gamificado de Genially.		
Ordena de forma cronológica y consecutiva los principales periodos de la Prehistoria y la Historia, mediante un juego gamificado de Genially.		
Identifica y ubica hechos o procesos históricos de la Prehistoria, mediante un juego gamificado de Genially.		
Identifica las características de los periodos de la Prehistoria y la Historia mediante un cuestionario		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a comprender los cambios y permanencias de la evolución humana en el periodo Paleolítico”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmary Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Viernes 7 mayo 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar?

Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Comprende el tiempo histórico	Comprende cambios y permanencias en la evolución humana durante el Paleolítico	Identifica en las imágenes los cambios y transformaciones corporales que sufrió el ser humano en el Paleolítico mediante el juego gamificado de los dardos de Genially. Ubica en el mapamundi los lugares donde migraron los primeros hombres del Paleolítico mediante el juego gamificado de Genially
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Paleolítico: Evolución del cuerpo humano, clima y glaciaciones, nomadismo y migración		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Comprender los cambios y permanencias en la evolución humana durante el Paleolítico. El docente menciona que el producto de la sesión será resolver los juegos gamificados de identificar los cambios y transformaciones corporales del ser humanos durante el Paleolítico; ubicar los lugares donde migraron los primeros humanos, mediante con la herramienta gamificada de Genially.</p> <p>Se les indica los puntos que obtuvo en el reto anterior y se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Observa un video sobre la adaptación del hombre a la edad de hielo, https://www.youtube.com/watch?v=01ls9uXvMO8 Responde ¿los hombres lograron adaptarse al clima frío? ¿Qué inventaron para soportar el frío? ¿el hombre del Paleolítico aprendió a cooperar y ayudarse entre ellos para afrontar los problemas ocasionados por el clima?</p> <p>Responde ¿De qué animal los hombres descienden? ¿El cuerpo del hombre no cambio desde sus orígenes? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Video</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema:</p> <p>Actualmente algunas personas que tienen dinero se realizan cirugías, modificando estéticamente algunas partes a su rostro, abdomen, pechos, etc. ¿Por qué crees que ocurre esta situación? ¿Qué consecuencia positiva o negativa puede ocurrirles a estas personas? El cuerpo del hombre actual es resultado de la evolución originada desde la aparición del primer homínido, luego desde el australopitecos, homo habilis, homo erectus, homo neardenthal y homo sapiens. Muchos científicos afirman que en el futuro el cuerpo humano seguirá evolucionando ¿Por qué el cuerpo del hombre ha evolucionado y lo seguirá haciendo? ¿La evolución ha traído beneficios al hombre?</p> <p>Cada banda discute las preguntas planteadas y el líder da a conocer sus respuestas. El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Análisis de la información</p> <p>Observa una dispositiva sobre la glaciación en el Paleolítico. Observa un video sobre la última glaciación https://www.youtube.com/watch?v=TdNAMOfUcFM Luego de ver el video de la Glaciación, responde si es verdadero o falso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El origen de Centroamérica hace 2.5 millones ocasiono que no fluya el agua del océano pacífico al Atlántico () • El origen de Centroamérica hizo que la corriente del Golfo lleve agua cálida al hemisferio norte, esta agua se evapora y llueve con más frecuencia () • En el hemisferio norte el océano Ártico tiene más agua dulce, disminuye la sal del océano Ártico y se congela más rápido el agua. () • El deshielo aumento el nivel del mar y hubo más lluvias () • Desapareció las estepas donde vivían los mamuts () <p>Observa una dispositiva con imágenes de la evolución corporal del Australopiteco hasta el homo Sapiens durante el periodo Paleolítico. Observa imágenes sobre la evolución y cambios en el cráneo, mano y postura corporal del homo durante el Paleolítico. Responde: EXPLICA ¿Cómo fue cambiando el cuerpo del homo durante el periodo Paleolítico? EXPLICA ¿Crees que en el futuro el cuerpo del hombre seguirá cambiando? ¿De qué manera? ¿Algunos autores dicen que ya no hablaremos y nos comunicaremos telepáticamente? ¿Otros dicen que perderemos el dedo meñique por qué no lo usamos mucho?</p> <p>Observa un mapamundi de la migración de los primeros hombres en el Paleolítico. Responde ¿Por qué se dice que África es la cuna de la Humanidad? ¿Quién fue Lucy y cuál es su importancia? ¿El homo solo se quedó en África o llegó a otros lugares?</p>	<p>Lectura Anexo 1</p> <p>PPT-Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Grupo whatsapp</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
CIERRE	EVALUACION	Se le indican que lean cada enunciado e identifica en las imágenes los cambios y transformaciones corporales que sufrió el ser humano en el Paleolítico mediante el juego gamificado de los dardos de Genially, ingresando al enlace que se envía al grupo whatsapp. https://view.genial.ly/60923f3e8ca4840cf26043c9/interactive-content-quiz-dardos	Herramienta digital Genially
		Se le indican que lean el enunciado y ubiquen en el mapamundi los lugares donde migraron los primeros hombres del Paleolítico mediante el juego gamificado de Genially, ingresando al enlace que se envía al grupo whatsapp. https://view.genial.ly/60921ec9e543950cebcbf4a4/interactive-content-donde-esta-imagenes	Grupo Whatsapp
	METACOGNITION	Los equipos que lograron realizar las actividades a tiempo ganan sus puntos. Si las estudiantes se equivocan el juego da retroalimentación al mostrarte el solucionario o no dejarte avanzar hasta que respondas correctamente. Se indica que envía una foto cuando termina como evidencia de su participación. Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?	
	TAREA	Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje	

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Identifica en las imágenes los cambios y transformaciones corporales que sufrió el ser humano en el Paleolítico mediante el juego gamificado de los dardos de Genially.		
Ubica en el mapamundi los lugares donde migraron los primeros hombres del Paleolítico mediante el juego gamificado de Genially		
Identifica las características climáticas del contexto de la glaciación durante el Paleolítico mediante un cuestionario		
Identifica las cambios y permanencias en la evolución corporal del hombre en el Paleolítico mediante un cuestionario		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a interpretar y analizar las herramientas paleolíticas”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Jueves 14 mayo 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

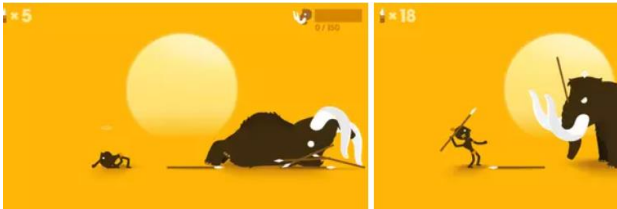
En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar?

Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Identifica en las imágenes el tipo de herramienta y lo relaciona con qué tipo de hombre paleolítico lo elaboro, mediante el videojuego Big Hunter y el juego gamificado de Quizizz. Identifica las causas y consecuencias de la evolución de las herramientas paleolíticas para el hombre del periodo del Paleolítico, mediante el análisis de un video y el juego gamificado de Quizizz. Obtiene y analiza información de una fuente secundaria (video) sobre las herramientas y caza en el periodo Paleolítico
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Herramientas del Paleolítico: Tipos de herramientas paleolíticas, características y beneficios de su uso		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	<p>ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>CRITERIOS DE EVALUACION</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p>	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Interpretar fuentes secundarias de las herramientas paleolíticas. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas del juego gamificado de Quizizz y el análisis de un video.</p> <p>Se les indica los puntos que obtuvo en el reto anterior y se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Juega el videojuego Big Hunter que ya lo tiene descargado en su celular, envía captura de pantalla de los niveles avanzados. Responde ¿Cuál es la historia del videojuego? ¿Qué retos debes de pasar en el videojuego? ¿Qué acciones del videojuego son reales y corresponden realmente a la edad del Paleolítico?</p>  <p>Responde ¿El uso de estas herramientas para cortar y poder comer la carne que beneficios le trajo al hombre de esa época? ¿En la Prehistoria las herramientas fueron evolucionando? ¿De qué forma evolucionaron las herramientas? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Videojuego Big Hunter</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema: Durante el periodo Paleolítico el perfeccionamiento de las herramientas de piedra era un reflejo del aumento de control y dominio del hombre sobre la naturaleza y el entorno. ¿Los avances tecnológicos en las herramientas paleolíticas demostrarían el desarrollo de la inteligencia del hombre paleolítico? ¿Por qué? Cada banda discute las preguntas planteadas y el líder da a conocer sus respuestas. El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Análisis de la información Observa un video sobre las herramientas del Paleolítico, https://youtu.be/tQeXTvyr320 ¿Según el video que hacían con las herramientas de piedras? ¿Qué otras herramientas crearon? ¿Por qué dicen que el homo Habilis era más carroñero que cazador? Observa una dispositiva sobre las herramientas del Paleolítico. Responde a partir de las diapositivas presentadas. <i>¿Crees que la evolución de las herramientas paleolíticas muestra el aumento progresivo de la inteligencia humana? ¿Por qué? ¿Qué homínido fabricaba herramientas, simplemente utilizaba lo que encontraba en la naturaleza? ¿Qué homínido creo los raspadores? ¿Quiénes fabricaron los primeros bifaces o piedras talladas por ambas caras? ¿En qué período del Paleolítico proliferaron las herramientas realizadas en hueso?</i> Observa un video sobre la caza de animales y el uso de las herramientas Paleolíticas https://www.youtube.com/watch?v=lo4FvEKqpc0 Responde luego de ver el video ¿Qué estrategias grupales, en equipo usaron los hombres del Paleolítico para cazar? ¿Qué problemas y riesgos pasaron para cazar al mamut? ¿Estos cazadores se comunicaban entre ellos, usaban algún tipo de lenguaje? ¿Qué armas usaban para cazar?</p>	<p>Video</p> <p>Lectura</p> <p>PPT- Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Grupo whatsapp</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
CIERRE	EVALUACION METACOGNICION TAREA	Se le indican que identifiquen en las imágenes el tipo de herramienta y lo relaciona con el tipo de hombre paleolítico que lo elaboró, mediante el juego gamificado de Quizizz. Identifica las causas y consecuencias de la evolución de las herramientas paleolíticas para el hombre del periodo del Paleolítico, mediante el juego gamificado de Quizizz. https://quizizz.com/join?gc=692812 Los equipos que lograron realizar las actividades a tiempo ganan sus puntos. Si las estudiantes se equivocan el juego da la oportunidad de escoger dos respuestas equivocadas y corregirlas, además de volver a jugar mejorando así su puntaje. Se indica que envía una foto cuando termina como evidencia de su participación. Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere? Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje	Herramienta digital Quizizz Grupo Whatsapp

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Identifica en las imágenes el tipo de herramienta y lo relaciona con qué tipo de hombre paleolítico lo elaboró, mediante el videojuego Big Hunter y el juego gamificado de Quizizz.		
Identifica las causas y consecuencias de la evolución de las herramientas paleolíticas para el hombre del periodo del Paleolítico, mediante el análisis de un video y el juego gamificado de Quizizz.		
Obtiene y analiza información de una fuente secundaria (video) sobre las herramientas y caza en el periodo Paleolítico		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a interpretar y explicar las herramientas Paleolíticas”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1° A	FECHA	Viernes 15 mayo 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar?

Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?


III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas.</p> <p>Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.</p> <p>Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos</p>	<p>Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las herramientas elaboradas en el periodo Paleolítico y del videojuego The Mammoth: A Cave Painting.</p> <p>Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las herramientas elaboradas en el periodo Paleolítico.</p> <p>Explica el impacto del uso de las herramientas de piedra en la vida del hombre del Paleolítico, mediante una ficha de fuentes históricas</p>
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.

Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Herramientas paleolíticas: materiales y técnicas de elaboración, uso. Herramientas de corte, yacimientos de Revadim, Israel.		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Interpretar una fuente primaria de las herramientas paleolíticas y comprender la perspectiva del autor. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas</p> <p>Se les indica los puntos que obtuvo en el reto anterior y se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Juega el videojuego The Mammoth: A Cave Painting que ya lo tiene descargado en su celular, envía captura de pantalla de los niveles avanzados. Responde ¿Cuál es la historia del videojuego? ¿Qué retos debes de pasar en el videojuego? ¿Qué acciones del videojuego son reales y corresponden realmente a la edad del Paleolítico?</p> <p>Responde ¿Cómo habrán sido las primeras formas de caza? ¿Al inicio usarían herramientas? ¿Cómo habrá evolucionado esa práctica durante los sub periodos del Paleolítico? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Videojuego The Mammoth: A Cave Painting</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema:</p> <p>Durante el período Paleolítico el perfeccionamiento de las herramientas de piedra era un reflejo del aumento de control y dominio del hombre sobre la naturaleza y el entorno. ¿Estos avances tecnológicos en sus herramientas demostrarían el desarrollo de su inteligencia? ¿Por qué?</p> <p>Cada banda discute las preguntas planteadas y el líder da a conocer sus respuestas. El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Análisis de la información Observa un video sobre la caza de animales, luego responde https://www.youtube.com/watch?v=lo4FvEKgqco ¿Qué estrategias grupales, en equipo usaron los hombres del Paleolítico para cazar? ¿Qué problemas y riesgos pasaron para cazar al mamut? ¿Estos cazadores se comunicaban entre ellos, usaban algún tipo de lenguaje? ¿Qué armas usaban para cazar?</p> <p>Observa una diapositiva sobre la caza y las herramientas en el Paleolítico. Responde a partir de las diapositivas presentadas. ¿En qué condiciones climáticas vivía el hombre del Paleolítico? ¿Qué significa que eran carroñeros? ¿Cuál fue la importancia del fuego para el hombre del Paleolítico? ¿De qué manera cazaban? ¿Qué estrategias usaban? ¿Qué beneficios obtenían de los animales cazados?</p>	<p>Video</p> <p>Cuadernillo de Fuentes Históricas – Fuente A</p> <p>PPT- Diapositivas</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		<p>Trabaja el cuadernillo de fuentes históricas la ficha I: Herramientas de corte, yacimientos de Revadim, Israel. Lee la ficha técnica y observa las imágenes de la fuente primaria.</p>  <p>Responde la primera pregunta de la ficha de fuentes históricas: <i>En los yacimientos achelense de Revadim en Israel se encontraron las herramientas de corte usadas probablemente por el Homo Erectus hace 500 000 a 300 000 mil años ¿De qué material esta hecho estas herramientas? ¿Qué forma tienen? ¿Cómo son los bordes?</i> El docente escucha el audio o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Responde la segunda pregunta de la ficha de fuentes históricas: <i>Los arqueólogos encontraron en estos yacimientos que las herramientas exhibían daños sustanciales en los bordes como resultado de cortar materiales duros, y algunos también mostraban residuos de huesos de animales Entonces los hombres del paleolítico ¿Cortarían la carne o huesos de los animales? ¿Para qué cortarían los huesos de los animales? ¿Qué les ofrecía los huesos para su alimentación?</i> El docente escucha el audio o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p>	Grupo whatsapp
CIERRE	EVALUACIÓN METACOGNICIÓN TAREA	<p>Explica ¿Cuál fue la importancia de las herramientas en la vida del hombre del periodo Paleolítico?</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	Grupo Whatsapp

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las herramientas elaboradas en el periodo Paleolítico y del videojuego The Mammoth: A Cave Painting.		
Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las herramientas elaboradas en el periodo Paleolítico.		
Explica el impacto del uso de las herramientas de piedra en la vida del hombre del Paleolítico, mediante una ficha de fuentes históricas		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a interpretar y explicar los misterios de la Cueva de Altamira”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Viernes 15 mayo 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar?


Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

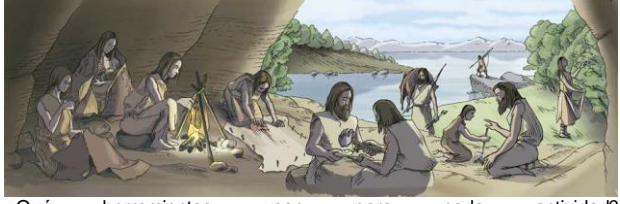

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el videojuego Ancestors Stories of Atapuerca y el juego gamificado Quizizz y una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas de la cueva de Altamira en el periodo Paleolítico
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas de la cueva de Altamira en el periodo Paleolítico. Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Paleolítico para crear las pinturas en la cueva de Altamira, mediante una ficha de fuentes históricas
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.

Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Cuevas de Altamira: pinturas rupestres, significado, materiales y técnicas de elaboración		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Interpretar una fuente primaria de las pinturas de la cueva de Altamira y comprender la perspectiva del autor. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas</p> <p>Se les indica los puntos que obtuvo en el reto anterior y se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Juega el videojuego Ancestors Stories of Atapuerca que ya lo tiene descargado en su celular, envía captura de pantalla de los niveles avanzados. Responde ¿Cuál es la historia del videojuego? ¿Qué retos debes de pasar en el videojuego? ¿Qué acciones del videojuego son reales y corresponden realmente a la edad del Paleolítico?</p>  <p>Responde ¿Por qué vivían en cuevas? ¿Qué le ofrecía las cuevas al hombre del Paleolítico? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Videojuego Ancestors Stories of Atapuerca</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema:</p> <p>La cueva de Altamira tiene en sus techos y paredes dibujos de animales del periodo del Paleolítico ¿Qué habrá inspirado a estos hombres a realizar aquellas pinturas? ¿Habrá influenciado el contexto de la glaciación en la realización de esas pinturas?</p> <p>Cada banda discute las preguntas planteadas y el líder da a conocer sus respuestas. El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Análisis de la información Observa un video sobre la cueva de Altamira https://www.youtube.com/watch?v=4TqdMEo4vXU Responde según el video ¿Dónde se encuentra la cueva? ¿Qué tamaño tiene la cueva? ¿Qué actividades hacían en la cueva? ¿Cómo se vestían? ¿Qué animales están dibujados en la cueva? ¿Qué estrategias usaban para pintar? ¿Qué teorías mencionan sobre él porque pintaban animales en la cueva?</p>	<p>Video</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		<p>Observa una imagen en la diapositiva sobre las cuevas en el Paleolítico. Responde a partir de las diapositivas presentadas.</p>  <p>¿Qué herramientas usan para cada actividad? ¿A qué actividades crees que se dedicaban las mujeres con más frecuencia? ¿Y los hombres que actividades crees que hacían? ¿Qué beneficios trajo el uso del fuego?</p> <p>Observa una imagen en la diapositiva sobre los personajes y la historia de cómo fue descubierta la cueva de Altamira. Responde ¿Quién descubrió la cueva de Altamira? ¿La teoría del origen y los creadores de las pinturas fue aceptado por los científicos de la época?</p>  <p>Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha 2: Cueva de Altamira, analiza la ficha técnica de la Cueva de Altamira. Observa y describe las imágenes de las pinturas de la cueva de Altamira. Responde la primera pregunta: En la cueva de Altamira se dibujaron animales ¿Qué animales observas en las imágenes? ¿De qué color lo pintaron? ¿En qué posición se encuentran los animales? ¿Por qué crees que lo habrán pintado en esa posición? ¿Las imágenes expresan un realismo y detallismo, explícalo? El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Responde la segunda pregunta: Las pinturas más famosas de Altamira fueron creadas en el techo de la cueva, la cueva donde se encuentra las imágenes tiene una altura variable de entre 1.15 y 1.90 metros. El hombre sapiens sapiens media 1.70 a 1.80 metros. ¿La cabeza del homo Sapiens Sapiens rozaba el techo de la cueva? ¿En qué posición corporal habrá pintado el hombre Sapiens Sapiens esas pinturas? ¿Habrá sido fácil, cómodo o cansado, pintar en esa posición? ¿Crees que estas personas tendrían tiempo libre para realizar estas pinturas? ¿Esta actividad de pintar era designada a alguien o todos participaban? El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p>	<p>Lectura</p> <p>PPT- Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Grupo whatsapp</p> <p>Cuadernillo de Fuentes Históricas</p>
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Se le indican que responda las preguntas de opción múltiple y de completar del juego gamificado Quizizz sobre el lugar, el tipo de homo, las hipótesis de creación, las características de las pinturas y habilidades de los pintores en la cueva Altamira. https://quizizz.com/join?gc=466977</p> <p>Los equipos que lograron realizar las actividades a tiempo ganan sus puntos.</p> <p>Si las estudiantes se equivocan el juego da la oportunidad de escoger dos respuestas equivocadas y corregirlas, además de volver a jugar mejorando así su puntaje.</p> <p>Se indica que envía una foto cuando termina como evidencia de su participación.</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p>	<p>Juego gamificado Quizizz</p> <p>Grupo Whatsapp</p>
	METACOGNITION		
	TAREA	<p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el videojuego Ancestors Stories of Atapuerca y el juego gamificado Quizizz y una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas de la cueva de Altamira en el periodo Paleolítico		
Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas de la cueva de Altamira en el periodo Paleolítico.		
Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Paleolítico para crear las pinturas en la cueva de Altamira, mediante una ficha de fuentes históricas		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a interpretar y explicar los misterios de la Cueva de El Castillo, Manos en Negativo”

I. DATOS GENERALES

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Jueves 27 mayo 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar?

Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas IV.	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el juego gamificado de Quizizz y de una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas Manos en Negativo de la cueva de El Castillo, perteneciente al período Paleolítico.
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre las pinturas Manos en Negativo de la cueva de El Castillo, perteneciente al período Paleolítico Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del período del Paleolítico para crear las pinturas en la cueva de El Castillo, mediante una ficha de fuentes históricas
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración

Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Cuevas de El Castillo: pinturas rupestres manos en negativo, participación y rol de la mujer		

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Interpretar una fuente primaria y secundaria de las pinturas de la cueva de El Castillo y comprender la perspectiva del autor. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas y del juego gamificado de Quizizz</p> <p>Se les indica los puntos que obtuvo en el reto anterior y se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Observa un video sobre la cueva de El Castillo, luego responde https://www.youtube.com/watch?v=U_kp6yXVALs ¿Dónde se encuentra la cueva? ¿Qué años de antigüedad tiene las manos dibujadas? ¿Qué otros dibujos se ven en la cueva? ¿En qué posición están dibujadas las manos?</p> <p>Responde ¿Qué otras cuevas del Paleolítico hemos estudiado? ¿Qué dibujos se han encontrado en la cueva? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Video</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema:</p> <p>Muchos historiadores consideraron que la caza y las pinturas rupestres fueron realizadas por personas del sexo masculino durante el periodo del Paleolítico ¿Por qué algunos historiadores plantean eso? ¿Crees que las mujeres también pudieron realizar estas actividades?</p> <p>Cada banda discute las preguntas planteadas y el líder da a conocer sus respuestas. El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Análisis de la información Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha III: cueva El Castillo Lee la información de la ficha técnica de la pintura Manos en Negativo de la cueva El Castillo. Responde a partir de la ficha y diapositivas presentadas. Observa y describe la imagen de la pintura Manos en Negativo</p> <p>Lee y analiza la fuente ¿Pintoras Prehistóricas? ¿Por qué no? Observa y describe la imagen que le acompaña.</p> <p>Responde la primera pregunta de la ficha de fuente histórica: <i>Imagina que tú eres la mujer que esta agachada en la cueva pintando, explica de forma breve ¿Qué dificultades tendrías para realizar esa</i></p>	<p>Lectura</p> <p>PPT-Diapositivas</p> <p>Video</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a interpretar y explicar los misterios de la estatuilla de la Venus de Willendorf”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Viernes 28 mayo 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar?

Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?



III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas. Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el juego gamificado de Quizizz y de una ficha de fuentes históricas sobre la estatuilla de la Venus de Willendorf, perteneciente al periodo Paleolítico. Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre la estatuilla de la Venus de Willendorf, perteneciente al periodo Paleolítico. Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Paleolítico para crear la estatuilla de la Venus de Willendorf, mediante una ficha de fuentes históricas.
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.

Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Escultura del Paleolítico: Venus de Willendorf y rol de la mujer.		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Interpretar una fuente primaria y secundaria de la estatuilla de la Venus de Willendorf, comprender la perspectiva del autor y explicar las causas de su creación. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas y del juego gamificado de Quizizz</p> <p>Se les indica los puntos que obtuvo en el reto anterior y se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Observa un video sobre la estatuilla de la Venus de Willendorf, luego responde https://www.youtube.com/watch?v=pvVGPomoBvg ¿Qué son las Venus paleolíticas? ¿De qué materiales están hechas estas estatuillas? ¿De qué tamaño es la estatuilla? ¿Qué partes del cuerpo destacan más?</p> <p>Responde ¿Qué es una escultura? ¿Qué es una estatuilla? ¿estas esculturas son un tipo de arte? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Video</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema:</p> <p>Los arqueólogos han encontrado diversas estatuillas de mujeres paleolíticas. En el contexto de glaciación y considerando el rol que pudieron desempeñar las mujeres del paleolítico ¿Qué habrá querido representar la persona que creó a la Venus de Willendorf? ¿Cuál será el significado de esa estatuilla?</p> <p>Cada banda discute las preguntas planteadas y el líder da a conocer sus respuestas. El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Análisis de la información Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha IV: Venus de Willendorf Lee la información de la ficha técnica de la Venus de Willendorf. Responde a partir de la ficha y diapositivas presentadas. Observa y describe la imagen de la Venus de Willendorf</p> <p>Responde la primera pregunta de la ficha de fuente histórica: 1. Observa con mucha atención a la estatuilla y responde ¿Qué forma tiene la estatuilla? ¿Qué partes del cuerpo sobresalen más? ¿Esas partes que sobresalen más crees que están exageradas o representan un cuerpo real? ¿Por qué?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Lee y analiza la fuente B: Una nueva lectura de las Venus Paleolíticas Observa y describe la imagen que le acompaña.</p> <p>Responde las preguntas de la fuente B</p>	<p>Lectura</p> <p>PPT-Diapositivas</p> <p>Video</p> <p>Grupo whatsapp</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		<p>2. <i>Observa con mucha atención a la estatuilla de la fuente A y B y luego de analizar el texto responde ¿Cómo está representado el rostro? ¿Qué partes del rostro le falta en cada estatuilla? ¿Qué elementos u objetos hay en su cabeza? ¿será cabello u otro objeto? ¿Qué otro objeto podrá ser?</i></p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Lee y analiza la fuente C: <i>LAS VENUS NO SIGNIFICAN FERTILIDAD SINO HAMBRUNA Y MUERTE</i> Observa y describe la imagen que le acompaña.</p>  <p>Responde las preguntas de la fuente C</p> <p>3. ¿Qué miedos y temores sobre la vida y la muerte surgirían en las personas del paleolítico en este contexto de glaciación?</p> <p>4. Explica ¿El sobrepeso de la Venus de Willendorf sería una solución para afrontar el clima frío de la época? ¿Por qué el autor plantea que la obesidad sería símbolo de defensa y supervivencia durante la glaciación?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Lee y analiza la fuente D: <i>En tiempos paleolíticos. Bellos hallazgos en forma de estatuillas</i> Observa y describe la imagen que le acompaña.</p>  <p>Responde las preguntas de la fuente D</p> <p>5. Imagina y explica si las estatuillas hubiesen sido fabricadas por hombres ¿habrán querido representar la importancia de la mujer, la belleza o el placer? ¿Si hubiesen sido creadas por mujeres también hubiesen querido representar lo mismo o algo distinto?</p> <p>6. ¿Qué cualidades y características femeninas podrían demostrar que serían las mujeres las artistas creadoras de las estatuillas y no los hombres?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p>	Cuadernillo de Fuentes Históricas
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Se le indican que responda las preguntas de opción múltiple y de completar del juego gamificado Quizizz sobre las características, hipótesis de creación de la Venus de Willendorf. https://quizizz.com/join?gc=660861</p> <p>Los equipos que lograron realizar las actividades a tiempo ganan sus puntos.</p> <p>Si las estudiantes se equivocan el juego da la oportunidad de escoger dos respuestas equivocadas y corregirlas, además de volver a jugar mejorando así su puntaje.</p> <p>Se indica que envía una foto cuando termina como evidencia de su participación.</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	<p>Juego gamificado Quizizz</p> <p>Grupo Whatsapp</p>
	METACOGNICION		
	TAREA		

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el juego gamificado de Quizizz y de una ficha de fuentes históricas sobre la estatuilla de la Venus de Willendorf, perteneciente al periodo Paleolítico.		
Ubica la fuente en su contexto y comprende la perspectiva particular del autor, mediante una ficha de fuentes históricas sobre la estatuilla de la Venus de Willendorf, perteneciente al periodo Paleolítico.		
Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Paleolítico para crear la estatuilla de la Venus de Willendorf, mediante una ficha de fuentes históricas.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8 – II UNIDAD

Título: “Reconocemos nuestros logros e identificamos información del periodo Paleolítico”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Jueves 03 junio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la prehistoria los problemas del cambio del clima de la glaciación y como este contexto habrá afectado su salud y su sociedad? ¿Cómo habrán afrontado los problemas de la caza de animales, adquisición de alimentos y mortalidad? ¿Qué soluciones creativas los pobladores de la prehistoria habrán creado para afrontar los problemas de su época? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de su banda o clan familiar?


