

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE
INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL EN
ESTUDIANTES DEL CUARTO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA JESÚS ES MI MAESTRO – CUSCO, 2024**

PRESENTADO POR:

Br. AMANDA TEOFILA PAÑIHUARA TUCTA

Br. LUCERO MILAGROS PEREZ HUMPIRI

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD
EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR:

Dr. MÁXIMO CÓRDOVA HUAMANI

**CUSCO - PERÚ
2025**



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor MAXIMO CORDOVA HUAMANLI, quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: CONVIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS ES MI MAESTRO - CUSCO, 2024

Presentado por: AMANDA TEOFILO PANIHUARA IVCTA DNI N° 76088897;
presentado por: LUCERO MILAGROS PEREZ HUMPIRI DNI N°: 73180932
Para optar el título Profesional/Grado Académico de LICENCIADA EN EDUCACION?
ESPECIALIDAD EDUCACION PRIMARIA

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de Similitud en la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	<u>X</u>
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 19 de ENERO de 2026

Maximo Cordova Huamanli
Firma

Post firma D. Maximo Cordova Huamanli

Nro. de DNI 23895466

ORCID del Asesor 0000-0002-6737-4141

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: oid: 27259:541584919

AMANDA TEÓFILA PAÑIHUARA TUCTA LUCERO MI... CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA DE...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27259:541584919

141 páginas

Fecha de entrega

17 dic 2025, 11:14 a.m. GMT-5

6700 palabras

39.165 caracteres

Fecha de descarga

18 ene 2026, 7:59 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICA....pdf

Tamaño del archivo

14.7 MB

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- Trabajos entregados

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizarán un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme lograr mis objetivos porque a él le debo todo lo que tengo y todo lo que soy. A mi padre, Cirilo por su apoyo incondicional e intelectual y los valores que me inculco. A mi mamita Maxima por su amor infinito, por su guía en toda mi trayectoria, por ser mi sostén ayudándome a superar mis dificultades y siempre motivándome a superarme como persona. A mis hermanos Liz, Gaby, Antony y Luz por siempre confiar en mí y alentarme. A Coco por su apoyo incondicional e impulsarme a lograr mis sueños. A mi familia y a todas las personas que estuvieron presente en toda mi trayectoria apoyándome para que esto sea posible.

Amanda

DEDICATORIA

Dedico la presente tesis a los seres que más amo en este mundo: A Dios todopoderoso, fuente de sabiduría, fortaleza y vida. A Él elevo mi más sincero agradecimiento por acompañarme en cada etapa de este camino académico, a mis padres Wilfredo y Leonarda por ser fuente de mi inspiración y motivación, ellos han dado razón a mi vida, por sus consejos, apoyo incondicional y su paciencia todo lo que hoy soy se lo debo a ellos. A mi segunda madre Edelmira por haberme brindado siempre su cariño, su cuidado desinteresado y por haber creído siempre en mí, dándome ejemplo de superación humildad y sacrificio. Y, por último, pero no menos importante a mi hermana Du que más que una hermana es mi mejor amiga y siempre ha estado en mi vida para reír, llorar y me ha enseñado a valorar todo lo que tengo.

A cada uno de ustedes, les dedico este logro con el corazón lleno de gratitud. Esta tesis no es solo el fruto de mi esfuerzo, sino también del amor, la paciencia y el apoyo que me brindaron en todo momento. Gracias por caminar conmigo.

Lucero

AGRADECIMIENTO

A Dios Todopoderoso, por la vida, por su amor y por concedernos lograr nuestros objetivos planificados.

A nuestras familias, por todo el apoyo brindado en cada paso que damos en nuestras vidas, por el apoyo brindado en el logro de nuestras más ansiadas metas.

A nuestra casa de estudios, por abrirnos sus puertas al conocimiento y por habernos permitido desarrollar nuestra formación profesional en sus aulas del saber.

A nuestra querida Facultad de Educación y a toda la plana docente, en especial aquellos docentes que nos proporcionaron su conocimiento y apoyo durante el desarrollo de nuestro trabajo de tesis.

Un reconocimiento especial al Dr. Máximo Cordova Huamani, asesor del trabajo de investigación, por su tiempo, por su orientación, por su dedicación y compromiso para poder obtener el logro del presente estudio.

A cada uno de nuestros maestros de la facultad, por ser ejemplo e inspiración para ser buenos profesionales.

Por último, agradecemos a nuestras amistades que han sido una fuente de apoyo, motivación y compañía durante este proceso.

Las tesistas

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
RESUMEN	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica	1
1.2. Descripción de la realidad problemática	3
1.3. Formulación del problema.....	7
1.3.1. Problema general	7
1.3.2. Problemas específicos.....	7
1.4. Justificación de la investigación	7
1.4.1. Justificación teórica	7
1.4.2. Justificación metodológica	8
1.4.3. Justificación pedagógica.....	8
1.4.4. Justificación por su relevancia social	9
1.4.5. Justificación práctica	9
1.5. Objetivos de la investigación.....	10

1.5.1	Objetivo general.....	10
1.5.2	Objetivos específicos	10
1.6.	Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	10
1.6.1.	Delimitación de la investigación	10
1.6.2.	Limitaciones de la investigación	11
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....		12
2.1.	Estado del arte de la investigación.....	12
2.1.1.	Antecedentes internacionales	12
2.1.1.	Antecedentes nacionales	14
2.1.2.	Antecedentes locales	15
2.2.	Bases teóricas	16
2.2.1.	Crucigramas	16
2.2.1.1.	Conceptualización de los crucigramas.....	16
2.2.1.2.	Origen	18
2.2.1.3.	Características	18
2.2.1.4.	Tipos.....	19
2.2.1.5.	Dimensiones.....	21
2.2.1.6.	Beneficios	21
2.2.2.	Definición de competencia	24
2.2.2.1.	Concepto de la competencia construye interpretaciones históricas.....	24
2.2.2.2.	Importancia de la competencia construye interpretaciones históricas	25

2.2.3. Estrategias didácticas	28
2.2.3.1. Conceptualización de las estrategias didácticas.....	28
2.2.3.2. Importancia de las estrategias didácticas en la enseñanza	29
2.2.3.3. Teorías asociadas a las estrategias didácticas	30
2.2.3.4. Desempeños del Área de Personal Social	33
2.2.3.5. Procesos Didácticos del Área de Personal Social	34
2.2.3.6. Orientaciones competencias en el área de Personal Social.....	36
2.2.3.7. Estrategias metodológicas.....	37
2.2.3.8. Materiales y Recursos Educativos	38
2.3. Marco conceptual	40
CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES	42
3.1. Hipótesis	42
3.1.1. Hipótesis general.....	42
3.1.2. Hipótesis específicas	42
3.2. Operacionalización de las variables	43
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA	48
4.1. TIPO NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	48
4.1.1. Tipo de investigación.....	48
4.1.2. Nivel de investigación	48
4.1.3. Diseño de investigación.....	48
4.1.4. Enfoque de investigación.....	49

4.1.5. Paradigma Positivista.....	49
4.2. Población y unidad de análisis.....	50
4.2.1 Población de estudio	50
4.2.2 Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra.....	51
4.3. Técnicas de recolección de información	52
4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información	52
4.5. Técnicas para demostrarla verdad o falsedad de las hipótesis planteadas.....	53
CAPÍTULO V	54
RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN	54
5.1. Presentación análisis e interpretación de los resultados	54
5.2. Procesamiento, análisis, interpretación y discusión de resultados.....	57
5.3. Prueba de hipótesis	61
DISCUSIÓN	66
CONCLUSIONES	72
RECOMENDACIONES.....	74
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS	83
a. Matriz de consistencia	84
b. Instrumento de evaluación de pre test y post test	87
c. Lista de cotejo	95
d. Validación del instrumento.....	96

e.	Autorización para la aplicación	102
f.	Constancia de aplicación de los instrumentos	103
g.	Evidencias fotográficas.....	104
h.	Cuadernillo de los crucigramas.....	123
i.	Base de datos.....	141

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de las variables.....	43
Tabla 2	Población de estudio	51
Tabla 3	Muestra de estudio	51
Tabla 4	Sesiones de aprendizajes planificadas y ejecutadas.....	55
Tabla 5	Análisis descriptivo del pre test y post test de la variable: Competencia construye interpretaciones históricas.....	57
Tabla 6	Análisis descriptivo del pre test y post test de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas	58
Tabla 7	Análisis descriptivo del pre test y post test de la dimensión 2	59
Tabla 8	Análisis descriptivo del pre test y post test de la dimensión 3	60
Tabla 9	Prueba de normalidad	61
Tabla 10	Prueba Wilcoxon de la competencia construye interpretaciones históricas	62
Tabla 11	Prueba Wilcoxon de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas	63
Tabla 12	Prueba Wilcoxon de la dimensión comprende el tiempo histórico	64
Tabla 13	Prueba Wilcoxon de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos.....	65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación geográfica de la realización del estudio	3
Figura 2 Análisis descriptivo del pre test y post test de la variable: Competencia construye interpretaciones históricas.....	57
Figura 3 Análisis descriptivo del pre test y post test de la dimensión 1	58
Figura 4 Análisis descriptivo del pre test y post test de la dimensión 2	59
Figura 5 Análisis descriptivo del pre test y post test de la dimensión 3	60
Figura 6 Estudiantes desarrollando la prueba de pre test.....	104
Figura 7 Desarrollo de las culturas pre-incas.....	104
Figura 8 Estudiantes desarrollando el cuadernillo cultu-grama.....	105
Figura 9 Estudiantes desarrollando la prueba de post - test	105
Figura 10 Bases de datos de la prueba de Pre-test y Post-test	107
Figura 11 Prueba de normalidad	107
Figura 12 Cuadernillo de los crucigramas	106
Figura 12 Datos estadísticos de la prueba	140

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar cómo el uso de los crucigramas contribuye en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024. El tipo de investigación fue de un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño pre-experimental, se tuvo una muestra de 20 estudiantes y se aplicó un cuestionario tipo test. El resultado muestra que en el pre test el 55% de los estudiantes se encontraban en el nivel de "Logro en inicio" y en el post-test, se observó una mejora significativa, con el 50% de los estudiantes en "Logro destacado", además, la prueba de Wilcoxon evidenció diferencias estadísticamente significativas ($p < 0.05$) entre los puntajes del pre-test y post-test, tanto en la competencia construye interpretaciones históricas como en sus dimensiones. Se concluye que el uso de los crucigramas resultó ser efectiva para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas y sus dimensiones en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024.

Palabras clave: *Crucigramas, Logro de competencia, Competencia construye interpretaciones, Recurso educativo.*

ABSTRACT

The objective of this research was to determine how the use of crossword puzzles contributes to the development of the "Build historical interpretations" competence in the area of personal social studies in fourth grade elementary school students at the Jesús es mi Maestro Private Educational Institution - Cusco 2024. The type of research was a quantitative approach, applied and pre-experimental design, a sample of 20 students was used and a test-type questionnaire was applied. The result shows that in the pre-test 55% of the students were at the "Start achievement" level and in the post-test, a significant improvement was observed, with 50% of the students in "Outstanding achievement", in addition, the Wilcoxon test showed statistically significant differences ($p < 0.05$) between the pre-test and post-test scores, both in the competency of building historical interpretations and in its dimensions. It is concluded that the use of crossword puzzles proved to be effective in developing the competence to construct historical interpretations and its dimensions in fourth grade elementary school students at the Jesús es mi Maestro Private Educational Institution – Cusco 2024.

Keywords: *Crosswords, Competency achievement, Competency builds interpretations, Educational resource.*

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación enfrenta desafíos constantes en cuanto a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y lograr un desarrollo integral de los estudiantes, uno de estos retos se encuentra en el área de personal social, donde la competencia construye interpretaciones históricas juega un papel fundamental en la comprensión y valoración del legado cultural de los pueblos, esta competencia implica que los estudiantes sean capaces de interpretar críticamente diversas fuentes, comprender la secuencia y los procesos históricos, y elaborar explicaciones sobre el devenir de las sociedades. Sin embargo, en muchas instituciones educativas, se ha observado que los estudiantes presentan dificultades para desarrollar esta competencia, algunas de las causas pueden ser la falta de estrategias didácticas innovadoras, el predominio de metodologías tradicionales centradas en la memorización de hechos y fechas, y la escasa vinculación entre los contenidos históricos y la realidad de los estudiantes.

Es en este contexto que surge la necesidad de explorar alternativas pedagógicas que puedan contribuir a fortalecer el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes, una de estas alternativas es el uso de los crucigramas, que se han revelado como una herramienta lúdica y motivadora para el aprendizaje de diversas áreas del conocimiento, incluida la historia. Los crucigramas, como recursos didácticos, presentan una serie de ventajas que pueden beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de personal social, puesto que, permiten que los estudiantes interactúen de manera activa con los contenidos, favoreciendo la construcción de conocimientos a partir de su propia exploración y descubrimiento. Además, al estar diseñados de manera atractiva y desafiante, los crucigramas pueden despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes por aprender sobre los hechos y procesos históricos. Asimismo, este tipo de herramientas lúdicas pueden contribuir a

desarrollar habilidades cognitivas, como la memoria, la atención, la concentración y el razonamiento, aspectos fundamentales para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

La investigación se desarrolla de la siguiente manera:

En el capítulo I, se delineó el contexto problemático, se dio forma a las cuestiones planteadas, se brindó una justificación sólida y se surgirán los objetivos, tanto en su perspectiva global como específica.

En el capítulo II, se procedió a explorar una panorámica de las diferentes corrientes teóricas y los fundamentos esenciales que engloban la investigación, culminando con la exposición de investigaciones anteriores relevantes.

En el capítulo III, se expusieron las premisas que fundamentan el estudio a nivel general y se ahondó en los detalles específicos, seguido de la operacionalización minuciosa de las variables.

En el capítulo IV, se presentó los pilares metodológicos que guiaron el de la investigación, conjuntamente con la descripción detallada de la población en estudio desarrollo, las muestras seleccionadas y las técnicas e instrumentos empleados, los cuales desempeñaron un papel vital en la recopilación y el análisis de los datos recabados.

En el capítulo V, se exploraron los aspectos vinculados con el análisis en términos descriptivos e inferenciales, en aras de cumplir con los objetivos planteados, todo ello acompañado de una discusión minuciosa que permitió desentrañar los hallazgos de manera profunda y significativa.

En el capítulo VI, se presentaron las conclusiones alcanzadas a raíz del estudio, se formularon recomendaciones fundamentales para futuras investigaciones, se consignaron las

referencias como sustento y se usaron anexos valiosos que enriquecieron aún más el contenido del trabajo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica

Localización política:

La Institución Educativa “Jesús es mi Maestro” se encuentra ubicada en el departamento de Cusco, al sureste del Perú. Políticamente, está situada en:

Región: Cusco

Provincia: Cusco

Distrito: San Sebastián

Localización geográfica:

Geográficamente, Cusco está asentado en la región andina del Perú, dentro de la cordillera de los Andes, lo que le otorga una geografía accidentada y diversa. Esta ubicación en el corazón de los Andes peruanos se traduce en la presencia de montañas elevadas, valles profundos, mesetas y quebradas, formando un relieve irregular que influye directamente en el clima, la vegetación, la hidrografía y las actividades humanas. La ciudad y sus alrededores se sitúan sobre una red de terrazas naturales e inclinadas, moldeadas por procesos geológicos milenarios y aprovechadas ancestralmente por las culturas preincaicas e incaicas mediante la agricultura en andenes. Esta geografía compleja también determina la presencia de distintos pisos ecológicos en distancias relativamente cortas, generando una gran variedad de microclimas y ecosistemas. Asimismo, la cordillera andina que atraviesa la región actúa como una barrera natural que regula el paso de masas de aire y humedad, lo que contribuye a la marcada estacionalidad en las precipitaciones. En conjunto, estas características hacen de

Cusco un territorio con una rica biodiversidad, complejidad geográfica y un fuerte vínculo entre el entorno natural y la vida social, cultural y económica de sus habitantes.

Pisos vegetativos:

El territorio donde se ubica la institución se encuentra principalmente en el piso ecológico Quechua, aunque algunas zonas de Cusco también pueden abarcar partes de los pisos Suni o Yunga dependiendo de la altitud.

Piso Quechua (2,300 - 3,500 m s. n. m.):

Zona templada, ideal para cultivos como maíz, papa y cebada. Es común en los alrededores urbanos de Cusco, donde se asientan varias instituciones educativas.

Piso Suni o Jalca (3,500 - 4,000 m s. n. m.):

Zonas frías con vegetación resistente. Menos probable en la ubicación urbana, pero posible si se trata de zonas altas periféricas.