Para ello vamos a estudiar la época de la Prehistoria, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el juego gamificado de Quizizz y de un reto grupal creativo y artístico del periodo Paleolítico.
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Periodo Paleolítico: Principales aspectos: pintura, escultura, actividades económicas.		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Reconocer los logros obtenidos e identificar información sobre el periodo Paleolítico El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas del juego gamificado Quizizz y realizar las actividades del reto grupal.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Se felicita y reconoce públicamente a las 12 estudiantes que han logrado los mejores resultados de los contenidos del periodo Paleolítico. Se indica que las 12 estudiantes han pasado el nivel Paleolítico acumulando 20 puntos, ganado el título de las nuevas venus paleolíticas.</p> <p><i>Responden ¿Qué son las Venus paleolíticas? ¿De qué materiales están hechas estas estatuillas? ¿De qué tamaño es la estatuilla? ¿Qué partes del cuerpo destacan más?</i></p> <p>Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>PPT - Diapositivas</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Análisis de la información</p> <p>Cada equipo de trabajo (banda) con sus 5 integrantes debe resolver un reto que contiene 5 actividades del Paleolítico, debiendo trabajar de forma colaborativa. Cada integrante escogerá según sus cualidades y posibilidades una actividad. Las actividades son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar con plastilina las estatuillas paleolíticas, enviando una foto de evidencia 2. Dibujar en cartulina las manos en positivo y negativo, parecidos a la cueva del Castillo, enviando una foto de evidencia 3. Dibujar en cartulina una de las pinturas de la cueva de Altamira, enviando una foto de evidencia 4. Crear en una caja pequeña una cueva paleolítica y crear los personajes que lo habitaban, enviando una foto de evidencia 5. Crea una historieta donde muestra un día en la vida de las personas del paleolítico. Para ello dibuja o imprime imágenes para crear las escenas de la historieta, enviando una foto de evidencia <p>El docente indica los premios y ventajas que recibirá el equipo-banda que cumpla con el reto: La banda que cumpla el reto y gane recibirá un diploma virtual La banda que cumpla el reto automáticamente pasa el nivel PALEOLITICO recibirá la opción de escoger una ventaja o comodín:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podrá duplicar su mejor nota • Podrá tener más tiempo en una evaluación en línea • Recibir la ayuda del profesor en una evaluación en línea • Podrá escoger no realizar una actividad en el siguiente reto, sin que se le reste puntos <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p>	<p>PPT- Diapositivas</p> <p>Grupo whatsapp</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
CIERRE	EVALUACION METACOGNITION TAREA	<p>Se le indican que responda las preguntas de opción múltiple y de completar del juego gamificado Quizizz sobre las características, hipótesis de creación de la escultura Venus de Willendorf y de las pinturas de las manos en negativo de la cueva el Castillo. https://quizizz.com/join?gc=048125</p> <p>Las estudiantes que lograron realizar las actividades a tiempo ganan sus puntos.</p> <p>Si las estudiantes se equivocan el juego da la oportunidad de escoger dos respuestas equivocadas y corregirlas, además de volver a jugar mejorando así su puntaje.</p> <p>Se indica que envía una foto cuando termina como evidencia de su participación.</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	<p>Juego gamificado Quizizz</p> <p>Grupo Whatsapp</p>

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre un hecho o proceso histórico, mediante el juego gamificado de Quizizz y de un reto grupal creativo y artístico del periodo Paleolítico.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9 – II UNIDAD

Título: “Jugamos identificando información del periodo Neolítico”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Viernes 04 junio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.



En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores del Neolítico los problemas del cambio del clima de la desglaciación en el periodo Holoceno y como este contexto habrá traído cambios en la naturaleza y sociedad? ¿Cómo se habrán adaptado al nuevo clima, aparición de otros animales y plantas? ¿Cómo habrá sido ese periodo de transición? ¿Qué soluciones creativas habrán creado para afrontar los cambios de la época? ¿Qué inventos crearon que transformo y cambio la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de la aldea?

Para ello vamos a estudiar la época del periodo Neolítico, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo Neolítico, mediante el juegos gamificados online.
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Periodo Neolítico: inicios de la domesticación de plantas y animales.		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	<p>ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>CRITERIOS DE EVALUACION</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p>	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Identificar información sobre el periodo Neolítico El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de análisis del video y las preguntas del juego gamificado online.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Arman un rompecabeza de 12 piezas con la imagen de hombres del periodo neolítico sembrando https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=09f0ac28626c</p>  <p>Responden ¿Qué imagen amaste? ¿Los hombres del periodo Neolítico sabían sembrar? ¿Cómo habrán aprendido a sembrar? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Juego gamificado online de rompecabeza</p> <p>PPT - Diapositivas</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Análisis de la información</p> <p>Observa un video sobre el periodo Neolítico https://www.youtube.com/watch?v=R-n8MCmr2hE&t=1s</p> <p>Responde luego de observar el video ¿Qué nuevas actividades realiza el hombre en el Neolítico? ¿Qué nuevos objetos invento el hombre del Neolítico? ¿En qué nuevo lugar vive el hombre del Neolítico?</p> <p>Lee la lectura con información de la domesticación de plantas y animales en el periodo Neolítico. Elabora un mapa conceptual con información de la lectura</p> <p>Resuelve la sopa de letras encontrando conceptos pertenecientes al periodo Neolítico (domesticar, trigo, arroz, maíz, papa, sembrar, sedentario, agricultor, pastor, ovejas, cabras, ganadero, río)</p>  <p>https://buscapalabras.com.ar/sopa-de-letras-de-neolitico_14.html</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p>	<p>Video</p> <p>Lectura</p> <p>Juego gamificado online sopa de letras</p> <p>PPT - Diapositivas</p> <p>Grupo whatsapp</p>
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>METACOGNICIÓN</p> <p>TAREA</p>	<p>Responde ¿Qué significa etimológicamente Neolítico? ¿En el periodo Neolítico como trabajaban la piedra? ¿Qué nuevas actividades económicas realiza el hombre del periodo Neolítico?</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	<p>Grupo Whatsapp</p>

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo Neolítico, mediante los juegos gamificados online.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10 – II UNIDAD

Título: “Reconocemos nuestros logros, interpretamos y explicamos la construcción del crómlech de Stonehenge”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Jueves 10 junio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores del Neolítico los problemas del cambio del clima de la desglaciación en el periodo Holoceno y como este contexto habrá traídos cambios en la naturaleza y sociedad? ¿Cómo se habrán adaptado al nuevo clima, aparición de otros animales y plantas? ¿Cómo habrá sido ese periodo de transición? ¿Qué soluciones creativas habrán creado para afrontar los cambios de la época? ¿Qué inventos crearon que transformo y cambio la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de la aldea?

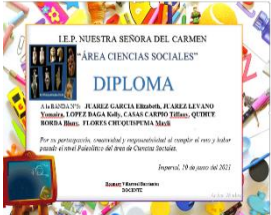

Para ello vamos a estudiar la época del periodo Neolítico, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

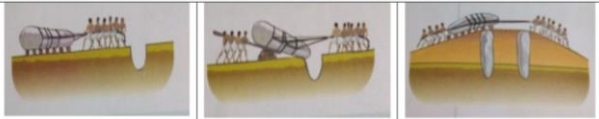
III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre las megas construcciones del periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas del crómlech de Stonehenge.
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Neolítico para la construcción del crómlech de Stonehenge, su concepción de la muerte y los entierros, mediante una ficha de fuentes históricas
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo. Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.

Búsqueda de la excelencia	Superación personal	propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Periodo Neolítico: construcciones megalíticas, crómlech de Stonehenge, entierros y concepción de la muerte.		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Reconocer los logros obtenidos, interpretar y explicar la construcción del crómlech de Stonehenge del periodo Neolítico El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Se reconoce públicamente el esfuerzo que hizo cada banda por participar del reto grupal dejado la clase anterior, se da a conocer los puntajes obtenidos por cada banda. Se felicita y reconoce públicamente a las tres bandas que obtuvieron 100 puntos y pasaron el nivel Paleolítico, obteniendo la insignia de las Venus paleolíticas. Las tres bandas ganadoras reciben un diploma virtual como reconocimiento a su participación, creatividad y responsabilidad.</p>  <p>Por haber ganado cada banda tiene la ventaja de escoger un comodín:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podrá duplicar su mejor nota 2. Podrá tener más tiempo en una evaluación en línea 3. Recibir la ayuda del profesor en una evaluación en línea 4. Podrá escoger no realizar una actividad en el siguiente reto, sin que se le reste puntos <p>Responden <i>¿Qué significaba periodo Neolítico? ¿El hombre del Neolítico sabía recolectar o sembrar? ¿El hombre del Neolítico sabía cazar o criar animales? ¿Cuándo inicia y finaliza aproximadamente le periodo Neolítico?</i> Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>PPT – Diapositivas</p> <p>Diploma virtual</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema: <i>¿Cómo los hombres del Neolítico lograron construir los inmensos megalitos de Stonehenge? ¿Por qué se encontraron cuerpos debajo de estas construcciones?</i></p> <p>Análisis de la información Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha V: Monumento Megalítico de Stonehenge. Lee la información de la ficha técnica del crómlech de Stonehenge Responde a partir de la ficha y diapositivas presentadas. Observa y describe la imagen del crómlech de Stonehenge</p> 	<p>PPT- Diapositivas</p> <p>Grupo whatsapp</p> <p>Lectura</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES																								
		<p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente A: FUENTE A: STONEHENGE FUE UN CEMENTERIO PARA LA ÉLITE (2013) https://historia.nationalgeographic.com.es/a/stonehenge-fue-cementerio-para-elite_7118</p> <p>1. Según lo leído, ¿El hombre del Neolítico ya enterraba a sus muertos? ¿Qué ideas sobre la muerte tendrían?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente B: RESUELVEN EL MISTERIO SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE STONEHENGE (2018) https://www.ngenespanol.com/el-mundo/misterios-de-stonehenge-arqueologia-descubrimientos-pasado-construcciones/amp/</p> <p>1. Según el texto ¿Cuánto pesaban y medían las piedras? ¿En qué lugar se encuentra la cantera de piedras? ¿Qué encontraron los arqueólogos en estas canteras?</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente C: IMÁGENES DE LA POSIBLE CONSTRUCCIÓN DEL STONEHENGE – LIBRO ESCOLAR SANTILLANA (2016)</p>  <table border="1" data-bbox="560 949 1161 1146"> <tr> <td>¿Qué elementos usaban?</td> <td>¿Cómo levantaban las piedras?</td> <td>¿Por qué hacían una rampa de tierra?</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>¿Qué función tendrían esos elementos?</td> <td>¿Por qué hicieron huecos en el suelo?</td> <td>¿Cuál sería el siguiente paso?</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td>_____</td> <td>_____</td> </tr> </table> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p>	¿Qué elementos usaban?	¿Cómo levantaban las piedras?	¿Por qué hacían una rampa de tierra?	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	¿Qué función tendrían esos elementos?	¿Por qué hicieron huecos en el suelo?	¿Cuál sería el siguiente paso?	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	Cuadernillo de Fuentes Históricas
¿Qué elementos usaban?	¿Cómo levantaban las piedras?	¿Por qué hacían una rampa de tierra?																									
_____	_____	_____																									
_____	_____	_____																									
_____	_____	_____																									
¿Qué función tendrían esos elementos?	¿Por qué hicieron huecos en el suelo?	¿Cuál sería el siguiente paso?																									
_____	_____	_____																									
_____	_____	_____																									
_____	_____	_____																									
CIERRE	EVALUACIÓN METACOGNICIÓN TAREA	<p>Se le indican que responda las preguntas ¿Qué es un crómlech? ¿Con que materiales se construyó el Stonehenge? ¿Realizaban entierros en el periodo Neolítico? ¿En el periodo Paleolítico que hacían con el cuerpo de una persona que moría?</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	Grupo Whatsapp																								

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre las megas construcciones del periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas del crómlech de Stonehenge.		
Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Neolítico para la construcción del crómlech de Stonehenge, su concepción de la muerte y los entierros, mediante una ficha de fuentes históricas		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a interpretar y explicar el surgimiento de la producción de alimentos en el Neolítico”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Viernes 11 junio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores del Neolítico los problemas del cambio del clima de la desglaciación en el periodo Holoceno y como este contexto habrá traídos cambios en la naturaleza y sociedad? ¿Cómo se habrán adaptado al nuevo clima, aparición de otros animales y plantas? ¿Cómo habrá sido ese periodo de transición? ¿Qué soluciones creativas habrán creado para afrontar los cambios de la época? ¿Qué inventos crearon que transformo y cambio la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de la aldea?


Para ello vamos a estudiar la época del periodo Neolítico, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el surgimiento de alimentos en el periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas, juegos gamificados de Cerebriti y Quizlet.
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Neolítico para el surgimiento de alimentos en el periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y	

		aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Periodo Neolítico: teorías del surgimiento de los alimentos, domesticación de plantas y animales, inicios de la agricultura y ganadería.		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Interpretar y explicar el surgimiento de los alimentos en el periodo Neolítico El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas y las preguntas de los juegos gamificados Cerebriti y Quizlet</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Resuelve el juego gamificado de Cerebriti teniendo que ubicar en el mapamundi los primeros alimentos que fueron domesticados en diferentes partes del mundo. Traslada el nombre del alimento domesticado en el lugar correcto. https://www.cerebriti.com/juegos-de-historia/domesticacion-plantas-en-el-neolitico</p>  <p>Responden ¿El hombre del Neolítico sabía recolectar o sembrar? ¿El hombre del Neolítico sabía cazar o criar animales? ¿Qué alimentos se domesticaron en el Neolítico? ¿Cuándo inicia y finaliza aproximadamente le periodo Neolítico? Escriben sus respuestas vía whatsapp. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Juego gamificado de Cerebriti</p> <p>PPT – Diapositivas</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema: ¿Qué crees que sucedió hace 12.000 años para que la humanidad empezara a producir sus propios alimentos? ¿Por qué no continuaron depredando y consumiendo los recursos de la naturaleza? ¿Por qué el hombre de esa época empezó a domesticar plantas y animales?</p> <p>Análisis de la información Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha VI ¿Qué sucedió hace 12.000 años para que la humanidad empezara a producir sus propios alimentos?</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente A: FUENTE A: Teoría de Los Modelos de Desequilibrio de Binford. Según lo leído responde: 1. ¿Qué cambios trae el periodo Holoceno en el ambiente y en el clima? ¿Qué nuevos recursos aparecieron? ¿Qué animales desaparecieron? ¿Qué paso con la población?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones Lee el texto y responde las preguntas de la fuente B: Teoría de la Presión Demográfica de Cohen. Según lo leído responde:</p>	<p>PPT- Diapositivas</p> <p>Grupo whatsapp</p> <p>Lectura</p> <p>Cuadernillo de Fuentes Históricas</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		<p>1. ¿Desplazarse de un lugar a otro con mucha población es fácil o difícil? ¿Conseguir más alimento para más población sería más fácil o difícil si solo se dedicaban a depredar, recolectar y cazar? ¿Por qué?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente C: FUENTE C: Teoría de Los Modelos Sociales de Bender. Según lo leído responde:</p> <p>1. ¿Qué es un intercambio? ¿Qué productos podrían intercambiar las personas del Neolítico? ¿Qué beneficios trae hacer intercambio?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente D: FUENTE D: Teoría de Las Sociedades con Almacenamiento o Sin Almacenamiento de Testar. Según lo leído responde:</p> <p>1. ¿Confiar en lo que puede hacer y producir el hombre con su trabajo fue un cambio de mentalidad? ¿Por qué? ¿Antes el hombre trabajaba y producía alimentos?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p>	
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Se le indican que responda las preguntas de encontrar y relacionar los términos con la definiciones de los megalitos y domesticación desarrolladas en el Neolítico con el juego gamificado Quizlet. https://quizlet.com/pe/600890784/periodo-neolitico-flash-cards/?x=1iqj</p> <p>Las estudiantes que lograron realizar las actividades a tiempo ganan sus puntos.</p> <p>Si las estudiantes se equivocan el juego da la oportunidad de escoger dos respuestas equivocadas y corregirlas, además de volver a jugar mejorando así su puntaje.</p>	Juego gamificado Quizlet
	METACOGNICION	<p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p>	Grupo Whatsapp
	TAREA	<p>Volver a jugar el juego llegando a ser expertos. Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el surgimiento de alimentos en el periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas, juegos gamificados Cerebriti y Quizlet.		
Explica las posibles causas y motivaciones del hombre del periodo del Neolítico para el surgimiento de alimentos en el periodo Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a interpretar y explicar la función del crómlech de Stonehenge”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Jueves 17 junio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores del Neolítico los problemas del cambio del clima de la desglaciación en el periodo Holoceno y como este contexto habrá traídos cambios en la naturaleza y sociedad? ¿Cómo se habrán adaptado al nuevo clima, aparición de otros animales y plantas? ¿Cómo habrá sido ese periodo de transición? ¿Qué soluciones creativas habrán creado para afrontar los cambios de la época? ¿Qué inventos crearon que transformo y cambio la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de la aldea?




Para ello vamos a estudiar la época del periodo Neolítico, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre la función del crómlech de Stonehenge, mediante una ficha de fuentes históricas, juegos gamificados online y Quizlet.
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Explica las posibles causas y motivaciones de la construcción, funcionamiento y significado del crómlech de Stonehenge mediante una ficha de fuentes históricas.
Actitudes y/o acciones observables			
Enfoque Transversales	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Periodo Neolítico: funcionamiento y significado del crómlech de Stonehenge.		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN	El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota. El docente menciona el propósito de la sesión: Interpretar y explicar el funcionamiento y significado del crómlech de Stonehenge. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas y las preguntas de los juegos gamificados online y Quizlet Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo. Observa la imagen de diversas posiciones y tomas del crómlech de Stonehenge. Arma la imagen con un rompecabeza online de 12 piezas. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=23c61c110350	Grupo Whatsapp Lista de cotejo Juego gamificado online de rompecabezas
	SABERES PREVIOS	  Responden las preguntas del juego gamificado Quizlet que se dejó la clase anterior para que practicara y jugara sobre las construcciones megalíticas del Neolítico https://quizlet.com/pe/600890784/periodo-neolitico-flash-cards/?x=1jqt  Envía captura de pantalla luego de haber jugado. El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.	Juego gamificado Quizlet
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematicación El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema: ¿Para qué habrán creado el crómlech de Stonehenge? ¿Qué significado habrá tenido para los pobladores del lugar? ¿Habrá sido un observatorio astronómico? ¿Por qué sería importante la observación de los astros para el hombre del Neolítico?</p> <p>Análisis de la información Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha VII sobre la función del crómlech de Stonehenge</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente A: FUENTE A: Stonehenge, los enigmas del círculo de piedra. Según lo leído responde: 1. ¿Qué relación tiene el Stonehenge con la observación de los astros? ¿Cuál era la importancia de estos astros en la vida del hombre del Neolítico en Reino Unido?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p>	PPT-Diapositivas Grupo whatsapp Lectura

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		<p>Observa el video de la fuente B: VIDEO Stonehenge, Winter Solstice! 21 DICIEMBRE 2020 https://www.youtube.com/watch?v=fLynnUd2srw Según lo observado en el video responde:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imagina que estas en el Stonehenge el día del solsticio de invierno (20 al 23 de diciembre hemisferio norte) y vas a ver la puesta del sol ¿Qué emociones sentirás al observar el sol entre las piedras del crómlech de Stonehenge? <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p>	Cuadernillo de Fuentes Históricas
CIERRE	EVALUACIÓN	Responde las preguntas ¿Qué es un crómlech? ¿Por qué realizaban observaciones al sol y la luna? ¿el hombre del Neolítico realizaba entierros? ¿Qué es un solsticio?	Grupo Whatsapp
	METACOGNICION	Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?	
	TAREA	Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje	

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre la función del crómlech de Stonehenge, mediante una ficha de fuentes históricas, juegos gamificados online y Quizlet.		
Explica las posibles causas y motivaciones de la construcción, funcionamiento y significado del crómlech de Stonehenge mediante una ficha de fuentes históricas.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13 – II UNIDAD

Título: “Interpretamos la cerámica y viviendas del Neolítico y nos organizamos para resolver el reto grupal”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Viernes 18 junio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores del Neolítico los problemas del cambio del clima de la desglaciación en el periodo Holoceno y como este contexto habrá traídos cambios en la naturaleza y sociedad? ¿Cómo se habrán adaptado al nuevo clima, aparición de otros animales y plantas? ¿Cómo habrá sido ese periodo de transición? ¿Qué soluciones creativas habrán creado para afrontar los cambios de la época? ¿Qué inventos crearon que transformo y cambio la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de la aldea?

Para ello vamos a estudiar la época del periodo Neolítico, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Constuye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre la utilización de las cerámicas y de los espacios de viviendas del Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas y de un reto grupal creativo y artístico del periodo Neolítico.
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Explica las posibles causas y consecuencias del funcionamiento y significado de la cerámica y viviendas del Neolítico mediante una ficha de fuentes históricas.
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Periodo Neolítico: cerámica y viviendas del Neolítico.		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: Interpretar y explicar la utilización, funcionamiento y significado de la cerámica y viviendas del Neolítico. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas y organizarse para realizar el reto creativo y artístico de forma grupal.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Observa un video sobre las viviendas en Catal Huyuk en Turquía del periodo Neolítico de ArteHistoria https://www.youtube.com/watch?v=jEOvR4kvFm0</p> <p>Luego de ver el video, describe como eran las viviendas de Catal Huyuk y responde ¿En qué se diferencia las viviendas de Catal Huyuk con las viviendas del Paleolítico? ¿Las viviendas en Catal Huyuk estaban juntas o separadas? ¿Cómo usaban los techos de las viviendas en Catal Huyuk? El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Video</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema: Considerando el clima y ecosistema del Holoceno ¿Cómo se relaciona el aumento de población con la creación de la cerámica y las viviendas en el Neolítico?</p> <p>Análisis de la información Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha VIII sobre la cerámica en el Neolítico</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente A: Fuente A: hallan en Georgia la evidencia más antigua de elaboración de vino, de 8.000 años de antigüedad. Según lo leído responde:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué forma y tamaño tiene la cerámica? ¿Qué colores tiene? ¿Esta cerámica es una fuente primaria o secundaria? <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente B: Fuente B: Las vasijas reflejan cómo fue el consumo de leche en Europa hace 7.000 años. Según lo observado en el video responde:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué forma y tamaño tiene la cerámica? ¿Qué colores tiene? ¿Qué años de antigüedad tiene? <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente C: Hace 9.000 años las ciudades ya eran estresantes.</p> <ol style="list-style-type: none"> Observando la imagen 1 ¿De qué material está construido estas viviendas? ¿Actualmente que queda 	<p>PPT- Diapositivas</p> <p>Grupo whatsapp</p> <p>Lectura</p> <p>Cuadernillo de Fuentes Históricas</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		<p>de las casas de Catal Hüyük? ¿Qué ocurrió con sus techos?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones.</p> <p>Escucha las indicaciones para desarrollar el reto grupal 2: Para pasar el nivel Neolítico debe resolver las actividades propuestas siendo 5 actividades, cada actividad vale 20 puntos haciendo un total de 100 puntos.</p> <p>Actividad 1: Elaborar con plastilina las cerámicas neolíticas</p> <p>Actividad 2: Ir a una chacra y tomarse una foto sembrando y cosechando</p> <p>Actividad 3: Hacer una maqueta del poblado de Catal Huyuk de Turquía</p> <p>Actividad 4: Hacer una maqueta de los crómlech de Stonehenge</p> <p>Actividad 5: Elabora una historieta de un día en la vida de las personas del Neolítico donde realizaban la agricultura, ganadería, cerámica, construían aldeas.</p> <p>Cada equipo- aldea se organiza para desarrollar el reto grupal 2 en sus respectivos grupos de whatsapp</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>METACOGNICION</p> <p>TAREA</p>	<p>Responde las preguntas ¿Qué alimentos guardaban en las cerámicas? ¿Cómo eran las viviendas en Catal Huyuk? ¿Cuál es la relación entre cerámica y producción de alimentos?</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	Grupo Whatsapp

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre la utilización de las cerámicas y de los espacios de viviendas del Neolítico, mediante una ficha de fuentes históricas y de un reto grupal creativo y artístico del periodo Neolítico.		
Explica las posibles causas y consecuencias del funcionamiento y significado de la cerámica y viviendas del Neolítico mediante una ficha de fuentes históricas.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14 – II UNIDAD

Título: “Reconocemos nuestros logros y jugamos a comparar los periodos Paleolítico y Neolítico”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmary Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	jueves 24 junio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores del Neolítico los problemas del cambio del clima de la desglaciación en el periodo Holoceno y como este contexto habrá traídos cambios en la naturaleza y sociedad? ¿Cómo se habrán adaptado al nuevo clima, aparición de otros animales y plantas? ¿Cómo habrá sido ese periodo de transición? ¿Qué soluciones creativas habrán creado para afrontar los cambios de la época? ¿Qué inventos crearon que transformo y cambio la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de la aldea?

Para ello vamos a estudiar la época del periodo Neolítico, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?

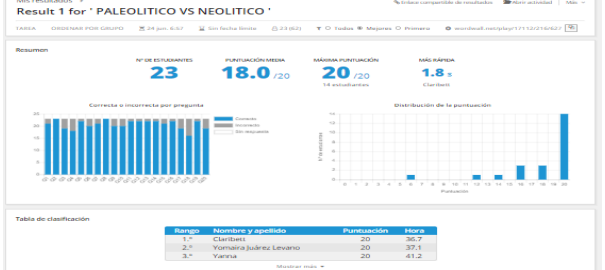


III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para describir y comparar información sobre el periodo Paleolítico y Neolítico, mediante el juego gamificado de Wordwall.
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Periodo Paleolítico y Neolítico: principales características		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: describir y comparar información sobre el periodo Paleolítico y Neolítico. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas del juego gamificado de Wordwall.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Se felicita y reconoce públicamente a las 12 estudiantes que han logrado los mejores resultados de los contenidos del periodo Neolítico. Se indica que las 12 estudiantes han pasado el nivel Neolítico acumulando 20 puntos, ganado el título de las Domesticadoras de Plantas y Animales.</p> <p>Se reconoce públicamente el esfuerzo que hizo cada ALDEA por participar del reto grupal dejado la clase anterior, se da a conocer los puntajes obtenidos por cada ALDEA. Se felicita y reconoce públicamente a las dos aldeas que obtuvieron 100 puntos y pasaron el nivel Neolítico, obteniendo la insignia de las Domesticadoras de Plantas y Animales. Las dos aldeas ganadoras reciben un diploma virtual como reconocimiento a su participación, creatividad y responsabilidad.</p> <p>Por haber ganado cada banda tiene la ventaja de escoger un comodín:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podrá duplicar su mejor nota 2. Podrá tener más tiempo en una evaluación en línea 3. Recibir la ayuda del profesor en una evaluación en línea 4. Podrá escoger no realizar una actividad en el siguiente reto, sin que se le reste puntos <p>Responde ¿Cuáles son los periodos de la Prehistoria? ¿Qué periodo esta primero el Paleolítico o el Neolítico? ¿Qué periodo es más largo el Paleolítico o el Neolítico? ¿Por qué? El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>PPT</p> <p>Diplomas virtuales</p>
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Análisis de la información Lee una lectura con información resumida e importante de los periodos estudiados del Paleolítico y Neolítico. Se les indican que ingresen al enlace donde encontrarán el juego gamificado de Wordwall y deberán realizar la siguiente actividad:</p>	<p>Grupo whatsapp</p> <p>Lectura</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		<p>Arrastrar las palabras que indican características de la vivienda, actividades económicas, arte, organización social, de los periodos del Paleolítico y Neolítico y lo ubica en el periodo correcto. https://wordwall.net/play/17112/216/627</p> <p>Se da retroalimentación indicando los puntajes obtenidos, las respuestas incorrectas y pregunta más difícil de responder. Se aclara los errores obtenidos en esta práctica. Se felicita a las estudiantes que obtuvieron los puntajes más altos.</p> 	Juego gamificado de Wordwall
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Juega el juego de las cartas donde identifica a que periodo pertenece la imagen que está debajo de cada número. Observa la imagen y escribe si pertenece al periodo Paleolítico o Neolítico.</p>   <p>Se da retroalimentación indicando las respuestas incorrectas y pregunta más difícil de responder. Se aclara los errores obtenidos en esta práctica. Se felicita a las estudiantes que obtuvieron los puntajes más altos.</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Envía foto de las actividades realizadas en clase como evidencia de aprendizaje</p>	<p>Juego de las cartas</p> <p>Grupo Whatsapp</p>
	METACOGNICION		
	TAREA		

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para describir y comparar información sobre el periodo Paleolítico y Neolítico, mediante el juego gamificado de Wordwall.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a identificar y explicar los cambios y permanencias en la Prehistoria y la actualidad”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	viernes 25 junio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA



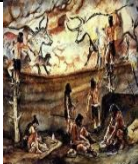
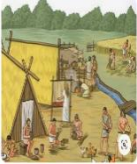


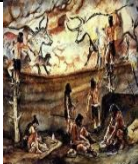
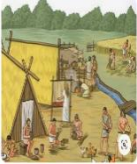


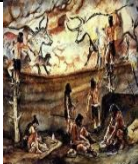
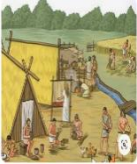

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios. En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la Edad de los Metales los problemas del aumento de la población y la organización social? ¿Cómo se gobernó en las primeras ciudades? ¿Qué beneficios les trajo el desarrollo de la metalurgia? ¿Qué impacto tuvo el comercio en la expansión de los estados? ¿Qué inventos crearon que transformó y cambió la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de las nuevas ciudades? Para ello vamos a estudiar la Edad de los Metales, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?