Altitud:

Cusco, y por ende la ubicación probable de la institución, se sitúa aproximadamente a 3,399 metros sobre el nivel del mar (m s. n. m.). Esta altitud condiciona varios aspectos del entorno, como la flora, fauna y tipo de construcciones.

Latitud:

Se encuentra a una latitud aproximada de 13°33'00" sur y una longitud de 71°56'00" oeste, dentro de la provincia y región de Cusco, Perú.

Clima:

El clima en la ciudad de Cusco es de tipo templado subhúmedo de montaña, caracterizado por:

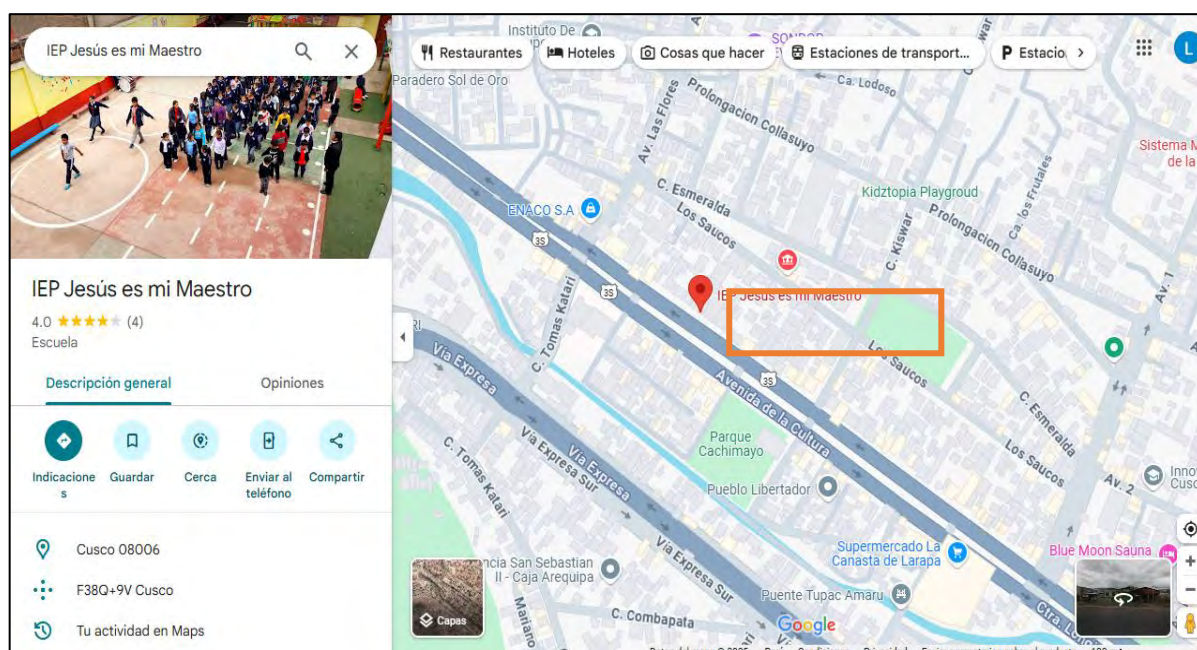
Dos estaciones bien marcadas:

Estación seca (de abril a octubre): días soleados, noches frías y escasa precipitación.

Estación lluviosa (de noviembre a marzo): lluvias frecuentes, cielo nublado y mayor humedad.

Temperatura media anual: entre 10 °C y 13 °C, con variaciones significativas entre el día y la noche.

Figura 1
Ubicación geográfica de la realización del estudio



Nota: Google Earth

1.2. Descripción de la realidad problemática

A nivel internacional, la enseñanza de la historia en la educación primaria ha sido objeto de análisis debido a las limitaciones en el desarrollo del pensamiento histórico en los estudiantes. En España, por ejemplo, se ha observado que los libros de texto y las evaluaciones tienden a enfocarse en una narrativa nacional homogénea, lo que limita la

diversidad de perspectivas y la comprensión profunda de los procesos históricos. Este enfoque tradicional prioriza la memorización de hechos sobre el análisis crítico y la interpretación de fuentes históricas. Gómez Carrasco, Rodríguez Pérez y Miralles Martínez (2015) señalan que "la insistencia que se aprecia en la mayoría de exámenes y manuales sobre ciertos contenidos históricos va inculcando en el alumnado un conocimiento a menudo sesgado, y principalmente memorístico, basado en hechos, conceptos y saberes descriptivos" (p. 22). Esta situación limita la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno.

En el contexto peruano, el Ministerio de Educación ha identificado que muchos estudiantes de primaria no alcanzan los niveles esperados en la competencia construye interpretaciones históricas. Según las evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje realizadas en 2019, un porcentaje significativo de estudiantes de cuarto grado mostró dificultades para interpretar críticamente fuentes diversas y comprender el tiempo histórico. Estas limitaciones afectan la capacidad de los estudiantes para comprender su historia y participar activamente en la sociedad. El Ministerio de Educación (2019) destaca que "los resultados muestran que los estudiantes tienen dificultades para establecer relaciones temporales y espaciales entre los hechos históricos, así como para interpretar fuentes diversas" (p. 15). Esto evidencia la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas que promuevan el análisis crítico y la interpretación de procesos históricos desde múltiples perspectivas.

En la región de Cusco, se han observado desafíos similares. Un informe de la Dirección Regional de Educación de Cusco en 2019 indicó que los estudiantes de primaria presentaban bajos niveles de logro en competencias relacionadas con la interpretación histórica. Esto refleja la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el pensamiento crítico y la comprensión del pasado en los estudiantes de la región.

Además, se ha destacado la importancia de contextualizar la enseñanza de la historia, incorporando elementos de la historia local y regional para fortalecer la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los estudiantes. La Dirección Regional de Educación de Cusco (2019) señala que "es fundamental promover estrategias pedagógicas que permitan a los estudiantes comprender la historia desde una perspectiva crítica y contextualizada, considerando la diversidad cultural de la región" (p. 10).

En la Institución Educativa Jesús es mi Maestro, ubicada en Cusco, se ha identificado que los estudiantes de cuarto grado enfrentan dificultades en la competencia construye interpretaciones históricas. Observaciones realizadas en el aula revelan que los estudiantes muestran poco interés en las clases de historia y tienen dificultades para relacionar eventos históricos con su realidad actual. Esto limita su capacidad para desarrollar una comprensión profunda de su identidad cultural y social. Además, se ha observado que las estrategias pedagógicas utilizadas no siempre promueven el análisis crítico ni la interpretación de fuentes históricas diversas, lo que afecta el desarrollo de habilidades fundamentales en los estudiantes.

Las causas de estas dificultades en el aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado son variadas y complejas. Entre las principales se encuentran las deficiencias en la interpretación crítica de fuentes diversas, así como en la comprensión histórica desde una perspectiva cronológica. Muchos estudiantes no logran identificar la secuencia de los hechos ni explicarlos en función de los procesos que los originaron. Además, los docentes suelen emplear metodologías tradicionales centradas en la exposición y memorización, lo cual reduce las oportunidades de participación activa y reflexión crítica. A esto se suma la escasez de recursos didácticos atractivos y adaptables, y la limitada capacitación docente en estrategias innovadoras. La ausencia de actividades que integren el juego, la creatividad y el

trabajo colaborativo limita seriamente la construcción de aprendizajes significativos y el desarrollo del pensamiento histórico, necesario para interpretar el pasado con sentido crítico.

Las deficiencias en la enseñanza de la historia generan consecuencias notables en el proceso formativo de los estudiantes. Una de las principales es el desarrollo de una visión fragmentada y superficial de la historia, sin la capacidad de analizar críticamente los hechos ni de establecer conexiones entre el pasado y el presente. Esto impide que los estudiantes comprendan su identidad cultural, valoren el patrimonio histórico y reconozcan los procesos sociales que influyen en su entorno. Como resultado, se debilita su capacidad para participar de forma activa y reflexiva en la sociedad. Asimismo, estas carencias pueden impactar negativamente en el rendimiento académico general, afectando otras áreas del conocimiento que requieren habilidades de análisis, interpretación y pensamiento crítico.

Este estudio plantea como propuesta pedagógica el uso de crucigramas como una herramienta didáctica innovadora que puede mejorar significativamente la competencia construye interpretaciones históricas. Los crucigramas permiten que los estudiantes interactúen con conceptos claves de manera lúdica, lo que incentiva su participación y facilita la comprensión de contenidos históricos. Su carácter flexible y recreativo los convierte en un recurso adaptable a diversas temáticas y niveles de dificultad. Incorporarlos en el aula contribuye no solo a reforzar aprendizajes, sino también a generar interés por el área de Personal Social. Con ello, se promueve un enfoque más dinámico e inclusivo que fortalece el desarrollo de competencias críticas y una comprensión más profunda y contextualizada de los hechos históricos.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo el uso de los crucigramas contribuye en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024?

1.3.2. Problemas específicos

¿Cómo el uso de los crucigramas contribuye en el desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024?

¿Cómo el uso de los crucigramas contribuye en el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024?

¿Cómo el uso de los crucigramas contribuye en el desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

La presente investigación se fundamenta teóricamente en la relación entre el uso de recursos lúdicos, como los crucigramas, y el desarrollo del pensamiento histórico en estudiantes de primaria. Según Pérez y Sánchez (2020), los crucigramas permiten organizar

conocimientos, reforzar la memoria semántica y motivar el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales. En el contexto del área Personal Social, esta herramienta facilita la apropiación de contenidos históricos de forma activa, favoreciendo la construcción de interpretaciones por parte del alumno. Así, se plantea que el uso de crucigramas no solo refuerza contenidos, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas críticas vinculadas a la comprensión del pasado, su interpretación y su relación con el presente.

1.4.2. Justificación metodológica

Desde el enfoque cuantitativo, esta investigación se realiza para medir el efecto del uso sistemático de crucigramas en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de cuarto grado de primaria. Este enfoque permite establecer relaciones causales y evaluar objetivamente la eficacia de la estrategia didáctica empleada. Según Hernández, Fernández y Baptista (2021), la metodología cuantitativa es idónea cuando se busca comprobar hipótesis y obtener datos numéricos que puedan ser analizados estadísticamente. Por ello, el estudio utilizará instrumentos validados para comparar el desempeño de los estudiantes antes y después de la intervención pedagógica con crucigramas.

1.4.3. Justificación pedagógica

Pedagógicamente, la investigación cobra relevancia al proponer una estrategia innovadora que responde a las necesidades actuales de enseñanza en el área Personal Social. De acuerdo con Zegarra (2020), las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de competencias al promover el aprendizaje activo y significativo. Los crucigramas, como herramientas didácticas, permiten que el estudiante no solo memorice fechas o hechos, sino que analice e interprete procesos históricos. Esto responde al enfoque por competencias del Currículo Nacional del Perú, que busca formar ciudadanos críticos y reflexivos desde las primeras etapas escolares.

1.4.4. Justificación por su relevancia social

La relevancia social de esta investigación, gesta en el aprestamiento de los estudiantes para el desarrollo de los recursos, la mejora en la comunicación visual impulsando la concentración y la destreza cognitiva. Son estos componentes quienes favorecen en el crecimiento y los capacitan para enfrentar a las diferentes oportunidades y retos en una sociedad. Además, que al estar en un mundo cada vez más globalizado, es vital que los estudiantes desarrollen una sólida base cultural a través del uso de los crucigramas y que este les permita interactuar de manera respetuosa y efectiva con personas de diversas culturas. Según Hernández, Fernández y Baptista (2021), la relevancia social de una investigación trasciende en obtener los resultados para los diferentes sectores sociales e institucionales. Es por ello que este estudio beneficiara positivamente en el desarrollo personal y social mediante el uso del recurso didáctico.

1.4.5. Justificación práctica

En el ámbito práctico, esta investigación busca ofrecer a los docentes una herramienta accesible, motivadora y eficaz para la enseñanza de la historia en el nivel primario. El uso de crucigramas puede ser replicado en distintos contextos educativos con bajos recursos y adaptado a diversas temáticas curriculares. Según Ramírez y Torres (2020), la implementación de estrategias lúdicas favorece la participación activa de los estudiantes y mejora los resultados académicos, especialmente en áreas tradicionalmente consideradas "aburridas" o "difíciles", como la historia. Esta propuesta, por tanto, tiene el potencial de transformar la enseñanza del área Personal Social en el aula, fortaleciendo el rol del docente como mediador del conocimiento.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Determinar la manera en que el uso de los crucigramas contribuye en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

1.5.2 Objetivos específicos

Demostrar de qué manera el uso de los crucigramas es eficiente en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

Demostrar de qué manera el uso de los crucigramas mejora la capacidad comprende el tiempo histórico en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

Demostrar de qué manera el uso de los crucigramas aporta a la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

1.6. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

1.6.1. Delimitación de la investigación

Este estudio de investigación se enfocó en examinar el impacto del uso de crucigramas en el desarrollo de la competencia construye Interpretaciones históricas en el

área de Personal Social en estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro en Cusco, durante el año 2024, por tanto, el estudio fue realizado con una muestra aleatoria de estudiantes de cuarto grado. La investigación también incluyó la evaluación de cómo este recurso en particular impactó en el desarrollo de las destrezas vinculadas a la competencia dentro del ámbito educativo de la institución.

1.6.2. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones de la investigación se evidencian en:

Duración limitada: El uso del crucigrama como recurso didáctico se realizó precisamente durante dos bimestres. Por lo cual este tiempo podría no ser apto para evidenciar cambios significativos en el desarrollo de la competencia.

Exhibición limitada: La investigación se ajusta a una sola institución educativa así mismo a un único grado, lo que limita la difusión de los resultados. Sin embargo, los resultados brindarán información relevante en este contexto específico.

Carencia de antecedentes: Se encontró de manera limitada los antecedentes locales de investigaciones previas sobre nuestro tema.

Otros factores: La utilización inapropiada de las fichas de aplicación durante las sesiones de aprendizaje, por lo que se optó en hacer uso de un cuadernillo, así mismo las situaciones lejanas a la comunidad educativa como problemas familiares, económicas o de salud, podrían intervenir en el desarrollo de su aprendizaje y por lo tanto en los resultados finales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Estado del arte de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Nuning et al. (2024) en su investigación titulada “Uso de métodos de enseñanza en equipo con medios de crucigramas en la mejora de los resultados de aprendizaje de los estudiantes en instrumentos ópticos y de luz mediante” en la Universidad Técnica Particular de Loja - Ecuador. Este estudio se desarrolló con el objetivo de determinar la mejora en los resultados de aprendizaje de los estudiantes con respecto a los dispositivos ópticos y de luz en la escuela secundaria de octavo grado a través del método de enseñanza en equipo y los medios de aprendizaje de crucigramas. La metodología que usaron fue de enfoque cuantitativo, descriptivo, se tuvo 30 participantes y fueron aplicadas pruebas, observación y documentación. Los resultados de esta investigación revelaron que 8 estudiantes con un porcentaje de 26.7% que completaron los criterios mínimos de finalización y hubo 22 estudiantes que no lo habían completado con un porcentaje de 73.3%. Mientras tanto, el ciclo II produjo 26 estudiantes que completaron los criterios mínimos de finalización con un porcentaje de 86.7%, mientras que hubo 4 estudiantes que no lo habían completado con un porcentaje de 13.3%. Esto estuvo marcado por un aumento en los resultados de los criterios de finalización clásicos en el ciclo I, que fue solo del 26.7% al 86.7% en el ciclo II. Se concluye, que el método de enseñanza en equipo utilizado en combinación con los medios de crucigramas hace que los estudiantes se interesen en nuevas formas de aprendizaje. El presente estudio tuvo una aportación válida dentro de esta investigación, debido a las recomendaciones que plasma el autor en esta investigación sobre el empleo adecuado de los

crucigramas, cabe indicar, que este estudio marca la importancia de aplicar este recurso didáctico.

Zamani et al. (2021) en su investigación titulada “El uso de crucigramas como herramienta educativa” en la Universidad de Ciencias Médicas Ahvaz – Irán. El objetivo de la investigación fue aumentar la participación de los estudiantes y su atención activa al contenido del curso incorporando herramientas de enseñanza eficaces, aplicables, de bajo costo y agradables. La investigación abordó una metodología de enfoque cuantitativo, descriptivo, cuasi experimental, se tuvo 83 participantes y fue aplicado mediante un test. Como resultados se demostró que ambos métodos educativos mejoraron significativamente el nivel de conocimiento de los estudiantes después de las capacitaciones ($P = 0,030$); sin embargo, la puntuación media de conocimiento y aprendizaje del Grupo A (media = 17,14) fue significativamente mayor que la del Grupo B (media = 16,02) inmediatamente después ($P = 0,036$) y un mes después de las capacitaciones (media = 18,26 frente a 16,10) ($P = 0,001$). La puntuación media de satisfacción de los estudiantes en el Grupo A también fue significativamente mayor que la del Grupo B ($P = 0,010$). Se concluye, que utilizar el crucigrama de manera divertida y participativa acompañada de una conferencia mejora la calidad de la gestión en las sesiones de Logopedia.