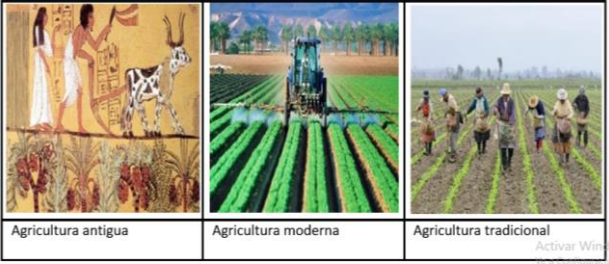
III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Comprende el tiempo histórico Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Utiliza las convenciones y categorías temporales para explicar la importancia de los hechos de la Prehistoria tomando en cuenta los aspectos que cambian y otros que permanecen. Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos.	Identifica los cambios y permanencias en la Prehistoria y la actualidad en los aspectos de la vivienda, herramientas y agricultura mediante una ficha de fuentes históricas y juegos online. Explica la importancia y la evolución de la vivienda, herramienta y agricultura desde la Prehistoria y en la actualidad, mediante una ficha de fuentes históricas.
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	La Prehistoria: cambios y permanencias en la vivienda, herramienta y agricultura.		

IV.MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES								
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: identifica y explica los cambios y permanencias de la vivienda, herramienta y agricultura en la Prehistoria y la actualidad. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Ordena la rompecabeza online de 15 piezas con imágenes de los cambios en la agricultura y herramientas de la Prehistoria. https://www.iigsawplanet.com/?rc=play&pic=1008ec913514 https://www.iigsawplanet.com/?rc=play&pic=0be514aee073</p>  <p>Responde ¿Cómo era la vivienda en el Paleolítico? ¿Cómo era la vivienda en el Neolítico? ¿Qué herramientas crearon para sembrar? ¿Qué herramientas crearon para cazar? El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Juego gamificado online de rompecabeza</p> <p>PPT</p>								
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema: ¿Por qué se dice que el período Neolítico fue una gran revolución que cambio la historia de la humanidad? ¿Consideras que esos cambios eran inevitables?</p> <p>Análisis de la información Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha IX sobre los cambios y permanencias en la Prehistoria y la actualidad. Observa las imágenes de la evolución de la vivienda. Según lo observado responde: 1. Describe como fue cambiando la vivienda del Paleolítico al Neolítico 2. ¿Qué características, espacios o ambientes de la vivienda ha continuado del Paleolítico al Neolítico?</p> <table border="1" data-bbox="555 1415 1168 1639"> <tr> <td>Aldea Catal Huyuk</td> <td>Cuevas</td> <td>Vivienda del hombre sedentario</td> <td>Cromlech de Stoneherge</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p> <p>Observa las imágenes de la evolución de las herramientas. Según lo observado responde:</p>	Aldea Catal Huyuk	Cuevas	Vivienda del hombre sedentario	Cromlech de Stoneherge					<p>Grupo whatsapp</p> <p>Cuadernillo de Fichas Históricas</p>
Aldea Catal Huyuk	Cuevas	Vivienda del hombre sedentario	Cromlech de Stoneherge								
											

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		 <p>A. Armas de bronce B. Herramientas Neolíticas C. Armas de piedra</p> <p>1. Observando las imágenes describe como elaboraban cada una de las herramientas 2. ¿Qué dificultades tendrían al elaborar cada una de esas herramientas?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones Observa las imágenes de la evolución de la agricultura. Según lo observado responde:</p>  <p>Agricultura antigua Agricultura moderna Agricultura tradicional</p> <p>1. Observa las imágenes y enumera cual es la práctica agrícola del más antiguo al más actual 2. Observando las imágenes describe en cada una de ellas como realizan la agricultura 3. ¿Qué inventos y nuevas técnicas ha permitido la mejora de la actividad agrícola?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p>	
CIERRE	EVALUACIÓN METACOGNICIÓN TAREA	<p>Responde ¿Qué inventos se crearon que demuestran los cambios en la vivienda? ¿Para cortar y matar a los animales que herramientas se crearon en la prehistoria y la actualidad? ¿Qué nuevas tecnologías se usan en la agricultura?</p> <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Investiga sobre la Edad de los Metales (años y periodos, metalurgia, objetos producidos con cobre-bronce-hierro, ciudades, estados y otros inventos) que será el tema que se desarrollará la próxima clase. Lo presenta en formato de tríptico.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>PPT diapositivas</p>

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Identifica los cambios y permanencias en la Prehistoria y la actualidad en los aspectos de la vivienda, herramientas y agricultura.		
Explica la importancia y la evolución de la vivienda, herramienta y agricultura desde la Prehistoria y en la actualidad, mediante una ficha de fuentes históricas.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a interpretar y explicar los aportes culturales de la edad de Bronce”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmary Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Jueves 1 julio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA


En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios. En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores de la Edad de los Metales los problemas del aumento de la población y la organización social? ¿Cómo se gobernó en las primeras ciudades? ¿Qué beneficios les trajo el desarrollo de la metalurgia? ¿Qué impacto tuvo el comercio en la expansión de los estados? ¿Qué inventos crearon que transformó y cambió la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de las nuevas ciudades? Para ello vamos a estudiar la Edad de los Metales, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?



III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo de Bronce durante la edad de los Metales mediante una ficha de fuentes históricas y juegos gamificados de Wordwall y Kahoot.
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos	Explica la importancia de los aportes culturales durante la edad de los metales mediante una ficha de fuentes históricas.
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración
Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Edad de los metales: años y periodos, vivienda, anillo de bronce, lanza de bronce, rueda, espadas.		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES																																																																	
INICIO	<p>ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>CRITERIOS DE EVALUACION</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p>	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: identifica y explica los principales aportes culturales de la edad de los Metales. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas y resolver las preguntas de los juegos gamificados Kahoot y Wordwall.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Se felicita, reconoce y valora el esfuerzo, dedicación, participación y responsabilidad realizado por las estudiantes a nivel personal y grupal hasta el momento.</p> <p style="text-align: center;">CALIFICACIONES PERSONAL - GRUPAL</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>AVANCE PALLEOLITICO</th> <th>AVANCE NEOLITICO</th> <th>RETO 1 PALLEOLITICO</th> <th>RETO 2 NEOLITICO</th> <th>RETO 3 EDAD METALES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>• 1. ARAUJO TASAYCO</td> <td>• 1. ARAUJO TASAYCO</td> <td>BANDA 3</td> <td>ALDEA 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 2. ARTICA POLO</td> <td>• 2. ARTICA POLO</td> <td>BANDA 5</td> <td>ALDEA 6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 3. CAMPOS MENDOZA</td> <td>• 3. CAMPOS MENDOZA</td> <td>BANDA 6</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 4. DOMINGUEZ BENITES</td> <td>• 4. DOMINGUEZ BENITES</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 5. DONAYRE VICENTE</td> <td>• 5. FLORES CHUQUIPUMA</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 6. FLORES CHUQUIPUMA</td> <td>• 6. HUARI ARMAS</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 7. JUAREZ LEVANO</td> <td>• 7. JUAREZ LEVANO</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 8. LOPEZ DAGA</td> <td>• 8. LOPEZ DAGA</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 9. SANTOS LEVANO</td> <td>• 9. QUIHUE BORDA</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 10. SANTOS QUISPE</td> <td>• 10. SANTOS LEVANO</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 11. SORIANO HUAMAN</td> <td>• 11. SANTOS QUISPE</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>• 12. CASAS CARPIO</td> <td>• 12. CASAS CARPIO</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Responde las preguntas sobre la Prehistoria mediante el juego gamificado Kahoot https://kahoot.it/challenge/07571243?challenge-id=3a3b1a99-8b8e-4a21-ad9f-55d202d33ada_1625172933813</p>  <p>El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	AVANCE PALLEOLITICO	AVANCE NEOLITICO	RETO 1 PALLEOLITICO	RETO 2 NEOLITICO	RETO 3 EDAD METALES	• 1. ARAUJO TASAYCO	• 1. ARAUJO TASAYCO	BANDA 3	ALDEA 3		• 2. ARTICA POLO	• 2. ARTICA POLO	BANDA 5	ALDEA 6		• 3. CAMPOS MENDOZA	• 3. CAMPOS MENDOZA	BANDA 6			• 4. DOMINGUEZ BENITES	• 4. DOMINGUEZ BENITES				• 5. DONAYRE VICENTE	• 5. FLORES CHUQUIPUMA				• 6. FLORES CHUQUIPUMA	• 6. HUARI ARMAS				• 7. JUAREZ LEVANO	• 7. JUAREZ LEVANO				• 8. LOPEZ DAGA	• 8. LOPEZ DAGA				• 9. SANTOS LEVANO	• 9. QUIHUE BORDA				• 10. SANTOS QUISPE	• 10. SANTOS LEVANO				• 11. SORIANO HUAMAN	• 11. SANTOS QUISPE				• 12. CASAS CARPIO	• 12. CASAS CARPIO				<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>PPT</p> <p>Juego gamificado Kahoot</p>
AVANCE PALLEOLITICO	AVANCE NEOLITICO	RETO 1 PALLEOLITICO	RETO 2 NEOLITICO	RETO 3 EDAD METALES																																																																
• 1. ARAUJO TASAYCO	• 1. ARAUJO TASAYCO	BANDA 3	ALDEA 3																																																																	
• 2. ARTICA POLO	• 2. ARTICA POLO	BANDA 5	ALDEA 6																																																																	
• 3. CAMPOS MENDOZA	• 3. CAMPOS MENDOZA	BANDA 6																																																																		
• 4. DOMINGUEZ BENITES	• 4. DOMINGUEZ BENITES																																																																			
• 5. DONAYRE VICENTE	• 5. FLORES CHUQUIPUMA																																																																			
• 6. FLORES CHUQUIPUMA	• 6. HUARI ARMAS																																																																			
• 7. JUAREZ LEVANO	• 7. JUAREZ LEVANO																																																																			
• 8. LOPEZ DAGA	• 8. LOPEZ DAGA																																																																			
• 9. SANTOS LEVANO	• 9. QUIHUE BORDA																																																																			
• 10. SANTOS QUISPE	• 10. SANTOS LEVANO																																																																			
• 11. SORIANO HUAMAN	• 11. SANTOS QUISPE																																																																			
• 12. CASAS CARPIO	• 12. CASAS CARPIO																																																																			
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización El docente saluda a los estudiantes y les plantea el siguiente problema: ¿Qué nos dicen los recientes hallazgos arqueológicos sobre cómo era la vida en la edad de bronce? ¿Qué necesidades tenían las personas? ¿Por qué crearon esos objetos?</p> <p>Análisis de la información Observa un video de 4 minutos sobre La Edad de los Metales de Smile and Learn https://www.youtube.com/watch?v=Rw-5z5ZsTMU&t=89s</p> <p>Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha X sobre la Edad de los Metales Lee el texto y responde las preguntas de la fuente A: FUENTE A: Encuentran un asentamiento intacto de la edad del bronce (2017)</p>	<p>Grupo whatsapp</p> <p>Video</p> <p>Cuadernillo de Fichas Históricas</p>																																																																	

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES												
		 <p>Anillo de finales de la Edad del Hierro decorado con el estilo de la cultura de La Téne. Punta de lanza</p> <p>Según lo leído responde: 1. ¿Quiénes realizaron la investigación arqueológica? ¿Quién informa de este descubrimiento? ¿Crees que es una fuente confiable? ¿Por qué?</p> <p>Completa el cuadro:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Pregunta de investigación: ¿Qué creaciones surgieron en la edad de bronce?</th> </tr> <tr> <th>Fuente ¿Qué tipo de fuente es?</th> <th>¿Qué nos dice esta fuente sobre la Pregunta de Investigación? ¿Cómo responderían a partir de esta fuente?</th> <th>¿Qué NO nos dice esta fuente sobre la Pregunta de Investigación? ¿Qué más quisieran saber?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FUENTE A:</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>FOTOS</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p>	Pregunta de investigación: ¿Qué creaciones surgieron en la edad de bronce?			Fuente ¿Qué tipo de fuente es?	¿Qué nos dice esta fuente sobre la Pregunta de Investigación? ¿Cómo responderían a partir de esta fuente?	¿Qué NO nos dice esta fuente sobre la Pregunta de Investigación? ¿Qué más quisieran saber?	FUENTE A:			FOTOS			
Pregunta de investigación: ¿Qué creaciones surgieron en la edad de bronce?															
Fuente ¿Qué tipo de fuente es?	¿Qué nos dice esta fuente sobre la Pregunta de Investigación? ¿Cómo responderían a partir de esta fuente?	¿Qué NO nos dice esta fuente sobre la Pregunta de Investigación? ¿Qué más quisieran saber?													
FUENTE A:															
FOTOS															
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Responde las preguntas del juego gamificado Wordwall https://wordwall.net/play/18614/338/898</p>  <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuvo? ¿Cómo las supere?</p> <p>Reto grupal N°3 se explica en el grupo de whatsapp de toda la clase cada actividad del reto grupal, se indica la fecha de entrega y que cada integrante debe asumir una actividad de esta forma trabajan colaborativamente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observa los 2 videos: edad de los metales y elabora un resumen de una hoja entera (1 hoja por cada video incluye una imagen) 2. Elabora una historieta de la prehistoria que incluya la evolución y los cambios del hombre, del paleolítico, neolítico, edad de los metales y la actualidad. Se debe ver la evolución de las casas, herramientas, producción de alimentos, vestimenta, etc. Cuenta de forma creativa. Debe ser muy atractivo visualmente los colores, diseño, dibujos y la historia que cuentes debe ser original 3. Elabora un organizador visual - mapa conceptual de la Prehistoria y sus periodos: paleolítico- neolítico –edad de los metales. Cada cuadro debe tener información resumida a lo mucho 4-5 palabras dentro de cada cuadro. Aumentar más cuadros en cada periodo <p>Cada equipo- aldea se reúne en su grupo whatsapp para coordinar la resolución del ultimo reto N°3</p>	<p>Juego gamificado Wordwall</p> <p>Grupo Whatsapp</p> <p>PPT diapositivas</p>												
	METACOGNICION TAREA														

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo de Bronce durante la edad de los Metales mediante una ficha de fuentes históricas y juegos gamificados de Wordwall y Kahoot.		
Explica la importancia de los aportes culturales durante la edad de los metales mediante una ficha de fuentes históricas.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17 – II UNIDAD

Título: “Jugamos a construir interpretaciones históricas y felicitamos los logros obtenidos”

I. DATOS GENERALES:

UGEL	08 de Cañete	IEP	I.E.P. Nuestra Señora del Carmen
PROFESOR	Rosmery Villarroel Barrientos	ÁREA	Ciencias Sociales
DIRECTORA	Lucy Manco	DURACIÓN	2 horas
GRADO - SECCION	1 ° A	FECHA	Viernes 2 julio 2021

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En la actualidad, la emergencia sanitaria ha agudizado los problemas económicos, sociales y de salud a nivel local, regional, nacional y mundial. Sin embargo, en las zonas andinas, amazónicas y costeñas, las familias se han reinventado con creatividad o han emprendido iniciativas económicas empleando recursos propios.

En este contexto de incertidumbre, dificultades económicas y de uso inadecuado de los recursos, reflexionemos y nos preguntamos ¿Cómo habrán afrontado los pobladores del Neolítico los problemas del cambio del clima de la desglaciación en el periodo Holoceno y como este contexto habrá traídos cambios en la naturaleza y sociedad? ¿Cómo se habrán adaptado al nuevo clima, aparición de otros animales y plantas? ¿Cómo habrá sido ese periodo de transición? ¿Qué soluciones creativas habrán creado para afrontar los cambios de la época? ¿Qué inventos crearon que transformo y cambio la historia de la humanidad? ¿Sus soluciones habrán tenido un uso sostenible de los recursos naturales? ¿Estas soluciones habrán logrado el bienestar de la aldea?


Para ello vamos a estudiar la época del periodo Neolítico, veremos aspectos que han cambiado o aún permanecen. Conocer todo ello nos dará argumentos para elaborar una propuesta que responda a nuestro reto ¿Cómo podemos promover la creatividad, resolución de problemas y el emprendimiento a través del uso sostenible de los recursos para el bienestar de nuestra familia y comunidad en este contexto de la pandemia del Covid-19?



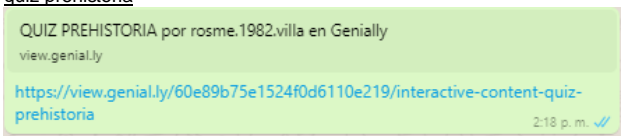
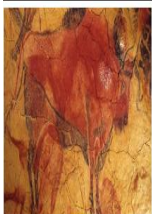



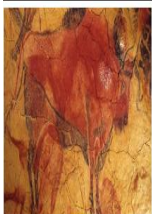



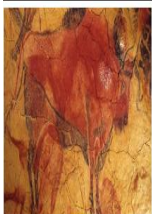



III. PRÓPOSITO Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Evidencia
Construye interpretaciones históricas	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas.</p> <p>Comprende el tiempo histórico</p> <p>Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>Utiliza fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.</p> <p>Utiliza las convenciones y categorías temporales para explicar la importancia de los hechos de la Prehistoria tomando en cuenta los aspectos que cambian y otros que permanecen.</p> <p>Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias y de conceptos sociales, políticos y económicos</p>	<p>Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo de Paleolítico y Neolítico durante la edad de Piedra mediante una ficha de fuentes históricas y juegos gamificados de Genially y Neardpod.</p> <p>Explica la importancia del periodo Paleolítico y Neolítico teniendo en cuenta las características del contexto, los cambios producidos y las permanencias.</p> <p>Explica la importancia y significado de los aportes culturales del Periodo Paleolítico y Neolítico, argumenta sobre las múltiples causas y motivaciones respondiendo así a un problema histórico, mediante una ficha de fuentes históricas.</p>
Enfoque Transversales	Actitudes y/o acciones observables		
	Valores	Actitud	Demostración

Enfoque intercultural	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.	Se comunican de forma respetuosa y asertiva. Comentan, opinan y sugieren con propiedad y un tono de voz adecuado. Respeta los turnos de participación. No discrimina a sus compañeros. Valora la participación de sus compañeros.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Competencia Transversal	Capacidad	Competencia Transversal	Capacidad
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	Gestiona su aprendizaje de forma autónoma	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje
Campo temático	Edad de Piedra: fuentes históricas del Paleolítico y Neolítico.		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
INICIO	ORGANIZACIÓN Y ACUERDOS DE CONVIVENCIA PROPÓSITO CRITERIOS DE EVALUACION MOTIVACIÓN	<p>El docente ingresa a la clase virtual vía whatsapp, menciona los acuerdos de convivencia para trabajar adecuadamente en clase virtual y remota.</p> <p>El docente menciona el propósito de la sesión: construye interpretaciones históricas del periodo Paleolítico y Neolítico. El docente menciona que el producto de la sesión será responder las preguntas de la ficha de fuentes históricas y resolver las preguntas de los juegos gamificados Genially y Nearpod.</p> <p>Se les explica los criterios de evaluación de la lista de cotejo.</p> <p>Se felicita y reconoce públicamente a las 12 estudiantes que han logrado los mejores resultados de los contenidos de la edad de los Metales.</p> <p>Se indica que las 12 estudiantes han pasado el nivel edad de los Metales acumulando 20 puntos, ganado el título de las Metálicas.</p>  <p>A su vez se felicita a las 10 estudiantes que han logrado los mejores resultados de los contenidos de toda la unidad de aprendizaje sobre la Prehistoria.</p> <p>Se indica que las 10 estudiantes han pasado el nivel Paleolítico, Neolítico y edad de los Metales acumulando 60 puntos, ganando 3 insignias - títulos de las Venus Paleolíticas, las Domesticadoras de Plantas y Animales y las Metálicas.</p> <p>Se reconoce públicamente el esfuerzo que hizo cada CIUDAD por participar del reto grupal dejado la clase anterior, se da a conocer los puntajes obtenidos por cada CIUDAD. Se felicita y reconoce públicamente a las dos aldeas que obtuvieron 100 puntos y pasaron el nivel Edad de los Metales, obteniendo la insignia de las Metálicas. La CIUDAD ganadora recibe un diploma virtual como reconocimiento a su participación, creatividad y responsabilidad.</p>	<p>Grupo Whatsapp</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Diplomas virtuales</p>

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES								
	<p>SABERES PREVIOS</p>	 <p>Por haber ganado cada CIUDAD tiene la ventaja de escoger un comodín:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podrá duplicar su mejor nota 2. Podrá tener más tiempo en una evaluación en línea 3. Recibir la ayuda del profesor en una evaluación en línea 4. Podrá escoger no realizar una actividad en el siguiente reto, sin que se le reste puntos <p>A su vez se felicita al equipo que ganó en los 3 retos consecutivos del Paleolítico, Neolítico y edad de los Metales, logrando los mejores resultados acumulados de 300 puntos, de los contenidos de toda la unidad de aprendizaje sobre la Prehistoria. El equipo ganador obtiene la insignia-título de las Poderosas Gobernadoras, además de su diploma virtual.</p> <p>Responde las preguntas sobre la Prehistoria mediante el juego gamificado de Genially de las cavernas, donde debe de arrastrar la fogata iluminada para encontrar las respuestas.</p>  <p>https://view.genial.ly/60e89b75e1524f0d6110e219/interactive-content-quiz-prehistoria</p>  <p>El docente escucha los audios o lee sus respuestas, da retroalimentación y concluye la introducción del tema.</p>	<p>Juego gamificado Genially</p>								
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>Análisis de la información</p> <p>Lee del cuadernillo de fuentes históricas, la ficha XI sobre la Edad de Piedra Lee el texto y responde las preguntas de la fuente A: FUENTE A: Imágenes del periodo Paleolítico: pinturas rupestre de la cueva de Altamira, Venus de Willendorf, herramientas de piedra, Manos en Negativo de la cueva del Castillo.</p> <table border="1" data-bbox="550 1232 1173 1489"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pinturas de la Cueva de Altamira</td> <td>La Venus de Willendorf</td> <td>Herramientas de piedra</td> <td>Pintura rupestre manos en negativo</td> </tr> </table> <p>Según las fuentes históricas primarias presentadas, describe lo que observas de cada imagen.</p> <p>Responde ¿Qué información y datos importantes conozco sobre esta fuente? Revisa tus apuntes y lecturas usadas en las clases anteriores</p> <p>Problematización</p> <p>Utilizando las cuatro fuentes históricas, elabora una explicación histórica sobre ¿Cuál es el significado e importancia de estas creaciones para el hombre del Paleolítico?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p> <p>Lee el texto y responde las preguntas de la fuente B: FUENTE B: Imágenes del periodo Neolítico: Viviendas de Catal Huyuk, cerámica, agricultura, crómlech de Stonehenge.</p>					Pinturas de la Cueva de Altamira	La Venus de Willendorf	Herramientas de piedra	Pintura rupestre manos en negativo	<p>Grupo whatsapp</p> <p>Cuadernillo de Fichas Históricas</p>
											
Pinturas de la Cueva de Altamira	La Venus de Willendorf	Herramientas de piedra	Pintura rupestre manos en negativo								

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES
		 <p>Viviendas Catal Huyuk Cerámica Cromlech de Stonehenge Agricultura</p> <p>Según las fuentes históricas primarias presentadas, describe lo que observas de cada imagen.</p> <p>Responde ¿Qué información y datos importantes conozco sobre esta fuente? Revisa tus apuntes y lecturas usadas en las clases anteriores</p> <p>Problematización Utilizando las cuatro fuentes históricas, elabora una explicación histórica sobre ¿Por qué el periodo Neolítico signifió una gran revolución para la humanidad?</p> <p>El docente escucha o lee por el whatsapp sus respuestas, retroalimenta y da conclusiones</p>	
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Responde las preguntas para completar casilleros, emparejar, opción múltiple, encuesta sobre la edad de los Metales del juego gamificado Nearpod https://share.nearpod.com/vsph/jVCwLfn7Mu</p>  <p>Meta cognición ¿Qué actividades realice para aprender? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo las supere?</p> <p>Completa la ficha XI y envía una foto como evidencia de las fichas trabajadas en clase.</p>	<p>Juego gamificado Nearpod</p> <p>Grupo Whatsapp</p> <p>PPT diapositivas</p>
	METACOGNICION TAREA		

LISTA DE COTEJO

ASPECTOS	SI	NO
Utiliza fuentes históricas para obtener y describir información sobre el periodo de Paleolítico y Neolítico durante la edad de Piedra mediante una ficha de fuentes históricas y juegos gamificados de Genially y Nearpod.		
Explica la importancia del periodo Paleolítico y Neolítico teniendo en cuenta las características del contexto, los cambios producidos y las permanencias.		
Explica la importancia y significado de los aportes culturales del Periodo Paleolítico y Neolítico, argumenta sobre las múltiples causas y motivaciones, respondiendo así a un problema histórico, mediante una ficha de fuentes históricas.		

Anexo 4. Prueba del área de ciencias sociales

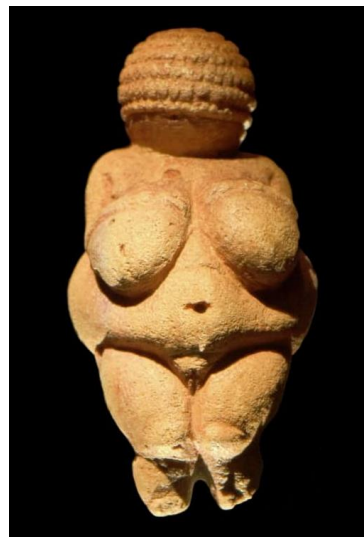
PRUEBA DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

COMPETENCIA: CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

APELLIDOS Y NOMBRES: _____ **GRADO: PRIMERO**

1. Observa la imagen, lee el texto y luego responde:

La Venus de Willendorf encontrada en Austria, la escultura mide solo 11 cm. de altura, al parecer fue elaborada entre 30 000 y 25 000 años atrás y fue tallada en piedra caliza matizada con ocre rojo. Los hombres del Paleolítico realizaron estatuillas femeninas que tenían muy desarrollados los rasgos relacionados con la fertilidad: vientre, caderas y pechos. Por ello se les conoce como Venus Paleolíticas. Posiblemente las esculpían para propiciar la fertilidad de la naturaleza y de las mujeres de las tribus. En la página de My Modern Met en el 2019 Sienna menciona que la apariencia voluptuosa estaría relacionada con su capacidad de concebir y en la edad de Piedra era importante una reproducción exitosa. Las personas que hicieron esta figura vivían en el ambiente hostil de la edad de hielo, donde las características de gordura y fertilidad habrían sido muy deseables. Como menciona Baring y Cashford (2005)... parece como si la madre hubiese sido la primera imagen de la vida para la humanidad en el arte paleolítico. (Tomado de Santillana, 2015)



Observando la imagen identifica y describe:

¿Cuánto mide la estatuilla? ¿Es equivalente al tamaño de tu mano o brazo?	¿Cómo está representado la cabeza y rostro?	¿Qué forma tiene la estatuilla? ¿Qué características tiene el cuerpo representado?