Jegede & Daramola (2020) en su investigación titulada “Juegos de crucigramas, cuentos y mapas mentales como métodos innovadores de enseñanza en línea: tres experiencias prometedoras aplicadas durante la pandemia de COVID-19” en la Universidad Rey Abdul Aziz - Nigeria. El objetivo de esta investigación fue analizar el efecto de las actividades de crucigramas y de emparejamiento de palabras en la actitud de los estudiantes de primaria en Ciencias Básicas en el estado de Ekiti, Nigeria. La investigación abordó una metodología de enfoque cuantitativo, descriptivo, cuasi experimental, se tuvo 180 participantes y fue aplicado a través de un cuestionario. Los resultados indican que la

mayoría de los encuestados (87.2%) estuvo de acuerdo en que los crucigramas y el emparejamiento de palabras ayudaron a mejorar su conocimiento de Ciencias Básicas, el 81.7% estuvo de acuerdo en que se sienten emocionados durante la clase, el 73.9% indicó que las actividades de crucigramas y de emparejamiento de palabras mejoraron su comprensión de los términos. Se concluye, que estos recursos innovadores no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido y emocionante para los estudiantes, sino que también potencian su rendimiento académico, sugiriendo que su implementación en el currículo educativo puede tener beneficios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.1. Antecedentes nacionales

Huaccha (2018), en su investigación titulada: “Los Crucigramas como estrategia didáctica y su influencia en el Rendimiento Académico de las Estudiantes del Cuarto Grado de Secundaria en el Área de Ciencia, Tecnología y Ambiente de la I.E. María Goretti de Pacasmayo – La Libertad”, tiene como objetivo evaluar el impacto de los crucigramas como herramienta didáctica en el desempeño académico de los estudiantes de cuarto año de secundaria en el campo de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente de la Institución Educativa “María Goretti”. La investigación abordó una metodología de enfoque cuantitativo, con diseño cuasi experimental. Los resultados de esta mostraron que en el post test del grupo experimental, todas las participantes alcanzaron el nivel alto, a diferencia del grupo control donde el 25 % obtuvo nivel bajo, el 55 % nivel medio y el 20 % nivel alto. De esto se deduce que la introducción de crucigramas en el entorno educativo produce de manera significativa una mejora en el rendimiento académico de las alumnas.

Egoavil (2020) en su investigación titulada “Crucigrama para desarrollar la conciencia fonológica en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°31834 San Francisco de la provincia de Satipo – Junín” El objetivo principal de este estudio es analizar la influencia del crucigrama en la mejora de la conciencia fonológica en estudiantes de primer

grado de la Institución Educativa N°31834 ubicada en la provincia de Satipo en el año 2020. El enfoque utilizado en la investigación fue cuantitativo con un diseño preexperimental. Los resultados mostraron un nivel de significancia bilateral de 0,000, el cual fue inferior al nivel de significancia establecido en la investigación (0,05), según los criterios de decisión para la hipótesis. Por lo tanto, se concluyó que la introducción de crucigramas tuvo una influencia significativa en la mejora del desarrollo de la conciencia fonológica. Se concluye, que incorporar los crucigramas motivan a los estudiantes a fortalecer sus habilidades metalingüísticas para así obtener resultados positivos en su aprendizaje.

Castillo (2023) en su investigación titulada “Crucigramas para fortalecer las habilidades matemáticas en estudiantes de una Institución Educativa Paita, 2023 - Piura”. Tiene como objetivo determinar la influencia de los crucigramas en el fortalecimiento de las habilidades matemáticas en estudiantes de una Institución Educativa Paita, 2023. La investigación abordó una metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo, diseño experimental. Los resultados de esta investigación determinaron que el valor de $\text{sig.} = ,019$; se encuentra por debajo del umbral del 5%, verificando que los crucigramas se constituyen es una estrategia pedagógica efectiva en el fortalecimiento de habilidades matemáticas de los estudiantes. Se concluye, que al poner en práctica el uso de los crucigramas permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades, su pensamiento colectivo de manera que vaya en aumento la complejidad en su aprendizaje; por lo tanto, será efectivo continuar con el desarrollo del crucigrama.

2.1.2. Antecedentes locales

Riveros (2019) en su investigación titulada “La historia local para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 4° de la Institución Educativa Secundaria “Señor de Tayancani” del distrito de Ccarhuayo - Quispicanchi” Esta investigación se desarrolló con el objetivo de

determinar cómo la historia local desarrolla la competencia construye interpretaciones históricas. La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, descriptivo, explicativo, se tuvo 25 participantes y fue aplicada una prueba. Los resultados de este estudio revelaron que el 68% en el pre test los estudiantes se encontraban en inicio, el 80% se encuentra en un nivel en proceso respecto a la dimensión “interpreta críticamente diversas fuentes”, el 36% se encuentra en inicio respecto a la dimensión “comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales” y el 36% se encontraba en inicio respecto a la dimensión “elabora explicaciones históricas reconocimiento la relevancia de determinados procesos”, en el post test el 52% presentó un nivel satisfactorio respecto a la competencia. Se concluye, que la inclusión de la historia local en el currículo educativo contribuye significativamente al desarrollo de la competencia de construir interpretaciones históricas en los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Crucigramas

2.2.1.1. Conceptualización de los crucigramas

En palabras de Novo et al. (2024) manifiestan que los crucigramas son dinámicas lingüísticas que consisten en completar casillas vacías con palabras correctas a partir de definiciones o pistas dadas. Cada término se entrelaza con otros, lo cual exige que las respuestas sean coherentes tanto de forma horizontal como vertical. Aunque suelen verse como simples pasatiempos, su aplicación en contextos educativos ha demostrado ser altamente beneficiosa. Esta actividad permite reforzar habilidades como la ortografía y el vocabulario, al mismo tiempo que estimula procesos mentales complejos, ya que quienes los resuelven deben relacionar conceptos y emplear el razonamiento lógico para encontrar las respuestas adecuadas.

Desde una perspectiva pedagógica, los crucigramas son más que ejercicios lúdicos: constituyen una herramienta estratégica que promueve el aprendizaje significativo. Al implicar activamente al estudiante en la búsqueda de soluciones, se fortalece la capacidad de análisis, la memoria y la comprensión lectora. Esta forma de interacción con el contenido permite que los estudiantes no solo memoricen información, sino que la procesen, la vinculen con conocimientos previos y la apliquen de manera funcional. Así, el uso de crucigramas en el aula no solo motiva a los estudiantes, sino que transforma el proceso educativo en una experiencia activa y enriquecedora, donde el conocimiento se construye de forma autónoma y consciente.

En el ámbito educativo, los crucigramas en palabras de Quiñonez (2023) Los crucigramas se han consolidado como una herramienta didáctica eficaz para reforzar contenidos clave en múltiples áreas del conocimiento. Su versatilidad permite aplicarlos en asignaturas como historia, ciencias e idiomas, facilitando la memorización de fechas importantes, vocabulario específico y conceptos técnicos. Además, al transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica, fomentan la participación activa de los estudiantes, quienes se sienten motivados a asumir el reto de completar las pistas de manera autónoma. Esta dinámica convierte la adquisición de conocimientos en un proceso más atractivo, alejándose de métodos repetitivos y promoviendo una mayor implicación por parte del alumno.

Desde un enfoque pedagógico, los crucigramas también funcionan como una forma alternativa de evaluación, ya que permiten identificar los saberes previos de los estudiantes y monitorear su progreso sin generar presión o ansiedad. Al ser fácilmente ajustables en cuanto a complejidad, pueden aplicarse en todos los niveles educativos, desde la educación básica hasta la superior, adaptándose a las necesidades y capacidades del grupo. Su implementación en el aula favorece tanto la consolidación de contenidos como el desarrollo de habilidades

cognitivas, convirtiéndolos en un recurso valioso para docentes que buscan metodologías activas, inclusivas y significativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.1.2. Origen

Se remonta a principios del siglo XX según Zamadi et al. (2021) se considera que el primer crucigrama moderno fue creado por el periodista británico Arthur Wynne, quien lo publicó el 21 de diciembre de 1913 en el suplemento dominical del periódico The New York World. Inspirado por los juegos de palabras tradicionales como los cuadrados mágicos y otros juegos de rompecabezas, Wynne diseñó un juego que consistía en una cuadrícula con casillas vacías y numeradas, donde los jugadores debían completar palabras siguiendo definiciones o pistas. Este crucigrama inicial, que tenía forma de diamante y carecía de casillas negras, fue muy popular entre los lectores y pronto otros periódicos comenzaron a incluir crucigramas en sus ediciones, lo que llevó a la expansión global de este juego. Desde entonces, los crucigramas han evolucionado y se han convertido en un pasatiempo clásico que se disfruta en todo el mundo, adaptándose a diferentes idiomas y culturas.

2.2.1.3. Características

Son juegos de palabras que según Medina y Delgado (2020) Los crucigramas se distinguen por estar organizados en una cuadrícula compuesta por casillas blancas y negras. Las casillas blancas son aquellas donde se deben escribir letras que conformen palabras, las cuales se cruzan entre sí en sentido horizontal y vertical. Las casillas negras, por otro lado, sirven como divisores que delimitan las distintas palabras dentro del esquema. Cada palabra está relacionada con una pista o definición que el jugador debe descifrar para colocar la respuesta correcta. Lo que hace particularmente desafiante a los crucigramas es que las respuestas deben coincidir en los puntos de intersección, lo que demanda una comprensión sólida del lenguaje. Además, este tipo de juegos puede presentar distintos niveles de

dificultad, desde los más sencillos hasta aquellos que requieren interpretar juegos de palabras, referencias culturales o pistas complejas.

Desde una perspectiva educativa, los crucigramas son más que simples juegos: representan una oportunidad para fortalecer habilidades lingüísticas, culturales y cognitivas. Al exigir que el participante conecte ideas, recuerde información y relacione conceptos, promueven un tipo de aprendizaje activo y profundo. Su estructura desafiante estimula la curiosidad, mejora el vocabulario y desarrolla el pensamiento lógico. Además, al adaptarse a distintos niveles de complejidad, pueden utilizarse en diversos contextos escolares para facilitar la comprensión de contenidos y evaluar aprendizajes de forma dinámica. Esta versatilidad convierte a los crucigramas en un recurso pedagógico valioso, capaz de transformar la experiencia de aprender en un proceso participativo, entretenido y significativo.

2.2.1.4. Tipos

Existen varios tipos de crucigramas que en palabras de Medina y Delgado (2020) se diferencian principalmente por la estructura de la cuadrícula y el tipo de pistas, los más comunes son los crucigramas de definiciones, donde las pistas son directas y claras, los crucigramas encriptados, o criptogramas, presentan pistas más complejas, con juegos de palabras o enigma. Otro tipo es el crucigrama americano, que es simétrico y tiene muchas casillas negras para separar las palabras, y el crucigrama británico, que es más denso con menos casillas negras y palabras más largas, también están los crucigramas temáticos, en los que todas las respuestas se relacionan con un tema específico, y los crucigramas diagramless, donde el jugador debe determinar la colocación de las casillas negras. Finalmente, están los crucigramas en otros formatos, como los de barra, que utilizan líneas en lugar de casillas negras para separar las palabras.

Hyperion (1983) citado por Estacio (2019) sustenta que

Existen los siguientes tipos de crucigramas:

- Normal: Cuando el concepto son sinónimos vistos en textos.
- Temático: Gran parte de palabras vinculadas en un tema en particular.
- Encadenado: Separación entre palabras mediante un trazo más grueso en lugar de cuadros negros.
- Blancos: No se revelan la posición de los cuadros negros. A veces se indica el número de cuadros negros y otras veces no.
- Cruzados: Lista de palabras solución en la parte inferior de la cuadrícula sin incluir definiciones.
- Con personaje: Incluye la imagen de un personaje, con definiciones que coinciden con su nombre o apellidos.
- Tradicionales: Incluyen definiciones, diagrama y casillas negras como se esperaría en un crucigrama convencional.
- Revoltigramas: Desafío para expertos donde las definiciones se presentan mezcladas y sin numeración, requiriendo encontrar no solo la palabra correcta, sino también su ubicación en el crucigrama.
- Damerograma: Las palabras definidas se colocan individualmente en posiciones específicas en la cuadrícula, letra por letra, siguiendo la numeración de cada letra hasta formar la respuesta a la definición.
- Scrabble: Juego de mesa en el cual las palabras se cruzan en un tablero, con puntajes variables según las letras y su colocación en el tablero.

2.2.1.5. Dimensiones

Originalidad. se refiere a la capacidad de diseñar y crear rompecabezas únicos y novedosos que desafíen al jugador de maneras nuevas e inesperadas, lo cual puede implicar el uso de pistas creativas, temas inusuales, o la incorporación de juegos de palabras ingeniosos. Un crucigrama original no solo entretiene, sino que también sorprende al resolver, ofreciendo una experiencia fresca que se diferencia de los patrones tradicionales (Novo et al., 2024).

Recreativa. son actividades recreativas por naturaleza, diseñadas para el entretenimiento y el disfrute de quienes los resuelven, a través del desafío de descifrar pistas y completar la cuadrícula, los crucigramas proporcionan un pasatiempo relajante que también tiene el beneficio de estimular la mente. Como actividad recreativa, los crucigramas pueden ser una forma de ocio que combina diversión con un ejercicio mental, lo que los convierte en una opción popular para todas las edades (Novo et al., 2024).

Adaptable. Los crucigramas son altamente adaptables, lo que significa que pueden ser modificados y personalizados para satisfacer diferentes niveles de habilidad, intereses temáticos, y propósitos educativos o recreativos, esta adaptabilidad permite que los crucigramas sean utilizados en diversos contextos, desde la enseñanza en las aulas hasta la terapia cognitiva, o simplemente como un pasatiempo. Los crucigramas pueden ser adaptados a diferentes idiomas, culturas y grupos de edad, lo que los convierte en un recurso flexible y versátil (Novo et al., 2024).

2.2.1.6. Beneficios

Los crucigramas ofrecen una serie de beneficios cognitivos y recreativos. En primer lugar, según Medina y Delgado (2020) Los crucigramas destacan como una herramienta eficaz para enriquecer el vocabulario, ya que desafían a quien los resuelve a identificar sinónimos, antónimos y distintas formas lingüísticas asociadas a una palabra. Esta dinámica

exige una exploración activa del lenguaje, promoviendo un uso más preciso y variado del mismo. A nivel cognitivo, su práctica constante estimula funciones mentales clave como la memoria, la atención y la capacidad para resolver problemas. Además, diversos estudios han demostrado que la realización frecuente de crucigramas puede contribuir a ralentizar el deterioro cognitivo en personas mayores, al mismo tiempo que fortalece las habilidades de razonamiento lógico y pensamiento crítico, fundamentales para el aprendizaje y el desempeño diario.

En el plano emocional y social, los crucigramas también ofrecen beneficios significativos. Resolverlos puede convertirse en una actividad placentera y relajante que ayuda a reducir los niveles de estrés y proporciona una sensación de satisfacción y logro al completarlos. Este impacto positivo se amplifica cuando se realiza en grupo, promoviendo la cooperación, el diálogo y la construcción conjunta del conocimiento. En el contexto educativo, los crucigramas se consolidan como un recurso pedagógico versátil que permite reforzar contenidos, evaluar de forma no invasiva y fomentar un aprendizaje entretenido. Gracias a su estructura desafiante pero accesible, representan una forma innovadora de hacer del conocimiento una experiencia más motivadora y significativa.

Crucigramas como recurso de aprendizaje

Los crucigramas son una herramienta educativa valiosa que puede desempeñar un papel significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a su capacidad para combinar el aprendizaje con la diversión, de acuerdo con Zambrano (2021) los crucigramas fomentan la consolidación de vocabulario y conceptos clave al involucrar a los estudiantes en un proceso activo de resolución de problemas, al tener que identificar y escribir palabras basadas en definiciones específicas, los estudiantes refuerzan su comprensión de términos y conceptos, mejorando su memoria y retención de la información. Esta técnica también

promueve habilidades lingüísticas, como la ortografía y la estructura gramatical, al requerir una atención meticulosa a los detalles y la correcta formación de palabras.

Además, como señaló Medina (2020) facilitan un enfoque lúdico del aprendizaje que puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La naturaleza de los crucigramas, que desafía a los estudiantes a encontrar las respuestas correctas en un formato de juego, puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y menos intimidante. Así mismo Medina y Delgado (2020) se destaca que el uso de crucigramas como estrategia lúdica en el aula contribuye a disminuir la ansiedad que muchas veces acompaña al proceso de estudio, generando un ambiente más relajado y receptivo para el aprendizaje. Esta metodología permite transformar actividades que podrían percibirse como monótonas o exigentes en experiencias agradables y motivadoras. Al incorporar crucigramas, los docentes no solo enriquecen sus prácticas pedagógicas, sino que también ofrecen a los estudiantes una alternativa creativa para consolidar sus conocimientos, estimulando su participación activa y su interés por los contenidos académicos.