2. Observando la imagen anterior y luego de leer el texto responde ¿Por qué se relaciona la estatuilla de Willendorf con la fertilidad? Marca la alternativa correcta.

- Porque la estatuilla se asemeja a una mujer embarazada con rasgos físicos muy desarrollados como son el vientre, caderas y pechos.
- Porque las estatuillas eran trofeos entregados a los hombres.
- Porque la imagen de la madre como fuente de vida estuvo presente desde la actualidad.
- El cuerpo voluptuoso está relacionado a una mujer obesa.
- A y D

3. Observando la imagen anterior de la estatuilla de Willendorf y luego de leer el texto, completa el siguiente párrafo:

La estatuilla de Willendorf es una fuente _____ porque fue producida hace 30 000 y 25 000 años atrás. También es una fuente _____ porque es una escultura elaborada con piedra caliza y matizada con ocre rojo. La información que ofrece es _____ porque nos da información sobre la concepción de la mujer y sus costumbres.

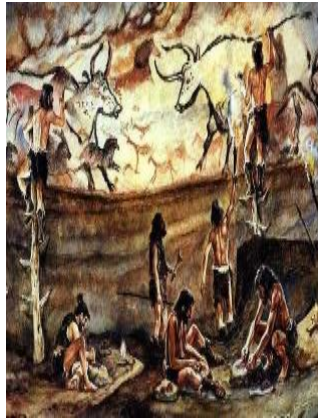
Marca la alternativa correcta.

- Primaria – audiovisual – religiosa.
- Secundaria – escrita – tecnológica.
- Terciaria – oral – económica.
- Primaria – material – cultural.
- Secundaria – material – religiosa.

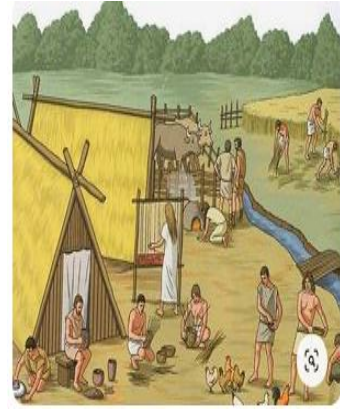
4. Observa las imágenes de las viviendas e identifica su antigüedad al ordenar las letras asignadas. Se inicia desde el más antiguo.
- B – C – A
 - A – B – C
 - C – B – A
 - C – A – B
 - A – C – B



Aldea Catal Huyuk

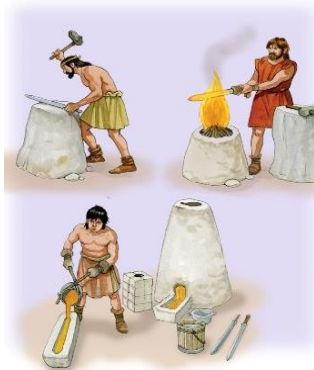


Cueva del Paleolítico



Vivienda del hombre sedentario

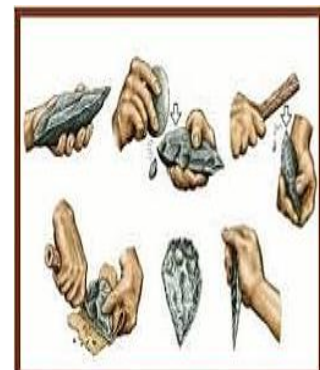
5. Según la imagen anterior de las viviendas en la prehistoria que cambios NO ocurrieron en el tiempo de la Prehistoria.
- El hombre empezó a construir sus propias viviendas y dejó las cuevas.
 - El tipo de materiales, el tamaño y el diseño de sus casas fueron cambiando.
 - Construyó sus viviendas cerca de los ríos y cerca de sus sembríos.
 - Construyó casas con ladrillo y cemento capaces de resistir los fenómenos naturales.
 - Construyó aldeas y luego ciudades donde podían habitar más personas.
6. Identifica a que periodo de la Prehistoria pertenece los siguientes aportes culturales. Marca la respuesta correcta.



Armas de bronce



Crómlech



Armas de piedra

- Armas de piedra- Neolítico / Crómlech – Paleolítico/ armas de bronce- Edad de los Metales.
- Armas de piedra- Paleolítico / Crómlech- Neolítico / armas de bronce- Edad de los Metales.
- Armas de piedra –Edad de los Metales / Crómlech – Paleolítico / armas de bronce – Neolítico.
- Todas son incorrectas.
- A y C son correctas.

7. Observa la siguiente línea de tiempo sobre la prehistoria y responde:



El paso de la Prehistoria a la Historia ocurre con el siguiente hecho:

- Descubrimiento del cobre.
 - Invencción de la escritura.
 - Caída del Imperio Romano.
 - Nacimiento de Cristo.
 - Creación de armas de piedras.
8. Observando la línea de tiempo anterior podemos afirmar sobre el periodo del Neolítico:
- El Neolítico está dentro del periodo de la edad de los Metales.
 - El Neolítico está dentro del periodo del Paleolítico.
 - El Neolítico está dentro del periodo de la edad Antigua.
 - El Neolítico está dentro del periodo de la edad Media.
 - El Neolítico está dentro de la etapa de la Pre-historia.
9. Observa la línea de tiempo y escoge la afirmación verdadera sobre el periodo Paleolítico:

Prehistoria					
Edad de Piedra			Edad de los Metales Protohistoria		
Paleolítico		Neolítico	Edad del Cobre	Edad del Bronce	Edad del Hierro
1.300.000 años	100.000 años	35.000 años	3000 a.C.	1700 a.C.	800 a.C.
Paleolítico inferior	Paleolítico Medio	Paleolítico Superior			

- El Paleolítico se inicia aproximadamente en los años 350 000, luego continuo la edad de los Metales.
 - El Paleolítico se inicia aproximadamente en los años 35 000, luego continuo el periodo del Neolítico.
 - El Paleolítico se inicia aproximadamente en los años 100 000, luego continuo el periodo de la edad de Piedra.
 - El Paleolítico se inicia aproximadamente en los años 1.300 000, luego continuo el periodo del Neolítico.
 - El Paleolítico se inicia aproximadamente en los años 13 000 000, luego continuo el periodo de la edad de los Metales.
10. Lee el texto:

Los inicios de la agricultura hace 10 000 años hizo que el hombre se vuelva sedentario, ellos crearon instrumentos como palas y picos que les permita sembrar, estos eran fabricados de huesos, madera y piedras; luego inventaron las azadas y los arados. Los primeros agricultores aprovecharon los recursos naturales de forma racional y sostenible. El consumo de lo producido era a escala familiar y comunal.

La agricultura moderna en los países desarrollados, utilizan maquinaria especializada, tecnología de regadíos de suelo, productividad de suelos al emplear químicos en los abonos y plaguicidas; todo esto ocasiona contaminación al agua y suelo, daña la salud de las personas que consumen estos alimentos. El consumo de lo producido es a escala nacional y mundial mediante la exportación de alimentos. (Tomado de Santillana, 2016)

Luego de leer la lectura, observa las imágenes y escoge la alternativa que describa mejor el tipo de agricultura:

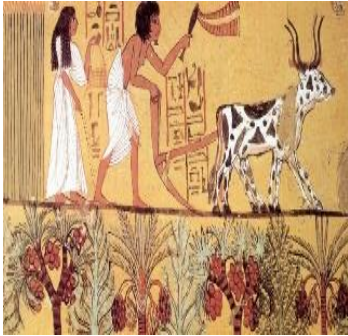


Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

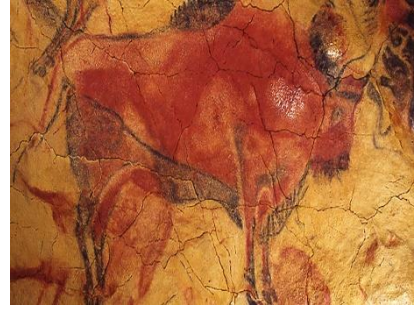
- a. Imagen 1 agricultura moderna, imagen 2 agricultura antigua, imagen 3 agricultura tradicional
 - b. Imagen 1 agricultura tradicional, imagen 2 agricultura moderna, imagen 3 agricultura antigua
 - c. Imagen 1 agricultura antigua, imagen 2 tradicional, imagen 3 agricultura moderna
 - d. Ninguna de las anteriores
 - e. Imagen 1 y 2 son agricultura moderna
11. Según el texto anterior compara la agricultura del pasado con la del presente sobre el uso de tecnología
- a. Hay un avance y desarrollo porque en el pasado se usaba herramientas de madera y piedra; en el presente los países desarrollados usan más maquinarias modernas.
 - b. La agricultura tradicional usa riego tecnificado y la agricultura moderna depende del agua de las lluvias.
 - c. La agricultura moderna respeta la naturaleza y la agricultura antigua contamina la naturaleza.
 - d. Ninguna de las anteriores
 - e. La agricultura moderna produce más cantidades de alimentos y por eso no hay hambruna y desnutrición en el mundo.
12. Del texto anterior se puede deducir que la agricultura cambio en:
- a. La escala de la producción aumento de un nivel local a un nivel mundial.
 - b. El agricultor siempre ha sido valorado y reconocido por su trabajo hasta la actualidad.
 - c. El hombre creo más herramientas y técnicas agrícolas que mejoró la producción.
 - d. La agricultura desde su inicio hasta la actualidad conservo un cuidado y protección a la naturaleza.
 - e. A y C son correctas
13. En el periodo del Paleolítico, los seres humanos vivían principalmente de la recolección, la caza y la pesca; habitaban en cuevas y se trasladaban de un lugar a otro en búsqueda de alimento y mejores condiciones climáticas.

¿Qué consecuencias produjo este tipo de economía en el entorno de vida de los hombres del Paleolítico? Marca las alternativas correctas, más de una es correcta:

- a. Algunos grupos humanos continuaron siendo sedentarios, trasladándose por temporadas a otros lugares.
- b. El agotamiento de los recursos naturales.
- c. Que sigan aprovechando los recursos de la naturaleza, aquellos grupos humanos que seguían siendo nómades.
- d. Todas son correctas
- e. La glaciación continuó en el periodo Neolítico y continuaron produciendo sus propios alimentos.

14. Lee el texto sobre las pinturas de la Cueva de Altamira:

Pinturas de la Cueva de Altamira: Sobre el significado de estas escenas la hipótesis más sólida postula que se trata de una iconografía diseñada para celebrar ritos de fertilidad, teniendo un fin mágico. Acaso sean los ritos de fertilidad lo que se plasmó en las paredes y techo de la cueva, o ceremonias para propiciar la caza (se pintarían los animales que más tarde serían cazados). (Tomado de <https://www.arteespana.com/altamira.htm>).



Observando la imagen identifica y describe:

¿La imagen es una fuente primaria o secundaria?	¿Qué animal es? ¿Con qué colores pintaron al animal? ¿Qué tamaño tiene el animal?	¿En qué posición o movimiento está el animal? ¿Por qué lo habrán pintado en esa posición?	¿Es una imagen realista del animal? ¿Por qué?

15. ¿Qué querían pintar los hombres del Paleolítico al realizar estas imágenes en las paredes de sus cuevas?

- Querían decorar artísticamente sus cuevas.
- Querían conservar para la humanidad su legado cultural.
- Creían que con eso propiciarían el éxito de la caza.
- Plasmaron ritos de fertilidad por los animales y símbolos que se encuentran en la cueva.
- C y D son correctas.

16. Luego de leer el texto y mirar la imagen de las pinturas de la cueva de Altamira, responde ¿Por qué las personas del Paleolítico necesitarían la fertilidad y reproducción de estos animales? ¿Por qué querían el éxito de la caza? No olvides tener en consideración el contexto climático y las actividades económicas del periodo Paleolítico al elaborar tu explicación.

17. La creación de la agricultura y la ganadería promovió la fabricación de vestimentas elaboradas con la lana de oveja o fibras de lino, en zonas de Europa y Asia. Posteriormente la confección de recipientes hechos de cerámica para almacenar el excedente producido en la agricultura. Estas personas realizaban labores agrícolas y en temporadas de menor actividad en los campos, también fabricaban vestimentas y cerámicas. A estas personas se les llamo:

- Agricultores
- Ganaderos
- Artesanos
- Pescadores
- Sacerdotes

18. Lee el texto sobre las construcciones neolíticas y responde

Muchos investigadores consideran que el crómlech de Stonehenge fue construido como un lugar de culto solar o un observatorio astronómico destinado a registrar la salida y la puesta del sol y la luna durante los solsticios de invierno y verano. Las primeras comunidades agrícolas dependían por completo del ciclo de las estaciones, cuyo transcurso implicaba períodos de abundancia de alimento, como la primavera y el verano, y otros de carencia, como el otoño y el invierno. La alineación de Stonehenge con el solsticio de verano permite concluir que se debió levantar para acoger una actividad ritual o festivales estacionales relacionados con la observación del Sol y posiblemente de la Luna. Es probable que estas ceremonias representasen ideas sobre la fecundidad, la vida, la muerte y el Más Allá. (Tomado de National Geographic, 2020) <https://historia.nationalgeographic.com.es>



¿Por qué el hombre del Neolítico construyó el cromlech de Stonehenge? Marca las alternativas correctas, puede haber mas de una respuesta:

- a. Lo construyeron como un observatorio astronómico
- b. Lo construyeron para celebrar con un banquete gastronómico.
- c. Lo construyeron como centros de adoración al sol y la luna.
- d. Los construyeron los gigantes prehistóricos.
- e. A y C.

19. ¿Cuál es la relación del clima y las estaciones del año con los rituales realizadas en el crómlech de Stonehenge?

- a. Las buenas condiciones climáticas limitaban la producción de alimentos por eso los hombres de Neolítico realizaban ceremonias para propiciar la mortalidad de la tierra y las plantas.
- b. Las condiciones climáticas difíciles limitaban la producción de alimentos por eso los hombres de Neolítico realizaban ceremonias para propiciar la fecundidad de la tierra y las plantas.
- c. Los hombres de Neolítico no realizaban ceremonias para propiciar la fecundidad de la tierra y las plantas.
- d. Ninguna de las anteriores
- e. El clima difícil del lugar nunca fue un impedimento para el hombre del Neolítico.

20. Utilizando las siguientes fuentes históricas presente en esta prueba, elabora una explicación histórica sobre ¿Por qué realizaron los hombres de la Prehistoria estas creaciones? Fundamenta tu respuesta sobre la base de las fuentes analizadas.



Pinturas de la Cueva de Altamira



La Venus de Willendorf



Cromlech de Stonehenge

Anexo 5. Documentos de aprobación juicio de expertos

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El concepto de perspectiva no parece estar claramente reflejado en la prueba. Asimismo, hay que tener cuidado con la multicausalidad, pues en la historia las causas y las consecuencias no son únicas ni inmediatas.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dra. Augusta Cecilia Valle Taiman DNI: ...07864645.....

Especialidad del validador: ...Doctor en Didáctica de la historia, la geografía y las ciencias sociales

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es



.....2.....de mayo del 2021

Firma del Experto Informante

Observaciones (precisar si hay suficiencia): APLICABLE

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Nagamine Miyashiro Mercedes DNI 20031516

Especialidad del validador:Dra. En Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

18 .de Enero del 2021

Firma del Experto Informante.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. HÉCTOR SANTA MARÍA RELAIZA DNI 09904625

Especialidad del validador: Metodología de la investigación

25 de Abril del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dr. Héctor Santa María Relaliza
DOCENTE INVESTIGADOR

Firma del Experto Informante.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI EXISTE SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Dr. Heriberto Hilario Quispe Lifonso DNI: 15352353

Especialidad del validador: Metodología de la investigación

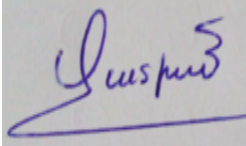
20 de Febrero del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Anexo 6. Prueba de confiabilidad de Kuder Richardson KR20

Participante	VARIABLE: COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS																			
	D1				D2							D3								
	VCD1-P1	VCD1-P2	VCD1-P3	VCD1-P4	VCD2-P1	VCD2-P2	VCD2-P3	VCD2-P4	VCD2-P5	VCD2-P6	VCD2-P7	VCD3-P1	VCD3-P2	VCD3-P3	VCD3-P4	VCD3-P5	VCD3-P6	VCD3-P7	VCD3-P8	VCD3-P9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
3	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0
6	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1
7	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
8	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1
9	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1
10	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
11	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
12	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
13	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1
14	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1
15	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
16	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1
17	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1
18	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
19	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
20	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1
21	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
22	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
23	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	24	100,0

Anexo 7. Base de datos del pre y pos test

Tipo_Estudio	Grupo_Estudio	VCD1P01	VCD1P02	VCD1P03	VCD2P04	VCD2P05	VCD2P06	VCD2P07	VCD2P08	VCD2P09	VCD2P10	VCD2P11	VCD2P12	VCD3P13	VCD1P14	VCD3P15	VCD3P16	VCD3P17	VCD3P18	VCD3P19	VCD3P20	VCD1	VCD2	VCD3	VC
1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	3	1	6
1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	1	2	6
1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	3	4	5	12
1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	2	2	6
1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	4	2	7
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	4	3	3	10
1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	3	1	7
1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	4	4	4	12
1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	6	1	8
1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	6	1	8
1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3	1	2	6
1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3	1	2	6
1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4	2	7
1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1	6
1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	3	6	5	14
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	4	4	4	12
1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	3	1	6
1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	3	4	2	9
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	4	5	3	12
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	4	6	5	15
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4	3	2	9

Tipo_Estudio	Grupo_Estudio	VCD1P01	VCD1P02	VCD1P03	VCD2P04	VCD2P05	VCD2P06	VCD2P07	VCD2P08	VCD2P09	VCD2P10	VCD2P11	VCD2P12	VCD3P13	VCD1P14	VCD3P15	VCD3P16	VCD3P17	VCD3P18	VCD3P19	VCD3P20	VCD1	VCD2	VCD3	VC
1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3	5	3	11
1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3	3	1	7
1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	3	4	3	10
1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	5	1	9
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	4	7	4	15
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3	3	1	7
1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	3	5	4	12
1	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	2	2	1	5
1	2	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	4	3	4	11
1	2	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	7	1	10
1	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	3	1	2	6
1	2	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	4	3	3	10
1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	4	6	2	12
1	2	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	4	1	8
1	2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	5	2	8
1	2	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	3	4	2	9
1	2	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	2	4	7
1	2	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	3	0	5
1	2	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	3	6	3	12
1	2	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	3	5	3	11
1	2	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	3	3	2	8
1	2	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	3	3	2	8

Tipo_Estudio	Grupo_Estudio	VCD1P01	VCD1P02	VCD1P03	VCD2P04	VCD2P05	VCD2P06	VCD2P07	VCD2P08	VCD2P09	VCD2P10	VCD2P11	VCD2P12	VCD3P13	VCD1P14	VCD3P15	VCD3P16	VCD3P17	VCD3P18	VCD3P19	VCD3P20	VCD1	VCD2	VCD3	VC
1	2	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	4	6	2	12
1	2	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	2	4	3	9
1	2	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	2	5	3	10
1	2	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	4	4	3	11
1	2	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	3	5	2	10
1	2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	3	1	7
1	2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	6	2	11
1	2	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	4	4	1	9
1	2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	3	3	7
1	2	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	3	4	5	12
1	2	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	4	6	4	14
1	2	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	3	2	3	8
1	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	3
2	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4	2	7
2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	6	2	9
2	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	2	4	4	10
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	8	2	12
2	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5
2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	6	3	10
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	2	9	2	13
2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	3	6
2	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	3	0	5

Tipo_Estudio	Grupo_Estudio	VCD1P01	VCD1P02	VCD1P03	VCD2P04	VCD2P05	VCD2P06	VCD2P07	VCD2P08	VCD2P09	VCD2P10	VCD2P11	VCD2P12	VCD3P13	VCD1P14	VCD3P15	VCD3P16	VCD3P17	VCD3P18	VCD3P19	VCD3P20	VCD1	VCD2	VCD3	VC
2	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	6	2	9
2	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	3
2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	3	2	6
2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	0	5
2	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	7	1	10
2	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4	1	6
2	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	4	2	7
2	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2	1	2	5
2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	8	4	12
2	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	7	2	10
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	2	8	3	13
2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	6	3	10
2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2	3	6
2	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	6	2	9
2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	3	2	6
2	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	7	1	10
2	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4	1	6
2	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	4	2	7
2	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	7	2	10
2	2	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	7	6	15
2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	4	5	5	14
2	2	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	3	7	6	16

Tipo_Estudio	Grupo_Estudio	VCD1P01	VCD1P02	VCD1P03	VCD2P04	VCD2P05	VCD2P06	VCD2P07	VCD2P08	VCD2P09	VCD2P10	VCD2P11	VCD2P12	VCD3P13	VCD1P14	VCD3P15	VCD3P16	VCD3P17	VCD3P18	VCD3P19	VCD3P20	VCD1	VCD2	VCD3	VC
2	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	9	7	19
2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	4	6	4	14
2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	4	7	4	15
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	4	9	5	18
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	4	8	5	17
2	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	3	8	5	16
2	2	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	3	7	5	15
2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	4	6	4	14
2	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	7	7	16
2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	3	8	6	17
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	4	8	6	18
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	9	7	20
2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	4	8	6	18
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	4	9	6	19
2	2	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	4	7	4	15
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	4	8	5	17
2	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	3	8	4	15
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	4	8	6	18
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	4	8	7	19
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	9	7	20
2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	3	7	6	16
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	4	7	5	16

Tipo_Estudio	Grupo_Estudio	VCD1P01	VCD1P02	VCD1P03	VCD2P04	VCD2P05	VCD2P06	VCD2P07	VCD2P08	VCD2P09	VCD2P10	VCD2P11	VCD2P12	VCD3P13	VCD1P14	VCD3P15	VCD3P16	VCD3P17	VCD3P18	VCD3P19	VCD3P20	VCD1	VCD2	VCD3	VC
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	4	7	5	16
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	4	9	6	19
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	4	8	6	18

Anexo 8. Resultado de prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

a) Pre test

	Grupo de Estudio	Pruebas de normalidad		
		Estadístico	gl	Sig.
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Control	0.881	28	0.004
	Experimental	0.972	28	0.643
Interpreta críticamente fuentes diversas	Control	0.845	28	0.001
	Experimental	0.857	28	0.001
Comprende el tiempo histórico	Control	0.945	28	0.151
	Experimental	0.947	28	0.165
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Control	0.858	28	0.001
	Experimental	0.943	28	0.136

b) Pos test

	Grupo de Estudio	Pruebas de normalidad		
		Estadístico	gl	Sig.
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Control	0.931	28	0.066
	Experimental	0.936	28	0.087
Interpreta críticamente fuentes diversas	Control	0.736	28	0.000
	Experimental	0.648	28	0.000
Comprende el tiempo histórico	Control	0.953	28	0.235
	Experimental	0.892	28	0.008
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Control	0.898	28	0.010
	Experimental	0.882	28	0.005

Anexo 9. Resultados de prueba de prueba de U de Mann-Whitney

a) Pre test

Rangos ^a				
Grupo de Estudio		N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Control	28	27.89	781.00
	Experimental	28	29.11	815.00
	Total	56		
Interpreta críticamente fuentes diversas	Control	28	28.57	800.00
	Experimental	28	28.43	796.00
	Total	56		
Comprende el tiempo histórico	Control	28	28.59	800.50
	Experimental	28	28.41	795.50
	Total	56		
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Control	28	28.68	803.00
	Experimental	28	28.32	793.00
	Total	56		

a. Tipo Estudio = PreTest

Estadísticos de prueba ^{a,b}				
	Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Comprende el tiempo histórico	Elabora explicaciones sobre procesos históricos
U de Mann-Whitney	375.000	390.000	389.500	387.000
W de Wilcoxon	781.000	796.000	795.500	793.000
Z	-0.281	-0.035	-0.042	-0.084
Sig. asintótica(bilateral)	0.779	0.972	0.967	0.933

a. Tipo Estudio = PreTest

b. Variable de agrupación: Grupo de Estudio

b) Pos test

Rangos ^a				
Grupo de Estudio		N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Control	28	14.50	406.00
	Experimental	28	42.50	1190.00
	Total	56		
Interpreta críticamente fuentes diversas	Control	28	14.79	414.00
	Experimental	28	42.21	1182.00
	Total	56		
Comprende el tiempo histórico	Control	28	18.66	522.50
	Experimental	28	38.34	1073.50
	Total	56		
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Control	28	14.68	411.00
	Experimental	28	42.32	1185.00
	Total	56		

a. Tipo Estudio = PosTest

Estadísticos de prueba ^{a,b}				
	Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Comprende el tiempo histórico	Elabora explicaciones sobre procesos históricos
U de Mann-Whitney	0.000	8.000	116.500	5.000
W de Wilcoxon	406.000	414.000	522.500	411.000
Z	-6.446	-6.559	-4.586	-6.422
Sig. asintótica(bilateral)	0.000	0.000	0.000	0.000

a. Tipo Estudio = PosTest

b. Variable de agrupación: Grupo de Estudio

Anexo 10. Documento de autorización para participación de estudiantes

ANEXO

AUTORIZACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DE ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Descripción del Proyecto

Señor padre de familia su menor hijo(a) ha sido invitado(a) a participar en el proyecto de investigación Programa "Gamificando con fuentes históricas" para el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen, Ugel N° 08 Cañete, 2021.

¿Qué se llevará a cabo?

La profesora desarrollará en sus clases la metodología de gamificación donde usará dinámicas y mecánicas de los juegos con diversas herramientas digitales para fomentar la motivación, autonomía, aprendizaje activo y significativo en las clases de Ciencias Sociales. Se pide su autorización para evaluar las capacidades y habilidades de su hija en relación al fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en el área de Ciencias Sociales.

Padre de familia con su permiso y autorización su menor hijo participará del proyecto realizándose lo siguiente:

1. Cada estudiante en esta educación remota y virtual hará uso del internet, celular, computadora o laptop de su casa. De esta forma recibirá las clases y podrá acceder a la plataforma del proyecto de investigación que es parte de las clases del área de Ciencias Sociales.
2. Los estudiantes participarán de la aplicación del programa "Gamificando con fuentes históricas" asimismo resolverán una pre prueba y post prueba para evaluar los niveles de logro de la competencia Construye Interpretaciones Históricas.

Luego de leer la presente autorización y comprender la implicancia de esta investigación, se solicita que complete los datos, D.N.I. y su firma como forma de consentimiento para la participación de su menor hijo en el presente estudio.

Nombre y apellido del estudiante

Grado y sección

Nombre y apellido del padre de familia

D.N.I.

.....
FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

Anexo 11. Constancia de desarrollo de investigación

CONSTANCIA

La directora de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen del distrito de Imperial, provincia de Cañete, perteneciente a la UGEL 08. Quien suscribe:

HACE CONSTAR:

Mediante el presente dejo constancia que la Maestra Rosmery Villarroel Barrientos tesista de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo ha desarrollado su proyecto de investigación titulado Programa “Gamificando con fuentes históricas” para el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas. Donde ha aplicado de forma satisfactoria los instrumentos, la unidad y las sesiones de aprendizaje con la propuesta de innovación pedagógica en el grupo experimental del 1° grado A y el grupo control del 1° grado B del nivel secundario; con la finalidad de obtener el Grado de Doctora en Educación.

Se expide la presente constancia a petición de la interesada para los fines que estime conveniente.

Imperial, Julio del 2021



Lucy Manco A
Prof. Lucy A. Manco Ayala
DIRECTORA
C.M. N° 1015415781

Lucy Aracelly Manco Ayala

Directora de la I.E.P. Nuestra Señora del Carmen