Además, este enfoque fomenta una actitud más positiva hacia el aprendizaje, ya que presenta los retos escolares desde una perspectiva lúdica y estimulante. La interacción con el material mediante actividades como los crucigramas permite que los estudiantes se involucren de forma más significativa con los conceptos, favoreciendo una comprensión más profunda y duradera. En consecuencia, se mejora la calidad de la experiencia educativa, volviéndola más dinámica, inclusiva y eficaz, lo que resulta especialmente valioso en contextos donde es necesario captar la atención y mantener la motivación de los estudiantes.

2.2.2. Definición de competencia

2.2.2.1. Conceptualización de la competencia construye interpretaciones históricas

La competencia construye interpretaciones históricas según el Ministerio de Educación (2016) la competencia de construir interpretaciones históricas se relaciona con la habilidad de los estudiantes para analizar y comprender los hechos del pasado a partir de una reflexión crítica y argumentada. Esta capacidad va más allá de memorizar fechas o acontecimientos; implica examinar fuentes primarias y secundarias, identificar las causas y consecuencias de los procesos históricos, y considerar múltiples perspectivas para elaborar explicaciones bien fundamentadas. Al hacerlo, los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico, lo que les permite interpretar la historia con mayor profundidad y contextualización.

Este enfoque es esencial en la formación de ciudadanos conscientes y responsables, ya que, al comprender el pasado desde distintas miradas, los estudiantes están mejor preparados para analizar el presente y tomar decisiones informadas que impacten su entorno. La competencia no solo fortalece la dimensión académica, sino también la cívica, al fomentar una visión más amplia y reflexiva del mundo. Por tanto, promover el desarrollo de esta competencia en el aula es clave para formar individuos capaces de comprender las dinámicas sociales, cuestionar discursos únicos y construir una ciudadanía activa y participativa.

El desarrollo de esta competencia en el aula requiere estrategias didácticas que promuevan la investigación, la reflexión y el debate, como señaló el Ministerio de Educación. Los estudiantes deben aprender a formular preguntas históricas significativas, buscar y evaluar evidencia, y construir argumentos coherentes y bien fundamentados. Actividades como el análisis de documentos históricos, debates, estudios de casos y proyectos de investigación permiten a los estudiantes practicar estas habilidades en contextos auténticos. Además, es importante que los docentes fomenten un ambiente de aprendizaje inclusivo donde se valoren

y respeten diversas interpretaciones y perspectivas, al dominar esta competencia, los estudiantes no solo mejoran su conocimiento histórico, sino que también desarrollan habilidades transferibles que son esenciales en una amplia gama de contextos académicos y profesionales.

2.2.2.2. Importancia de la competencia construye interpretaciones históricas

Según Valle (2021) es fundamental en la formación integral de los estudiantes, ya que va más allá de la simple memorización de hechos y fechas, promoviendo un entendimiento profundo y crítico de la historia, esta competencia permite a los estudiantes desarrollar la capacidad de analizar eventos históricos desde múltiples perspectivas, evaluar la fiabilidad y la relevancia de diversas fuentes de información y comprender las causas y consecuencias de los acontecimientos. Al construir sus propias interpretaciones históricas, los estudiantes aprenden a cuestionar narrativas simplistas y a apreciar la complejidad de los procesos históricos, lo que fomenta un pensamiento crítico y analítico esencial en su educación y vida cotidiana.

Además, esta competencia es crucial para la formación de ciudadanos informados y participativos, puesto que, como indicaron Guevara & Moreno (2021) en un contexto global donde el acceso a la información es inmediato y la desinformación circula con facilidad, la capacidad de analizar críticamente las fuentes y elaborar interpretaciones sólidas se vuelve una competencia esencial. Los estudiantes que desarrollan esta habilidad no solo adquieren un conocimiento más profundo de la historia, sino que también están mejor preparados para participar activamente en la vida pública. Al aprender a discernir entre información confiable y engañosa, estos estudiantes pueden tomar decisiones fundamentadas, involucrarse en discusiones informadas y contribuir de manera constructiva al desarrollo de sus comunidades.

Comprender la historia desde una perspectiva crítica les permite identificar patrones, evitar la repetición de errores del pasado y aplicar los aprendizajes históricos a los desafíos actuales. Por tanto, la competencia construye interpretaciones históricas va más allá del ámbito académico: fortalece el pensamiento crítico, la capacidad de argumentación y el compromiso cívico de los estudiantes. En un mundo cada vez más interconectado y cambiante, esta competencia proporciona herramientas esenciales para enfrentar la complejidad del presente y construir un futuro más consciente, informado y democrático.

Dimensiones de la competencia construye interpretaciones históricas

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016) se centra en la habilidad de los estudiantes para desarrollar una comprensión crítica y matizada del pasado, basándose en el análisis riguroso de evidencia histórica y la evaluación de diferentes perspectivas, esta competencia implica no solo la capacidad de narrar eventos históricos, sino también la de interpretar las causas, efectos y significados de dichos eventos en un contexto más amplio. Los estudiantes deben aprender a contextualizar los hechos dentro de sus marcos históricos y culturales, identificando cómo las diferentes fuentes y narrativas pueden influir en la interpretación de la historia. El enfoque está en desarrollar una visión crítica y reflexiva, que permita a los estudiantes construir argumentos sólidos y bien fundamentados sobre el pasado.

Interpreta críticamente fuentes diversas. Se refiere a la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar diferentes tipos de fuentes históricas, tales como documentos, testimonios, imágenes y artefactos, con un enfoque crítico, por ende, este proceso implica no solo identificar la información que proporcionan estas fuentes, sino también comprender sus contextos de producción, los posibles sesgos de los autores y la relevancia de las fuentes para el tema en estudio. Los estudiantes deben ser capaces de discernir entre fuentes primarias y secundarias, reconocer la influencia de las perspectivas y

las intenciones en la presentación de la información, y utilizar una variedad de fuentes para construir una interpretación más completa y equilibrada de los eventos históricos. Esta habilidad es crucial para evitar una visión unilateral de la historia y fomentar una comprensión más matizada y precisa de los hechos (MINEDU, 2016).

Comprender el tiempo histórico dentro de la competencia. Implica la capacidad de situar eventos y procesos dentro de una cronología precisa y contextualizada, por tanto, los estudiantes deben desarrollar una comprensión de cómo las diferentes épocas se interrelacionan y cómo las causas y consecuencias de los eventos históricos se desenvuelven a lo largo del tiempo, lo cual incluye el reconocimiento de periodos históricos significativos, el análisis de las continuidades y rupturas entre distintas épocas y la capacidad para situar eventos en sus respectivos contextos temporales. Comprender el tiempo histórico permite a los estudiantes apreciar la evolución de las sociedades y las culturas, y cómo los cambios en el tiempo afectan el desarrollo de los acontecimientos. Esta perspectiva temporal es esencial para construir interpretaciones históricas que reflejen una comprensión profunda de la dinámica y el impacto de los procesos históricos (MINEDU, 2016).

Elaborar explicaciones sobre procesos históricos. Implica desarrollar habilidades para articular y justificar cómo y por qué ocurrieron ciertos eventos y cambios en la historia. Los estudiantes deben ser capaces de construir argumentos claros y coherentes que expliquen los procesos históricos a partir del análisis de múltiples factores, como las causas sociales, económicas, políticas y culturales, lo cual, requiere no solo una comprensión detallada de los eventos y sus contextos, sino también la capacidad de sintetizar información y construir narrativas que muestren la complejidad de los procesos históricos. Al elaborar explicaciones, los estudiantes deben integrar evidencia y teorías históricas para ofrecer una visión comprensiva y fundamentada de cómo los eventos y procesos históricos han dado forma al mundo tal como lo conocemos (MINEDU, 2016).

2.2.3. Estrategias didácticas

2.2.3.1. Conceptualización de las estrategias didácticas

Según Niño et al. (2022) son métodos y técnicas que los docentes emplean para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las necesidades y características de los estudiantes, como señalaron estas estrategias buscan promover un aprendizaje activo, participativo y significativo, involucrando a los estudiantes en su propio proceso de formación, entre las estrategias didácticas más utilizadas se encuentran el aprendizaje cooperativo, que fomenta la colaboración entre estudiantes mediante trabajos en grupo, y el uso de tecnologías educativas, como aplicaciones interactivas y recursos digitales, que facilitan el acceso a la información y la práctica de habilidades en un entorno dinámico y atractivo. La implementación de estas estrategias requiere una planificación cuidadosa y una adaptación constante a los cambios en el entorno educativo y las particularidades del alumnado.

Además, según Mitchell & Sutherland (2020) las estrategias didácticas incluyen el empleo de juegos educativos, que integran el entretenimiento con el aprendizaje, motivando a los estudiantes a participar activamente en las actividades de clase, los crucigramas, por ejemplo, son herramientas que pueden mejorar la retención de conceptos y términos a través de un enfoque lúdico. Estas estrategias como recalcaron Tejedor et al. (2019) el uso de estrategias didácticas activas, como los crucigramas, no solo mejora el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de habilidades críticas, sociales y emocionales esenciales para la vida. Estas metodologías favorecen la reflexión, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y la autorregulación emocional, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos complejos y cambiantes del mundo actual. Al involucrar activamente al alumno en su propio proceso de aprendizaje, se estimula

no solo su comprensión de los contenidos, sino también su confianza, creatividad y autonomía.

En este sentido, la selección adecuada de estrategias pedagógicas adquiere un papel central en la construcción de entornos educativos inclusivos, motivadores y efectivos. Cuando se eligen e implementan recursos didácticos que respetan los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, se garantiza que todos los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar sus capacidades al máximo. Crear experiencias de aprendizaje significativas y estimulantes no solo mejora los resultados académicos, sino que también contribuye a formar personas íntegras, empáticas y comprometidas con su entorno.

2.2.3.2. Importancia de las estrategias didácticas en la enseñanza

Como indicaron Bautista & Cipagauta (2019) son esenciales en el proceso educativos al posibilitar a los maestros ajustar la instrucción a las exigencias específicas y características específicas de sus estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más eficaz y significativo. Una de las principales ventajas de utilizar diversas estrategias didácticas es que ayudan a mantener el interés y la motivación de los estudiantes, lo cual es fundamental para un aprendizaje activo. Estrategias como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos y el uso de tecnologías educativas permiten a los estudiantes involucrarse de manera más profunda y personal en su educación, lo cual no solo mejora la comprensión y retención de los conceptos, sino que también desarrolla habilidades críticas como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la capacidad de investigación. En un mundo en constante cambio, donde la información y las habilidades necesarias para el éxito están en continua evolución, la flexibilidad y adaptabilidad que ofrecen las estrategias didácticas son cruciales para preparar a los estudiantes para afrontar exitosamente estos desafíos.

Además, de acuerdo con Rojas et al. (2019) Las estrategias didácticas cumplen una función esencial en la promoción de entornos educativos inclusivos y equitativos, al reconocer que cada estudiante posee ritmos, intereses y estilos de aprendizaje únicos. Estas estrategias permiten a los docentes adaptar la enseñanza de manera flexible, respondiendo a las necesidades individuales dentro del aula. Por ejemplo, la enseñanza diferenciada ajusta actividades y evaluaciones para asegurar que todos los estudiantes, sin importar sus capacidades o contextos, puedan participar activamente y progresar en su aprendizaje. Asimismo, la incorporación de juegos educativos y dinámicas interactivas resulta especialmente útil para quienes enfrentan dificultades con los métodos tradicionales, ya que transforma el aprendizaje en una experiencia más accesible, atractiva y significativa.

Implementar una variedad de estrategias pedagógicas no solo incrementa la efectividad de la enseñanza, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y respeto por la diversidad entre los estudiantes. Al crear un entorno donde cada uno se siente valorado y comprendido, se fomenta la participación, la autoestima y el desarrollo integral del alumnado. Este enfoque no se limita al plano académico, sino que también impacta positivamente en las dimensiones sociales y emocionales del estudiante, preparándolo para desenvolverse con mayor seguridad, empatía y autonomía en la vida cotidiana. En definitiva, las estrategias didácticas inclusivas son un puente entre la enseñanza efectiva y la formación de ciudadanos reflexivos, colaborativos y resilientes.

2.2.3.3. Teorías asociadas a las estrategias didácticas

La teoría del constructivismo, propuesta por Jean Piaget y Lev Vygotsky, postula que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno y la integración de nuevas experiencias con sus conocimientos previos, de acuerdo con Guerra (2019), el aprendizaje es un proceso dinámico en el que los individuos asimilan y acomodan información nueva en sus esquemas mentales existentes, esta teoría subraya la

importancia de permitir que los estudiantes exploren, experimenten y descubran de manera autónoma, facilitando así un aprendizaje profundo y significativo. En el aula, esto se traduce en estrategias didácticas que fomentan el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes pueden investigar temas de interés, realizar experimentos y aplicar sus conocimientos en situaciones prácticas, por ende, la metodología constructivista promueve la autoeficacia y la confianza en las capacidades de los estudiantes, ya que les permite ver el impacto directo de sus esfuerzos en su proceso de aprendizaje.

Por su parte, Sánchez (2019) recalcó que Vygotsky amplió el constructivismo al destacar la importancia del contexto social y el lenguaje en el aprendizaje. Introdujo conceptos fundamentales como la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que sugiere que los estudiantes aprenden mejor cuando se les presentan tareas que están ligeramente por encima de su nivel actual de competencia, pero que son alcanzables con la ayuda de un guía o un compañero más competente, este enfoque promueve el aprendizaje colaborativo y el uso de andamiajes, donde los docentes y compañeros más avanzados brindan el apoyo necesario para que los estudiantes superen los desafíos y avancen en su desarrollo cognitivo. Así mismo, también enfatizó el papel crucial del lenguaje en la mediación del pensamiento y el aprendizaje, sugiriendo que las interacciones verbales y las discusiones en el aula son esenciales para el desarrollo cognitivo.

Así mismo, también se considera la teoría del aprendizaje social, desarrollada por Albert Bandura, según Nuñez (2022) se subraya la importancia de la observación, la imitación y el modelado en el proceso de aprendizaje, se considera que, los estudiantes pueden adquirir nuevos comportamientos y conocimientos observando a otros, sin necesidad de experimentar directamente; este aprendizaje por observación implica prestar atención a los modelos, retener la información observada, reproducir el comportamiento y estar motivado para hacerlo. Las consecuencias que los modelos experimentan también influyen en la

decisión de los observadores para imitar o no el comportamiento, en el aula, esta teoría se traduce en estrategias didácticas que incluyen el uso de modelos a seguir, demostraciones y aprendizaje cooperativo. Por ejemplo, los maestros pueden modelar habilidades y comportamientos deseados para que los estudiantes los imiten, además, el aprendizaje cooperativo permite a los estudiantes observar y aprender de sus compañeros, facilitando la adquisición de nuevas habilidades a través de la colaboración y la interacción social. Este enfoque según Muñoz (2023) no solo mejora el aprendizaje académico, sino que también fomenta habilidades sociales y emocionales, preparando a los estudiantes para interactuar efectivamente en diversos contextos.

Por último, el estudio se apoya de la teoría del aprendizaje experiencial, propuesta por David Kolb, que en palabras de Espinar & Viguera (2020) se conceptualiza el aprendizaje como un proceso cíclico compuesto por cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa, en este sentido, el aprendizaje efectivo ocurre cuando los individuos pueden involucrarse completamente en una experiencia, reflexionar sobre ella, conceptualizar sus observaciones y aplicar lo aprendido en nuevas situaciones, este ciclo continuo permite a los estudiantes transformar experiencias en conocimientos aplicables. En términos de estrategias didácticas, esta teoría se implementa a través de actividades prácticas, proyectos de investigación, simulaciones y estudios de casos, dado que, estas actividades permiten a los estudiantes aplicar directamente sus conocimientos en situaciones del mundo real, promoviendo un aprendizaje más profundo y duradero, por ejemplo, en un proyecto de investigación, los estudiantes pueden identificar un problema, diseñar un experimento, recoger y analizar datos, y finalmente, reflexionar sobre los resultados para entender mejor el concepto estudiado. Además, las simulaciones y estudios de casos proporcionan un contexto realista donde los estudiantes pueden experimentar y resolver problemas, facilitando la integración de la teoría y la práctica. Como recalcaron Chaccha et

al. (2022) Este tipo de enfoque educativo no se limita únicamente a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también impulsa el desarrollo de competencias fundamentales como la capacidad para resolver problemas, razonar de forma crítica y adaptarse a contextos cambiantes. Al enfrentarse a tareas que requieren análisis, toma de decisiones y flexibilidad cognitiva, los estudiantes fortalecen habilidades que son clave no solo para el entorno escolar, sino también para su vida personal y profesional.

Desde una mirada reflexiva, es evidente que educar no consiste solo en transmitir contenidos, sino en preparar a los estudiantes para que puedan desenvolverse con éxito en un mundo dinámico y complejo. Al integrar metodologías que fomenten la autonomía, el pensamiento estratégico y la capacidad de reacción ante lo inesperado, se construye una educación más significativa. Así, el proceso de enseñanza-aprendizaje trasciende lo académico, promoviendo el crecimiento integral del estudiante como individuo crítico, creativo y capaz de adaptarse a los desafíos del presente y del futuro.

2.2.3.4. Desempeños del Área de Personal Social

Según Minedu en 2016, es fundamental tener claras los conceptos fundamentales establecidos en el Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Los logros esperados representan detalladamente las acciones que los estudiantes realizan en relación junto con los estándares de aprendizaje que reflejan los niveles de competencia, los cuales pueden ser evidenciados en diversas situaciones o entornos. Estos desempeños no son exhaustivos, sino que ejemplifican algunas de las acciones que los estudiantes muestran mientras trabajan para alcanzar el nivel deseado de la competencia o una vez que lo han logrado. Minedu (2016), en relación a la competencia a lograr construye interpretaciones históricas los estudiantes se encuentran en proceso hacia el nivel esperado del ciclo IV, y se plantea el logro de los desempeños siguientes:

- **Identifica** fuentes pertinentes que contengan la información que necesita para responder preguntas relacionadas con las principales sociedades prehispánicas y la Conquista.
- **Obtiene información** sobre eventos específicos en variadas fuentes de información histórica (como enciclopedias, sitios web, libros, videos, etc.), y se emplea para contestar preguntas acerca de las sociedades andinas principales, la era preinca e inca, y la Conquista
- **Secuencia** Organiza imágenes, objetos o sucesos en una secuencia y detalla ciertas particularidades que reflejen transformaciones en diferentes aspectos de la vida diaria y en los grandes períodos tradicionales de la historia de Perú, empleando unidades de tiempo como años, décadas y siglos.
- **Explica** Describe eventos o etapas históricas importantes de tu área, de las sociedades andinas destacadas, como las preíncas e incas, así como la Conquista; identifica las razones que los motivaron y sus efectos considerando diversos aspectos como lo político, económico, ambiental, social, cultural, entre otros.

2.2.3.5. Procesos Didácticos del Área de Personal Social

Según el Ministerio de Educación, se define que los procesos didácticos son actividades colaborativas entre docentes y estudiantes que buscan fortalecer el conocimiento y desarrollar competencias. Estas acciones exitosas se llevan a cabo en el aula para una enseñanza efectiva y eficiente.

Para el Ministerio de Educación, la didáctica es una disciplina y herramienta clave para facilitar el proceso de aprendizaje. La didáctica está relacionada con distintas fases del proceso de enseñanza-aprendizaje, integrando una serie de acciones ordenadas e

interconectadas que se consideran pasos esenciales para el éxito del docente en el ámbito educativo.

Es un conjunto de pasos coordinados que el docente debe seguir en secuencia durante el proceso educativo con el fin de alcanzar un aprendizaje exitoso. Por ende el proceso didáctico depende del conocimiento, capacidad y actuación del docente para realizarlo con diferentes actividades congruentes y tendientes a la consecución del mismo fin que es facilitar los aprendizajes de los estudiantes. (Anderlecht, 2016)

El Ministerio de Educación (2023), propone los siguientes procesos didácticos para el área de Personal Social:

- **Problematización:** Los estudiantes tienen la capacidad de formular interrogantes basados en un tema dado acerca de diferentes situaciones o vivencias. Consiste en cuestionar un concepto, evento o tema específico, analizando y debatiendo sus aspectos más complejos o problemáticos. Aunque es fundamental problematizar al inicio de la sesión, esta práctica debe mantenerse de forma continua a lo largo de la misma.
- **Análisis de la información:** Los estudiantes por medio de la exploración incluyen diversas de fuentes de información con el fin de comprender de manera más amplia la situación que se está desarrollando, incluyendo una variedad y las experiencias de los propios estudiantes. Los profesores proporcionan las fuentes bibliográficas requerida para permitir que los estudiantes investiguen a fondo la situación en estudio.
- **Acuerdos o toma de decisiones:** Tras analizar la información, los estudiantes deben proponer una solución a la situación o problema abordado. Esta solución surge de la reflexión y consenso del grupo o de una decisión

individual que deben tomar. El objetivo es que los estudiantes puedan comprometerse personal o colectivamente ante un problema específico, tomando decisiones sobre cómo proceder o qué postura adoptar.

2.2.3.6. Orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de Personal Social

Minedu (2016), En las Rutas de Aprendizaje del área curricular de Personal Social, se presentan estrategias metodológicas destinadas a fomentar el aprendizaje mediante la práctica activa. Esto requiere establecer condiciones didácticas tales como:

- Proporcionar situaciones donde los estudiantes puedan relacionarse con individuos en diferentes contextos, como el salón de clases, la institución educativa y la comunidad, con el fin de recopilar información que les permita reflexionar sobre eventos sociales o situaciones problemáticas
- Organizar momentos de discusión en el aula sobre temas de interés público y cuestiones vinculadas a la convivencia escolar, ajustándose a las necesidades y intereses de los estudiantes, así como a los desafíos y problemas que surgen en la sociedad.
- Incentivar a los estudiantes a involucrarse en el ejercicio de sus derechos y deberes, fomentando la toma de decisiones y la búsqueda de soluciones que contribuyan al bienestar tanto individual como colectivo.
- Diseñar actividades que fortalezcan el pensamiento crítico de los estudiantes, el cual implica habilidades y disposiciones que les permitan reflexionar con coherencia, criticidad, profundidad y creatividad.

- Fomentar en los estudiantes la habilidad de examinar diversas situaciones, procesos o desafíos en diferentes niveles, desde lo más cercano y familiar (como el aula o la comunidad) hasta un ámbito regional, nacional o mundial.
- Promover que los estudiantes se perciban como componentes activos del entorno y la economía, asumiendo roles de cambio que influyen en la gestión y transformación continua de los recursos. Se busca que propongan iniciativas tanto individuales como colectivas para promover el bienestar colectivo, a través del análisis, la discusión y la toma de decisiones basadas en consenso.

2.2.3.7. Estrategias metodológicas

Rutas de Aprendizaje del área de Personal Social según Minedu (2023), plantea las siguientes estrategias metodológicas para favorecer la construcción de los aprendizajes esperados referentes a la construcción de interpretaciones históricas tales como:

- **Los niños y el pasado:** Las investigaciones de Leo (2004), demostraron que los niños inicialmente entienden el pasado como una verdad predeterminada, luego piensan que se conoce porque alguien lo vio, estos son los testigos presenciales y se deberá contrastar lo sucedido en la historia con las diversas fuentes. Por consiguiente, los estudiantes de primaria deben entender que la historia se construye a partir de investigaciones que implican analizar distintas fuentes de información.
- **De la huella a la evidencia histórica:** Involucra que los aprendices comprendan que todas las evidencias históricas son los sucesos que tuvieron lugar en el pasado y que dejaron rastros, ya sea de manera intencional o involuntaria. A partir de ello los que indagan tendrán que examinar la información y contrastarla con sus descubrimientos.

- **Trabajando con las fuentes:** Significa que los maestros fomentan que los estudiantes observen, manipulen, lean, investiguen y analicen una variedad de fuentes con el fin de poder elaborar conclusiones pertinentes respecto al tema estudiado.
- **Comparar fuentes para construir explicaciones históricas:** Requiere que, al observar imágenes, los estudiantes describan lo que ven y contesten a interrogantes como: ¿Qué similitudes tienen con la realidad? ¿En qué aspectos difieren de la realidad? Luego, a partir de estas respuestas, se comparan con la información proveniente de fuentes bibliográficas.
- **Estrategia de cambios y permanencias:** Involucra que el profesor muestre imágenes junto con sus correspondientes elementos en un contexto temporal, con el propósito de plantear las actividades que los estudiantes deben llevar a cabo.

2.2.3.8. Materiales y Recursos Educativos

Minedu (2016), considera que entre los recursos didácticos tenemos:

- **Pizarrón:** es un instrumento clásico empleado para escribir, dibujar y fomentar la participación de los estudiantes en clase.
- **Los carteles:** son láminas con imágenes grandes y poco texto, utilizados para comunicar mensajes de manera efectiva.
- **Los carteles de bolsillo:** son recursos valiosos para enseñar lectoescritura, especialmente en los primeros grados.
- **Los materiales impresos:** como libros y revistas contienen información valiosa y detallada.

- **Las láminas:** sirven para ilustrar lecciones y facilitar la asimilación de contenidos de forma amena.
- **Los materiales audiovisuales:** como documentales y videos, son excelentes para enriquecer la enseñanza y fomentar un aprendizaje duradero.
- **Los materiales informáticos:** como videojuegos y presentaciones multimedia, tienen un alto valor pedagógico y son ampliamente utilizados en el mundo actualmente. Algunos recursos pueden ser creados por los estudiantes como parte de la práctica educativa.
- **Los títeres:** son un recurso lúdico para implementar la enseñanza, por lo general son utilizados en los cuentos o dramatizaciones.
- **El cuento acumulativo:** es un material apropiado para utilizarlo en clases de Ciencias Sociales, sobre todo en contenidos que impliquen contenidos históricos.
- **Los móviles didácticos:** también son medios que permiten aprender conceptos de manera más lúdica y que permiten el intercambio de opiniones y participación de los estudiantes a través del desarrollo de la clase.

Los materiales y recursos educativos ayudan a orientar a los estudiantes a crear sus propios conocimientos a través del manejo y manipulación de materiales concretos y enfrentar los problemas con las actividades cotidianas que ellos realizan.

Como docentes frente a un grupo, es de suma importancia conocer y analizar qué clase de estudiantes tenemos en el grupo para, y en el que medio se encuentra la comunidad en la que estos se desenvuelven, para poder elegir los materiales correspondientes y adaptar

la clase al interés de los estudiantes, buscando siempre que cada material cumpla con un propósito establecido. (Minedu, 2016)

2.3. Marco conceptual

Capacidad

Es la aptitud o habilidad que una persona tiene para realizar una determinada tarea o actividad. Puede referirse tanto a habilidades innatas como a las adquiridas a través de la educación y la práctica (Pastor et al., 2020).

Competencia

Es un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que una persona desarrolla para enfrentar con éxito diversas situaciones en un contexto específico (Mogollón, 2023).

Competencia construye interpretaciones históricas

Es una competencia específica en el campo de la historia, donde se espera que los individuos sean capaces de analizar, interpretar y elaborar narrativas sobre eventos históricos, considerando diversas fuentes y perspectivas (MINEDU, 2016).

Crucigrama

Es un pasatiempo que consiste en llenar casillas en blanco con letras, formando palabras que se cruzan entre sí, las palabras se descubren mediante definiciones o pistas dadas (Novo et al., 2024)

Pensamiento crítico.

Es una habilidad que permite desarrollar una comprensión más completa y precisa, facilitando la toma de decisiones basada en datos sólidos y razonamientos claros,

reflexionando profundamente para formar juicios bien fundamentados y tomar decisiones sólidas. (Shamboul, 2022).

Recurso educativo

Es cualquier material, herramienta o medio que se utiliza para facilitar el aprendizaje y la enseñanza, pueden ser recursos físicos, digitales, audiovisuales, entre otros (Ramírez et al., 2022).

Retroalimentación.

Consiste en ofrecer retroalimentación a los estudiantes acerca de su rendimiento a través de comentarios, evaluaciones, correcciones o sugerencias, esta retroalimentación tiene como objetivo que los estudiantes identifiquen sus potenciales y áreas que necesitan mejora, facilitando así una comprensión más clara de su progreso en el proceso de aprendizaje. Proporcionar una retroalimentación efectiva permite a los estudiantes ajustar sus estrategias y enfoques para mejorar su desempeño y alcanzar sus metas educativas (Kleijn, 2023).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

3.1.2. Hipótesis específicas

El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

3.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Sesiones de aprendizaje	Unidad de medida
Crucigramas	En palabras de Novo et al. (2024) los crucigramas son juegos de palabras en los que se deben llenar celdas en blanco con letras que forman palabras, basándose en definiciones o pistas proporcionadas, cada palabra se cruza con otras en ciertas letras, lo que requiere que las soluciones sean coherentes en ambas direcciones (horizontal y vertical), esta actividad no solo es una forma popular de entretenimiento, sino que también tiene un valor educativo significativo. (2024)	Para recoger datos de esta variable se aplicará una rúbrica para conocer el progreso de los estudiantes en el transcurso de cada sesión de aprendizaje	Originalidad	Grado de conocimiento sobre el Crucigrama. Grado de manejo del Crucigrama Grado de aplicación del Crucigrama	Sesión N° 1: Conociendo el Crucigrama Sesión N° 2: El mundo de las culturas Sesión N° 3: La primera cultura Pre-Inca	Inicio Proceso Bueno Excelente
			Recreativa	Nivel de interacción durante las sesiones de aprendizaje. Nivel de interés para su propia formación. Nivel de motivación durante el 48 desarrollo de la actividad propuesta	Sesión N° 4: La cultura Preinca Chavín Sesión N° 5: La cultura PreInca Paracas Sesión N° 6: La cultura PreInca Nazca	

			Adaptable	Nivel de utilidad del material. Nivel de afianzamiento del nuevo conocimiento.	Sesión N° 7: La cultura PreInca Mochica Sesión N° 8: La cultura Tiahuanaco Sesión N° 9: La cultura PreInca Wari Sesión N° 10: La cultura PreInca Chimú	
--	--	--	-----------	---	--	--

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escalas De Medición	Niveles De Rango
Competencia construye interpretaciones históricas	De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016) se centra en la habilidad de los estudiantes para desarrollar una comprensión crítica y matizada del pasado, basándose en el análisis riguroso de evidencia histórica y la evaluación de diferentes perspectivas (2016)	Esta variable será analizada mediante las dimensiones interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico y elabora explicaciones sobre procesos históricos	Interpreta críticamente fuentes diversas	-Clasifica diferentes tipos de fuentes según el momento en que fueron producidas: fuente primaria o secundaria. - Interpreta información de imágenes diversas del pasado y de fuentes gráficas usando información de otras fuentes. -Identifica coincidencias y contradicciones en diversas fuentes a partir de un mismo aspecto de un tema	Logro Destacado AD 4 – Logro esperado A 3 – Logro en proceso 2 – Logro en inicio C 1	(18 a 20) (14 a 17) (11 a 13) (0 a 10)
			Comprende el tiempo histórico	-Establece la distancia temporal entre la actualidad y		

				cualquier proceso histórico. -Utiliza correctamente y fluidamente distintos periodos y subperiodos del Paleolítico -Compara ritmos de continuidad y cambio entre la evolución de las ciudades y el surgimiento de los estados en la edad de los metales. -Elabora líneas de tiempo paralelas, identificando hechos y procesos		
			Elabora explicaciones sobre procesos históricos	-Explica la importancia de la agricultura y la ganadería y reconoce cómo cambia a su comunidad.		

				- Establece relaciones entre las diversas ideas y actitudes de las personas o grupos con su respectivo contexto y circunstancias. -Relaciona entre sí las causas de un hecho o proceso histórico		
--	--	--	--	---	--	--

Nota: Elaboración propia

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. TIPO NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

4.1.1. Tipo de investigación

El presente estudio de investigación fue aplicado, lo que significa que se centrará en abordar problemas prácticos y específicos en lugar de únicamente generar conocimiento teórico (Arias & Covinos, 2021). Donde, el objetivo es determinar la efectividad de esta herramienta didáctica en el proceso de aprendizaje histórico, facilitando la comprensión y la interpretación de eventos y contextos históricos.

4.1.2. Nivel de investigación

El estudio corresponde al nivel de investigación explicativo, mismo que, en palabras de Ñaupas et al. (2018) se centra en desentrañar los mecanismos subyacentes y las causas que explican el fenómeno observado, por tanto, se enfoca en identificar las relaciones causales y las dinámicas que influyen en el impacto de una intervención o variable sobre otra. En consecuencia, la recolección y análisis de datos se realizará con el objetivo de entender en profundidad las dinámicas educativas que permiten a los crucigramas influir positivamente en el aprendizaje histórico, proporcionando una explicación detallada y contextualizada de los resultados obtenidos.

4.1.3. Diseño de investigación

El estudio de la investigación responde al diseño específico pre-experimental de pre y post prueba con un solo grupo, ya que permite observar el efecto de la intervención sobre una muestra específica, pero con limitaciones en la capacidad para establecer relaciones causales

definitivas debido a la ausencia de un grupo comparativo de acuerdo con Hernandez y Mendoza (2018).



Descripción del diagrama:

GE: Grupo experimental.

OT1: Pre test

X: Crucigramas

OT2: Post test

4.1.4. Enfoque de investigación

La investigación es de enfoque cuantitativo porque para probar la hipótesis trabajamos con un análisis estadístico con base en la medición numérica, en este tipo de investigación se pretende fundamentalmente determinar el grado de influencia entre una variable y la otra. La existencia de esta variación se hace numéricamente a través de la recolección y el análisis de datos que nos servirán para contestar las preguntas de la investigación y probar la hipótesis. (Hernández Sampieri, 2014).

4.1.5. Paradigma Positivista

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), El paradigma positivista surge de la tradición científica y filosófica del positivismo, propuesto inicialmente por Auguste Comte en el siglo XIX. Este paradigma asume que la realidad es objetiva, externa y medible, por lo que puede ser investigada a través de métodos empíricos y sistemáticos. El paradigma positivista

enfatisa la importancia de la observación directa, la experimentación y el análisis cuantitativo para descubrir leyes universales que expliquen fenómenos.

El paradigma positivista se basa en la creencia de que la realidad es externa al investigador y puede ser estudiada de forma objetiva mediante métodos empíricos y cuantitativos. Este enfoque busca describir fenómenos con precisión y descubrir leyes generales a través de hipótesis y experimentación.

4.2. Población y unidad de análisis

La unidad de análisis está conformada por los estudiantes del nivel de educación primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024 ubicado en el distrito San Sebastián de la provincia de Cusco, departamento del Cusco.

4.2.1 Población de estudio

En la presente investigación la población en estudio estuvo compuesta por todos los estudiantes matriculados de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024 cuyas aulas se denominan José y David por su carácter específico de la institución educativa que corresponde a la iglesia adventista. Se tienen como criterios de selección:

Criterios de inclusión.

- Todos los estudiantes que se encuentren matriculados en el año académico escolar 2024.

Criterios de exclusión.

- Todos los estudiantes que no se encuentren matriculados en el año académico escolar 2024.

- Estudiantes que no pertenezcan al cuarto grado

Tabla 2*Población de estudio*

Grupo	Nivel	Grado	Nombre sección	Sexo	N° Total	%
Estudiantes	Primaria	4to	José	Femenino	20	48.98
				Masculino		
			David	Femenino	24	51.02
				Masculino		
Total					44	100

Nota: Datos extraídos por el SIAGIE de la institución educativa.

4.2.2 Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra

Tamaño de la muestra

En este contexto, la muestra de la presente investigación fue compuesta por 20 estudiantes que corresponden a la sección José, siendo seleccionada por las facilidades que nos brindó la docente de dicha sección de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024.

Tabla 3*Muestra de estudio*

Grupo	Nivel	Grado	Nombre de sección	Sexo	Edad	N° Total	%
Estudiantes	Primaria	4to	José	Femenino Masculino	Entre los 9 y 11 años	20	100
Total						20	

Nota: Datos extraídos por el SIAGIE de la institución educativa.

Técnica de selección de la muestra

La selección de la muestra de la presente investigación se dio a través del muestreo, eligiendo de forma intencional a un grupo en específico, para establecer al docente a cargo y la sección de los estudiantes con los que se desarrolló la investigación.

4.3. Técnicas de recolección de información

Técnica

En la recolección de información, se empleó la técnica de encuesta y como instrumento el cuestionario de los crucigramas, que fue aplicado a los estudiantes del cuarto grado de primaria de dicha institución educativa, con el fin conocer el uso del recurso educativo antes y después del trabajo experimental.

Referente al tratamiento, se desarrolló con sesiones de aprendizaje el cuál fue evaluado por medio de una lista de cotejo.

Instrumento

Tratándose la presente investigación de un enfoque cuantitativo, se llevó a cabo el uso del instrumento cuestionario, que fue procesado con ítems estructurados apropiados.

4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información

El proceso de recolección y análisis de datos se estructuró en 4 fases definidas, cada una con el propósito de garantizar la precisión y exhaustividad del estudio, en la primera fase, se contactó al centro educativo donde se detallaron los objetivos, la importancia y los procedimientos del estudio.

En la segunda fase y, para seleccionar la muestra estudiantil, se utilizó un muestreo no probabilístico intencional, aplicando criterios específicos para asegurar una representación

adecuada y diversa de la población estudiantil, lo que aumentó la validez y capacidad de generalización de los resultados. Posteriormente, en la tercera fase se aplicó el instrumento de recolección de datos, capacitando a los estudiantes para mantener la consistencia en la obtención de información, donde, las sesiones de evaluación se realizaron en entornos controlados y en horarios adecuados para minimizar la fatiga de los participantes.

Finalmente, en la cuarta fase el procesamiento y análisis de datos se interpretaron por medio del software estadístico SPSS versión 26 y Microsoft Excel. Se realizó un análisis descriptivo preliminar en Excel, generando estadísticas básicas, gráficos y tablas para identificar tendencias y posibles valores atípicos. Asimismo, para su procedimiento de los resultados se hizo uso de la lista de cotejo como resultado de cada sesión de aprendizaje.

4.5. Técnicas para demostrarla verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Teniendo en cuenta los objetivos e hipótesis, la presente investigación se adecuó en un enfoque pre – experimental, es por ello que para verificar las hipótesis se utilizó el software estadístico SPSS versión 26 utilizando de las pruebas iniciales y finales.

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

5.1. Presentación análisis e interpretación de los resultados

Se describe el análisis y la interpretación de los resultados a través de tablas, figuras para la variable dependiente, de la misma forma para sus tres dimensiones. Asimismo, se aplicó el uso de los crucigramas como recurso educativo en el desarrollo de la competencia Construye interpretaciones históricas a una muestra integrada por 20 estudiantes de la Institución Educativa Jesús es mi Maestro del cuarto grado de primaria, en base a ello se tuvo resultados que dieron respuesta a los objetivos planteados en la investigación. Para este fin, se desarrolló 10 sesiones de aprendizajes planificados considerando las dimensiones principales de las culturas pre-incas, con la implementación del recurso educativo de los crucigramas en cada una de las sesiones de aprendizaje que fueron ejecutadas y evaluadas por medio del cuestionario para el desarrollo de la competencia Construye interpretaciones históricas.

Debido a que la muestra es menor a 50 elementos, en el procesamiento y comparación de los resultados descriptivos se optó por el uso de la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, para poder tener los resultados inferenciales se empleó la prueba de Wilcoxon para datos no paramétricos, con los datos obtenidos en la prueba pre test antes del empleo de los crucigramas y pos test después del empleo de los crucigramas.

Tabla 4
Sesiones de aprendizajes planificadas y ejecutadas

N° de sesión	Título de la sesión de aprendizaje	Aprendizaje esperado	Responsables
1	Conociendo el Crucigrama	Identifica las características principales de los crucigramas.	– Pañihuara y Pérez
2	El mundo de las culturas	Aprecia e identifica su identidad cultural mencionando sus características principales.	– Pañihuara y Pérez
3	La primera cultura Pre-Inca	Identifica, comprende y analiza sobre un proceso histórico y explica el desarrollo de la cultura Caral considerando sus dimensiones.	– Pañihuara y Pérez
4	La cultura Pre-Inca Chavín	Identifica, comprende y analiza sobre un proceso histórico y explica el desarrollo de la cultura Chavín considerando sus dimensiones.	– Pañihuara y Pérez
5	La cultura Pre-Inca Paracas	Identifica, comprende y analiza sobre un proceso histórico y explica el desarrollo de la cultura Paracas considerando sus dimensiones.	– Pañihuara y Pérez
6	La cultura Pre-Inca Nazca	Identifica, comprende y analiza sobre un proceso histórico y explica el desarrollo de la cultura Nazca considerando sus dimensiones.	– Pañihuara y Pérez
7	La cultura Pre-Inca Mochica	Identifica, comprende y analiza sobre un proceso histórico y explica el desarrollo de la cultura Mochica	– Pañihuara y Pérez

N° de sesión	Título de la sesión de aprendizaje	Aprendizaje esperado	Responsables
8	La cultura Pre-Inca Tiahuanaco	considerando sus dimensiones. Identifica, comprende y analiza sobre un proceso histórico y explica el desarrollo de la cultura Tiahuanaco considerando sus dimensiones.	– Pañihuara y Pérez
9	La cultura Pre-Inca Wari	Identifica, comprende y analiza sobre un proceso histórico y explica el desarrollo de la cultura Wari considerando sus dimensiones.	– Pañihuara y Pérez
10	La cultura Pre-Inca Chimú	Identifica, comprende y analiza sobre un proceso histórico y explica el desarrollo de la cultura Chimú considerando sus dimensiones.	– Pañihuara y Pérez

Nota: Elaboración propia

5.2. Procesamiento, análisis, interpretación y discusión de resultados

Tabla 5

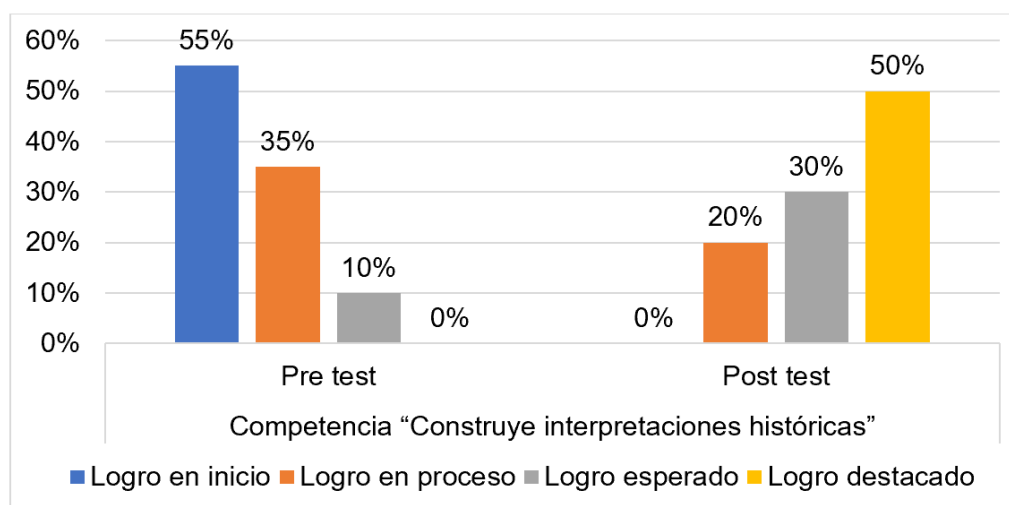
Análisis descriptivo del pre test y post test de la variable: Competencia construye interpretaciones históricas

	Antes		Después	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Logro en inicio	11	55%	0	0%
Logro en proceso	7	35%	4	20%
Logro esperado	2	10%	6	30%
Logro destacado	0	0%	10	50%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 2

Análisis descriptivo del pre test y post test de la variable: Competencia construye interpretaciones históricas



Nota: Extraído de SPSS

Finalmente, el análisis de la variable Competencia construye interpretaciones históricas (Tabla 5 y Figura 2) muestra un panorama general de la mejora observada. En el pre-test, el 55% de los estudiantes se encontraba en el nivel de "Logro en inicio", el 35% en "Logro en proceso" y solo el 10% en "Logro esperado". No obstante, en el post-test, se observa un cambio sustancial, con el 50% de los estudiantes en "Logro destacado", 30% en "Logro esperado" y 20% en "Logro en proceso". Estos resultados generales reflejan que la

intervención fue efectiva para mejorar la competencia de los estudiantes en "Construir interpretaciones históricas".

Tabla 6

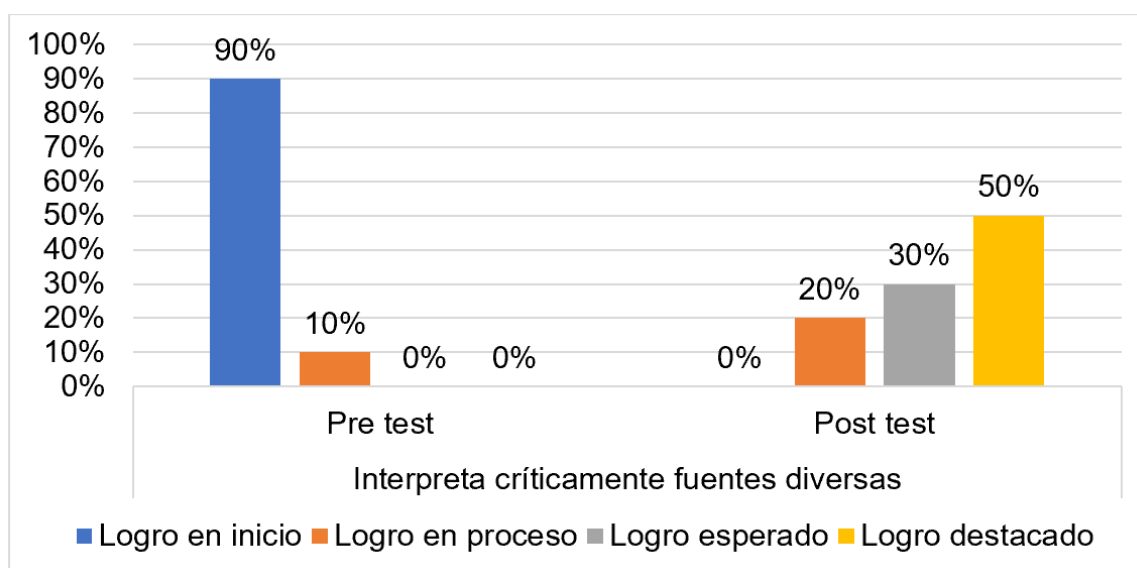
Análisis descriptivo del pre test y post test de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas

	Antes		Después	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Logro en inicio	18	90%	0	0%
Logro en proceso	2	10%	4	20%
Logro esperado	0	0%	6	30%
Logro destacado	0	0%	10	50%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 3

Análisis descriptivo del pre test y post test de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas



Nota: Extraído del SPSS

El análisis descriptivo del pre-test y post-test de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas (Tabla 6 y Figura 3) muestra una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes, dado que, en el pre-test, el 90% de los estudiantes se encontraba en el nivel de "Logro en inicio", mientras que solo el 10% estaba en "Logro en proceso". Sin embargo, en el post-test se observa un cambio sustancial, con el 50% de los estudiantes en "Logro

destacado", 30% en "Logro esperado" y 20% en "Logro en proceso". Esto indica que la intervención realizada fue efectiva para mejorar la capacidad de los estudiantes para interpretar críticamente fuentes diversas.

Tabla 7

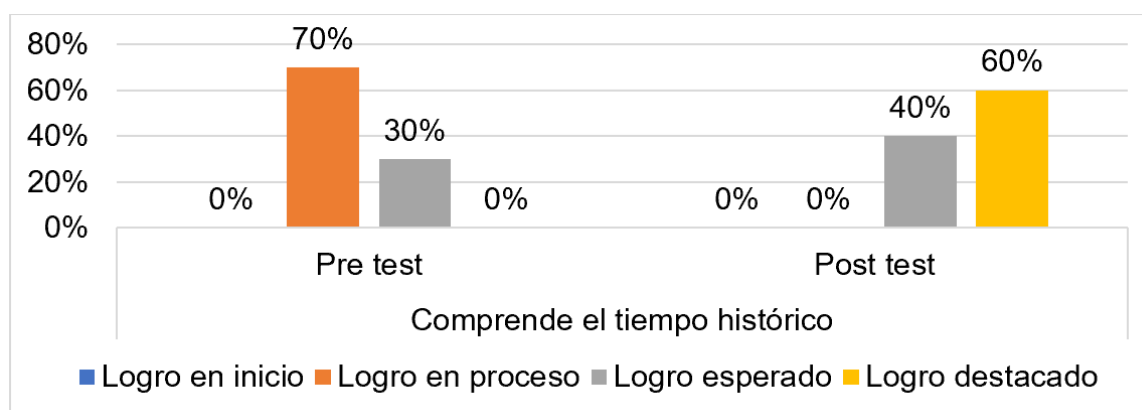
Análisis descriptivo del pre test y post test para la dimensión comprende el tiempo histórico

	Antes		Después	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Logro en inicio	0	0%	0	0%
Logro en proceso	14	70%	0	0%
Logro esperado	6	30%	8	40%
Logro destacado	0	0%	12	60%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 4

Análisis descriptivo del pre test y post test para la dimensión comprende el tiempo histórico



Nota: Extraído del SPSS

En cuanto a la dimensión comprende el tiempo histórico (Tabla 7 y Figura 4), los resultados también muestran una mejora notable, debido a que, en el pre-test, el 70% de los estudiantes se encontraba en el nivel de "Logro en proceso", mientras que el 30% estaba en "Logro esperado". No obstante, en el post-test, el 60% de los estudiantes alcanzó el nivel de "Logro destacado" y el 40% se ubicó en "Logro esperado". Estos resultados demuestran que la intervención fue efectiva para mejorar la comprensión del tiempo histórico.

Tabla 8

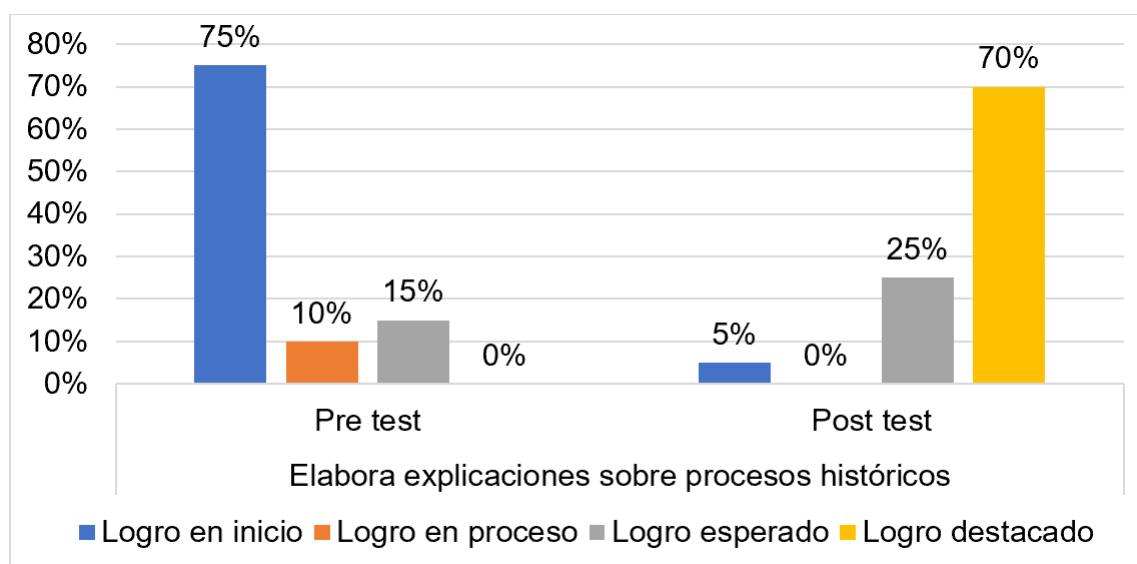
Análisis descriptivo del pre test y post test para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos

	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Logro en inicio	15	75%	1	5%
Logro en proceso	2	10%	0	0%
Logro esperado	3	15%	5	25%
Logro destacado	0	0%	14	70%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 5

Análisis descriptivo del pre test y post test para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos



Nota: Extraído del SPSS

En cuanto a la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos (Tabla 8 y Figura 5), se observa una mejora aún más significativa, en el pre-test, el 75% de los estudiantes se encontraba en el nivel de "Logro en inicio", el 10% en "Logro en proceso" y el 15% en "Logro esperado". Sin embargo, en el post-test, el 70% de los estudiantes alcanzó el nivel de "Logro destacado", el 25% se ubicó en "Logro esperado" y solo el 5% permaneció en "Logro en inicio". Estos resultados indican que la intervención fue muy efectiva para mejorar la capacidad de los estudiantes de elaborar explicaciones sobre los procesos históricos.

5.3. Prueba de hipótesis

Prueba de normalidad

Antes de llevar a cabo el análisis inferencial para evaluar las diferencias y realizar comparaciones entre los grupos en las dimensiones y variables, se realizó un análisis de normalidad para cada una de ellas. Dado que el tamaño de la muestra es de 20 estudiantes ($n < 50$), se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. El contraste de hipótesis para esta prueba es el siguiente

H_0 : Existe normalidad ($p\text{-valor} > 0.05$)

H_a : No existe normalidad ($p\text{-valor} < 0.05$)

Tabla 9
Prueba de normalidad

	Shapiro – Wilk		
	gl	p-valor	
Pre test Competencia	0.719	20	0.000
Construye interpretaciones históricas			
Post test Competencia	0.817	20	0.002
Construye interpretaciones históricas			

Nota: Elaboración propia

A partir de los resultados mostrados en la tabla anterior, se observa que los datos de las variables no alcanzaron una significancia superior a 0,05, lo que indica que la distribución no fue normal en los distintos grupos. En consecuencia, se optó por utilizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon para comparar los elementos dentro del mismo grupo y evaluar las diferencias entre los valores analizados después de realizar la intervención.

Prueba de hipótesis general

H_0 El uso de los crucigramas no contribuye significativamente en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024.

H_a El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024.

Tabla 10

Prueba Wilcoxon de la competencia construye interpretaciones históricas

Pre test y post test de la Competencia construye interpretaciones históricas	Wilcoxon	
	Z	P.valor
	-3,93	0,000

Nota: Elaboración propia

Al analizar la variable competencia construye interpretaciones históricas (Tabla 10), la prueba de Wilcoxon arroja un valor de Z de -3,93 y un p-valor de 0,000. Estos resultados indican que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes del pre-test y post-test, lo que demuestra que la intervención fue efectiva para mejorar de manera global la competencia de los estudiantes en construir interpretaciones históricas.

Prueba de hipótesis específicas

A. Análisis e interpretación para la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas:

H_0 El uso de los crucigramas no contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024.

H_a El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024.

Tabla 11

Prueba Wilcoxon de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas

Pre test y post test de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas	Wilcoxon	
	Z	P. valor
	-3,97	0,000

Nota: Elaboración propia

Los resultados de la prueba de Wilcoxon para la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas (Tabla 11) muestran un valor de Z de -3,97 y un p-valor de 0,000, lo que indica que existen diferencias significativas entre los puntajes del pre-test y post-test. Esto confirma que la intervención tuvo un efecto positivo en la mejora de esta dimensión.

B. Análisis e interpretación para la dimensión comprende el tiempo histórico

H_0 El uso de los crucigramas no contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de personal social en los estudiantes del

cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024.

H_a El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024.

Tabla 12

Prueba Wilcoxon de la dimensión comprende el tiempo histórico

Pre test y post test de la dimensión comprende el tiempo histórico	Wilcoxon	
	Z	P.valor
	-3,83	0,000

Nota: Elaboración propia

En cuanto a la dimensión comprende el tiempo histórico (Tabla 12), la prueba de Wilcoxon arroja un valor de Z de -3,83 y un p-valor de 0,000, lo cual también evidencia diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del pre-test y post-test. Esto demuestra que la intervención fue efectiva para mejorar la comprensión del tiempo histórico y la elaboración de explicaciones sobre los procesos históricos por parte de los estudiantes.

C. Análisis e interpretación para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos

H_0 El uso de los crucigramas no contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

H_a El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de personal social en los

estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

Tabla 13

Prueba Wilcoxon de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos

Pre test y post test de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos	Wilcoxon	
	Z	P.valor
	-3,81	0,000

Nota: Elaboración propia

Finalmente, para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos (Tabla 13), los resultados de la prueba de Wilcoxon indican un valor de Z de -3,81 y un p-valor de 0,000. Estos datos confirman que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes del pre-test y post-test, lo que reafirma la efectividad de la intervención para mejorar la capacidad de los estudiantes de elaborar explicaciones sobre los procesos históricos.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que el uso de crucigramas como herramienta pedagógica tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco, 2024. Con un nivel de significancia estadística de 0% según la prueba de Wilcoxon, se demuestra que la intervención con crucigramas contribuyó a mejorar de manera sustancial la capacidad de los estudiantes para interpretar hechos históricos, establecer relaciones temporales y comprender procesos sociales con mayor profundidad. La implementación de estos recursos en el área de Personal Social permitió que los contenidos históricos fueran abordados de forma más dinámica, lo cual favoreció la participación activa de los estudiantes y promovió un aprendizaje más significativo y duradero. Estos hallazgos guardan relación con la investigación realizada por Nuning et al. (2024), quienes concluyeron que la combinación del método de enseñanza en equipo con el uso de crucigramas elevó de forma considerable los logros de aprendizaje de los estudiantes, pasando de un 26.7% a un 86.7% de cumplimiento de criterios mínimos de finalización entre el primer y segundo ciclo. Al igual que en el presente estudio, los crucigramas sirvieron como un recurso innovador que despertó el interés de los estudiantes por los contenidos académicos, generando mayor motivación y facilitando la comprensión de temas complejos. Esto refuerza la idea de que los recursos lúdicos, cuando se implementan adecuadamente dentro de un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, pueden convertirse en poderosos aliados para el desarrollo de competencias clave como la interpretación histórica. A partir de los resultados obtenidos, se puede reflexionar que una de las debilidades persistentes en la enseñanza de las ciencias sociales en el nivel primario es el uso limitado de estrategias metodológicas activas que permitan a los estudiantes construir sus aprendizajes de manera crítica y contextualizada. El éxito de los crucigramas en esta

experiencia demuestra que, lejos de ser una actividad recreativa superficial, su implementación estructurada puede potenciar habilidades cognitivas superiores, como el análisis, la síntesis y la interpretación de eventos históricos. Además, el hecho de que los estudiantes hayan mostrado mayor entusiasmo y participación a través de una herramienta visual y desafiante resalta la importancia de incorporar recursos innovadores que conecten con sus intereses y estilos de aprendizaje. De esta manera, se reafirma que la innovación metodológica no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece el vínculo del estudiante con su historia, su cultura y su identidad.

Los hallazgos de la presente investigación permiten afirmar que el uso de crucigramas como herramienta educativa ha tenido un impacto significativo en el desarrollo de la capacidad para interpretar críticamente fuentes diversas en el área de Personal Social, en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco, 2024. El análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon mostró un resultado del 0%, lo cual evidencia una diferencia significativa entre los niveles de logro antes y después de la intervención. Esta mejora no solo se traduce en un mayor entendimiento de las fuentes históricas, sino también en una mejor habilidad para analizar y establecer relaciones entre información escrita, imágenes, gráficos y otros tipos de datos que permiten construir interpretaciones históricas desde múltiples perspectivas. El uso de crucigramas, por su naturaleza interactiva, permitió que los estudiantes exploraran los contenidos de forma activa, despertando su curiosidad y favoreciendo procesos de análisis más profundos. Los resultados coinciden con la investigación de Zamadi et al. (2021), quienes demostraron que el uso de crucigramas, especialmente cuando se combinan con sesiones explicativas participativas, mejora significativamente tanto el nivel de conocimiento como la satisfacción de los estudiantes. En su estudio, el grupo que utilizó crucigramas mostró una puntuación de aprendizaje significativamente mayor, tanto inmediatamente después como un mes después

de la intervención. Estos hallazgos refuerzan la idea de que los crucigramas no solo son efectivos para reforzar conceptos, sino que también actúan como elementos motivadores que dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje. El paralelismo entre ambos estudios permite confirmar que el uso pedagógico de los crucigramas es una estrategia versátil que puede aplicarse exitosamente en diversas áreas, promoviendo aprendizajes significativos y sostenibles en el tiempo. Desde una perspectiva crítica y formativa, los resultados de esta investigación invitan a reflexionar sobre la importancia de innovar en las metodologías educativas, especialmente en áreas tradicionalmente abordadas desde una enseñanza expositiva como la historia. La mejora evidente en la capacidad de los estudiantes para interpretar críticamente fuentes diversas tras el uso de crucigramas demuestra que estrategias didácticas centradas en el estudiante, lúdicas y colaborativas, son más efectivas para desarrollar habilidades de pensamiento crítico. La experiencia demuestra que, cuando se rompe con la rutina de la enseñanza tradicional y se apuesta por métodos participativos, se logra una mayor implicación del alumno, lo cual potencia su aprendizaje. Este estudio reafirma el compromiso de los docentes con la transformación de la práctica educativa hacia escenarios más dinámicos, creativos y reflexivos, donde el aprendizaje no sea solo la adquisición de datos, sino una construcción significativa y crítica del conocimiento.

Los resultados obtenidos en esta investigación demuestran que el uso de crucigramas como estrategia didáctica contribuye de manera significativa al desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco, 2024. La prueba estadística de Wilcoxon arrojó un valor de significancia del 0 %, lo que evidencia un cambio favorable en el desempeño de los estudiantes tras la intervención. Esta mejora se refleja en su habilidad para ubicar cronológicamente los hechos históricos, identificar relaciones de simultaneidad y sucesión, y comprender la duración y transformación de los procesos sociales a lo largo del

tiempo. El uso de crucigramas permitió a los estudiantes interactuar con los contenidos históricos de una forma más activa y significativa, favoreciendo no solo la memorización de fechas y hechos, sino también el desarrollo de una comprensión secuencial, lógica y contextual del pasado. Estos hallazgos guardan una estrecha relación con el estudio realizado por Jegede y Daramola (2020), quienes, durante la pandemia por COVID-19, implementaron crucigramas como parte de un enfoque innovador de enseñanza virtual. Los resultados revelaron que un 87.2 % de los encuestados consideró que estas actividades mejoraron su conocimiento, mientras que el 81.7 % indicó sentirse más motivado en clase. Asimismo, el 73.9 % afirmó que su comprensión de los conceptos fue más clara gracias a los crucigramas. Al igual que en nuestro estudio, los autores concluyeron que estos recursos no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también lo hacen más atractivo, emocionalmente estimulante y efectivo en términos académicos. La experiencia compartida entre ambas investigaciones resalta el potencial transformador de los recursos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en competencias que requieren comprensión secuencial y contextual, como lo es el tiempo histórico. A la luz de estos resultados, se reafirma la importancia de incorporar metodologías activas e innovadoras en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación básica. La mejora en la capacidad de los estudiantes para comprender el tiempo histórico demuestra que estrategias como los crucigramas no solo pueden fortalecer la adquisición de conocimientos, sino también estimular habilidades complejas como la organización cronológica, la comparación de procesos históricos y la contextualización de hechos. Esta experiencia invita a los docentes a replantear sus prácticas pedagógicas, superando el modelo tradicional centrado en la exposición magistral y el uso exclusivo de libros de texto. Los crucigramas, como recurso lúdico, tienen la ventaja de ser accesibles, adaptables y motivadores, lo que facilita su integración en cualquier unidad temática. Más allá del rendimiento académico, el verdadero valor de esta herramienta radica

en su capacidad para despertar el interés por la historia, promover el pensamiento crítico y formar estudiantes capaces de comprender la evolución de su sociedad en el tiempo.

Los resultados obtenidos en la presente investigación demuestran que el uso de crucigramas como estrategia didáctica tiene un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco, 2024. El análisis mediante la prueba estadística de Wilcoxon arrojó un resultado del 0 %, lo que indica una diferencia altamente significativa entre el rendimiento antes y después de la intervención. Los estudiantes mejoraron notablemente su habilidad para interpretar y articular explicaciones claras sobre los procesos históricos, comprendiendo causas, consecuencias y cambios a lo largo del tiempo. El uso de crucigramas permitió a los estudiantes integrar vocabulario clave, relacionar hechos históricos y organizar sus ideas con mayor coherencia, evidenciando un aprendizaje activo y comprensivo en lugar de meramente memorístico. Estos hallazgos guardan coherencia con la investigación realizada por Huaccha (2018), quien demostró que la aplicación de crucigramas en el área de Ciencia, Tecnología y Ambiente generó una mejora significativa en el rendimiento académico de estudiantes de secundaria. En su estudio, el grupo experimental logró que todas las alumnas alcanzaran un nivel alto en el post test, en contraste con el grupo control, que obtuvo resultados más variados. Esto demuestra que la incorporación de crucigramas como herramienta pedagógica no solo es útil en áreas técnicas o científicas, sino también en las ciencias sociales, donde el análisis de procesos requiere habilidades de comprensión y síntesis. Ambas investigaciones coinciden en que los crucigramas, cuando se aplican con propósito didáctico, favorecen una mayor retención de conocimientos y estimulan capacidades cognitivas superiores, como la elaboración de explicaciones estructuradas y significativas. A partir de los resultados alcanzados, es evidente que el enfoque metodológico basado en crucigramas ofrece un gran

potencial para enriquecer la enseñanza de la historia y transformar la experiencia educativa. Tradicionalmente, explicar procesos históricos ha sido un desafío para los estudiantes debido a la complejidad de articular hechos, tiempos y consecuencias. Sin embargo, al incorporar herramientas lúdicas como los crucigramas, se logra facilitar este proceso, permitiendo que los estudiantes construyan sus propias explicaciones de manera más activa, visual y reflexiva. Esta experiencia resalta la necesidad de que los docentes innoven constantemente sus estrategias, apostando por metodologías que integren el juego con la comprensión crítica. No se trata solo de mejorar las notas o los niveles de logro, sino de fomentar en los estudiantes una relación significativa con el conocimiento histórico, que les permita interpretar su realidad y participar con mayor conciencia en su contexto social. La educación del siglo XXI exige, más que nunca, enfoques dinámicos que conviertan el aula en un espacio de descubrimiento, construcción de sentido y pensamiento profundo.

CONCLUSIONES

PRIMERA. El uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024. Con un nivel de resultado estadístico de 0% según la prueba de Wilcoxon, se evidencia que los estudiantes demostraron su desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas mejoró luego de aplicar los crucigramas de una manera interactiva y atractiva.

SEGUNDA. Se concluye que el uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024. Con un nivel de resultado estadístico de 0% según la prueba de Wilcoxon, se evidencia que los estudiantes demostraron su desarrollo en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas mejoró luego de aplicar los crucigramas.

TERCERA. Se concluye que el uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024. Con un nivel de resultado estadístico de 0% según la prueba de Wilcoxon, se evidencia que los estudiantes demostraron su desarrollo en la capacidad comprende el tiempo histórico mejoró luego de aplicar los crucigramas.

CUARTA. Se concluye que el uso de los crucigramas contribuye significativamente en el desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024. Con un nivel de resultado estadístico de 0%

según la prueba de Wilcoxon, se evidencia que los estudiantes demostraron su desarrollo en la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos mejoró luego de aplicar los crucigramas.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la Gerencia Regional de Educación Cusco fomenta capacitaciones, talleres a las instituciones educativas, en todos los niveles y modalidades con el fin de fortalecer el manejo de los recursos educativos para el logro de las competencias en los estudiantes.

SEGUNDA: A la Institución Educativa, promover que los docentes empleen recursos educativos como el crucigrama durante las sesiones de aprendizaje, en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

TERCERA: A los docentes, se insta a los docentes de la Institución Educativa el uso de los crucigramas como recurso educativo para el logro de un aprendizaje significativo en las distintas áreas curriculares.

CUARTA: A los padres de familia, acompañar y brindar el apoyo constante a sus hijos durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, fomentando el uso de recursos educativos y que estos formen parte de su cultura general.

QUINTA: A los estudiantes, difundir el manejo de los crucigramas tanto en las distintas áreas curriculares como en sus compañeros de los diferentes grados para que así todos puedan ser conocedores de este recurso educativo, el cual facilitara el desarrollo de sus aprendizajes de manera atractiva.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación (1 ed.). Perú: Enfoques Consulting EIRL. .
- Bautista, M., & Cipagauta, M. (2019). Tendencias didácticas y necesidades percibidas de formación docente en educación superior: un estudio de caso. *Revista Internacional de Investigación Cognitiva en Ciencia, Ingeniería y Educación*, 7(3), 71-85.
doi:10.5937/IJCRSEE1903071B
- Castillo, R. (2023). Crucigramas para fortalecer las habilidades matemáticas en estudiantes de una Institución Educativa Paita. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/120425/Castillo_RI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chaccha Tinoco, E., Guerreros Lazo, J., Alvarez, G., & Palomino, K. (2022). Aprendizaje experiencial de Kolb en estudiantes de la Facultad de Ingeniería Metalúrgica y de Materiales de la Universidad Nacional del Centro del Perú. *Prospectiva Universitaria*, 18(1), 99-109. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/365901004_Aprendizaje_experiencial_de_Kolb_en_estudiantes_de_la_Facultad_de_Ingenieria_Metalurgica_y_de_Materiales_de_la_Universidad_Nacional_del_Centro_del_Peru
- Dirección Regional de Educación de Cusco. (2019). Informe de evaluación de aprendizajes en la región Cusco.
- Espinar, E., & Vigueras, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012

- Gómez Carrasco, C. J., Rodríguez Pérez, R. A., & Miralles Martínez, P. (2015). La enseñanza de la Historia en educación primaria y la construcción de una narrativa nacional. *Perfiles Educativos*, 37(150), 20-38.
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2015.150.53160>
- Guerra, F. (2019). Principales organizadores gráficos utilizados por docentes universitarios: una estrategia constructivista. *Investigación y postgrado*, 34(2), 99-118. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7979552>
- Guevara, E., & Moreno, J. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *Academo (Asunción)*, 8(1). Obtenido de http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2414-89382021000100088
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª ed.). McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2021). Metodología de la investigación (7.ª ed.). McGraw-Hill.
- Huaccha, M. (2018). Los Crucigramas como estrategia didáctica y su influencia en el Rendimiento Académico de las Estudiantes del Cuarto Grado de Secundaria en el Área de CTA de la I.E. María Goretti de Pacasmayo. Obtenido de https://repositorio.unc.edu.pe/browse?rpp=20&sort_by=1&type=title&offset=1621&etal=-1&order=ASC
- Jegede, S., & Daramola, M. (2020). Efecto de las actividades de crucigramas y emparejamiento de palabras en la actitud del alumnado de primaria en el estado de Ekiti. *Euro Afro Studies International Journal®*, 1(5), 32-43. Obtenido de <https://www.easij.com/wp-content/uploads/2020/05/easij.com-1.5-4-2020-Effect-of->

Crossword-Puzzle-and-Matching-Word-Activities-On-the-Attitude-of-Primary-School-Pupils-in-Ekiti-State.pdf

- Kleijn, R. (2023). Apoyo a la alfabetización en retroalimentación de estudiantes y docentes: un modelo instruccional para los procesos de retroalimentación estudiantil. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 48(2), 186-200. Obtenido de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02602938.2021.1967283>
- León, J., & Salas, M. (2021). Actividades lúdicas y su influencia en las funciones cognitivas en estudiantes de primaria. *Revista de Psicopedagogía y Neuroeducación*, 5(1), 45-60
- Martínez, M., Gómez, C., & Miralles, P. (2021). Los efectos de un proyecto gamificado basado en el pensamiento histórico en el rendimiento académico de niños de primaria. *Comunicación en Humanidades y Ciencias Sociales*, volumen 8(9). Obtenido de <https://www.nature.com/articles/s41599-021-00796-9#citeas>
- Medina, J. (2020). El Crucigrama como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la matemática universitaria. *CienciAmérica*, 9(1), 11–33. Obtenido de <https://www.cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/243>
- Medina, N., & Delgado, J. (2020). El Crucigrama como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la matemática universitaria. *CienciAmérica*, 9(1), 11-21. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/338780671_El_Crucigrama_como_estrategia_para_la_ensenanza_y_aprendizaje_de_la_matematica_universitaria
- Ministerio de Educación - MINEDU. (2016). Currículo Nacional de Educación. Obtenido de https://issuu.com/edirafcus/docs/curriculo-nacional-2017_modif_26_en
- Ministerio de Educación - MINEDU. (2016). Rutas del aprendizaje version 2015. ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Obtenido de

<https://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-secundaria-historiageografia-vii.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2019). Evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje 2019. <https://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>

Mitchell, D., & Sutherland, D. (2020). *Lo que realmente funciona en la educación especial e inclusiva: Uso de estrategias de enseñanza basadas en la evidencia*. Routledge.

Obtenido de

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=P2LRDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Use+of+teaching+strategies&ots=5W4UhlbPVz&sig=BIXLpNYq1sFdRhWXCDFFsU4VW0#v=onepage&q=Use%20of%20teaching%20strategies&f=false>

Mogollón, A. (2023). La competencia en redacción de artículos científicos en posgrado FAHUSAC. *Revista Guatemalteca De Educación Superior*, 6(1), 32-41. Obtenido de <https://revistages.com/index.php/revista/article/view/108>

Mühlbacher, S., & Sutterlüty, F. (2019) El principio de autonomía infantil: Una justificación para la agenda normativa de los estudios sobre la infancia. *Estudios Globales de la Infancia*, 9(3), 249-260. Obtenido de <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2043610619860999>

Muller, C., Mildenerger, T., & Steingruber, D. (2023). Eficacia del aprendizaje de un programa de estudios de aprendizaje flexible en un diseño de aprendizaje combinado: ¿por qué algunos cursos son más eficaces que otros. *Revista Internacional de Tecnología Educativa en la Educación Superior*, volumen 20(10). Obtenido de <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-022-00379-x>

- Munna, A., & Kalam, A. (2021). Proceso de enseñanza y aprendizaje para mejorar la eficacia docente: una revisión bibliográfica. *Revista Internacional de Humanidades e Innovación. (IJHI)* , 4(1), 1-4. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED610428.pdf>
- Muñoz, C. (2023). Influencia de la violencia escolar en el desarrollo de aprendizajes: análisis desde la teoría del aprendizaje social de Bandura. *Revista Inclusión Educativa y Diversidad* , 1(1). Obtenido de Revista Inclusión Educativa y Diversidad
- Niño, N., Uceda, M., Fernández, F., & García, M. (2022). Estrategias didácticas para promover el aprendizaje significativo dirigido a estudiantes universitarios. *Mendive. Revista de Educación* , 20(4), 1297-1309. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/1815-7696-men-20-04-1297.pdf>
- Novo, F., Hernández, J., & Pino, J. (2024). Crucigramas didácticos. *III Congreso Científico Internacional Universidad - Sociedad*. Obtenido de <https://rein.umcc.cu/handle/123456789/3651>
- Nuning, C., Ariyanti, W., M, A., & Chiong, W. (2024). Mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes en instrumentos ópticos y de luz mediante métodos de enseñanza en equipo con Crossword Puzzle Media. *Sch. Jo. Phs. Ed.,* 5(1), 10-15.
- Núñez, A. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *UCE Ciencia. Revista de postgrado* , 10(2). Obtenido de <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295/270>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.

- Olvera, D., & Sosa, C. (2020). Metacognición y resolución de problemas para estudiantes universitarios. *Revista Internacional De Tecnologías Educativas*, , 7(1), 67-80. Obtenido de <https://journals.eagora.org/revEDUTECH/article/view/2581>
- Pastor, D., Arcos, G., & Lagunes, A. (2020). Desarrollo de capacidades de investigación para estudiantes universitarios mediante el uso de estrategias instruccionales en entornos virtuales de aprendizaje. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(1). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802020000100006
- Pérez, A., & Sánchez, V. (2020). Los crucigramas como herramienta de aprendizaje significativo en Ciencias Sociales. *Revista Educativa Andina*, 12(3), 67-78.
- Quiñonez, M. (2023). Propuesta didáctica basada en crucigramas anglohispanos para estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1-27. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5274>
- Rahmaniyah, A., Nurdinah, H., & Cucun, S. (2023). Desarrollo del libro electrónico “conociendo la historia que nos rodea” para aumentar el interés por el aprendizaje de la historia en la escuela primaria. *Jurnal Cakrawala Penda*, 9(1), 40-51. Obtenido de <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3653>
- Ramírez Terán, M., Celi Paredes, E., & Lligüín Lligüín, I. (2022). Recursos educativos abiertos en el proceso de enseñanza aprendizaje: revisión de la literatura. *International Journal of New Education*, , 9(1), 175-185. Obtenido de <https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/14588>
- Ramírez, C., & Torres, F. (2020). Juegos didácticos y su impacto en el rendimiento académico. *Educación y Desarrollo*, 15(2), 102-115.

- Rojas, A., Rincón, E., Mena, J., García, F., & Ramírez, M. (2019). Participación en el curso de programación en la educación superior mediante el uso de la gamificación. *Universal Access in the Information Society*(18), 583–597.
doi:<https://doi.org/10.1007/s10209-019-00680-z>
- Sánchez, R. (2019). El pensamiento de Vygotsky y su influencia en la educación. *Latin-American Journal of Physics Education*, 13(4), 1-3.
doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7587110>
- Sbaffi, L., & Zhao, X. (2022). Evaluación de un enfoque pedagógico para promover la integridad académica en la educación superior: *Un programa de inducción en línea*. *Fronteras en Psicología*, 13(1). Obtenido de <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.1009305/full>
- Shamboul, H. (2022). La importancia del pensamiento crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Abierta de Ciencias Sociales*, 10(1). Obtenido de <https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=114499>
- Valle, A. (2021). Representaciones sobre la enseñanza y el aprendizaje de la historia reciente peruana de los estudiantes del profesorado en ciencias sociales. *Revista Tempo e Argumento*, 110-120. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/354308439_Representaciones_sobre_la_ensenanza_y_el_aprendizaje_de_la_historia_reciente_peruana_de_los_estudiantes_del_profesorado_en_ciencias_sociales
- Wahyuni, I., Pargito, P., & Sinaga, R. (2021). Desarrollo del libro de texto de historia local de Tulang Bawang para mejorar las habilidades de pensamiento histórico en estudiantes de undécimo grado de Ciencias Sociales en SMA Negeri 1 Dente Teladas.

Revista internacional de comprensión multicultural y multirreligiosa, 8(1). Obtenido de <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/2785>

Zamadi, P., Haghighi, S., & Ravanbakhsh, M. (2021). El uso de crucigramas como herramienta educativa. *J Adv Med Educ Prof.*, 9(2), 102-108. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8106739/>

Zambrano, N. (2021). El crucigrama: recurso didáctico y lúdico en la geometría plana en estudiantes universitarios. *Revista Educare*, 25(1). Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/375/3752262014/index.html>

Zegarra, L. (2020). Estrategias lúdicas para la enseñanza por competencias en primaria. *Revista Peruana de Educación*, 6(2), 55-70.

ANEXOS

a. Matriz de consistencia

TÍTULO: CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS ES MI MAESTRO – CUSCO, 2024				
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general: ¿De qué manera el uso de los crucigramas contribuye en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024?	Objetivo General: Determinar la manera en que el uso de los crucigramas contribuye en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024	Hipótesis General: El uso de los crucigramas contribuye de manera positiva en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024	VARIABLE INDEPENDIENTE Crucigramas Dimensiones • Originalidad • Recreativa • Adaptable	TIPO: Aplicada NIVEL: Explicativo DISEÑO: Pre-experimental ENFOQUE: Cuantitativo PARADIGAMA: Positivista POBLACIÓN: Constituida por todos los estudiantes matriculados en el cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024

Problemas específicos: ¿De qué manera el uso de los crucigramas es eficiente en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024?	Objetivos Específicos: Demostrar de qué manera el uso de los crucigramas es eficiente en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024	Hipótesis Específicos: El uso de los crucigramas es eficiente en la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024	VARIABLE DEPENDIENTE Competencia: Construye interpretaciones históricas Dimensiones: - Interpreta críticamente fuentes diversas - Comprende el tiempo histórico. - Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	MUESTRA: Estudiantes del cuarto grado sección José de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS: Técnicas: - Encuestas - Observación Instrumentos: - Cuestionario - Sesiones de Aprendizaje - Lista de cotejo
¿De qué manera el uso de los crucigramas mejora la capacidad comprende el tiempo histórico en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024?	Demostrar de qué manera el uso de los crucigramas mejora la capacidad comprende el tiempo histórico en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024	El uso de los crucigramas mejora la capacidad comprende el tiempo histórico en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa		

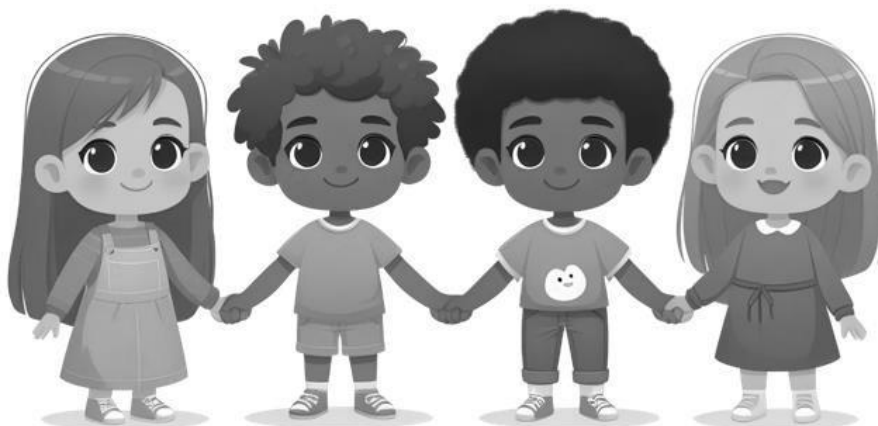
		Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024		
• ¿De qué manera el uso de los crucigramas aporta a la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024?	• Demostrar de qué manera el uso de los crucigramas aporta a la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024	• El uso de los crucigramas aporta a la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de personal social en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Jesús es mi Maestro – Cusco 2024		

b. Instrumento de evaluación de pre test y post test



JESÚS ES MI MAESTRO
Colegio
Inicial - Primaria - Secundaria

¿QUÉ SE DE LAS CULTURAS PRE - INCAS?



Personal Social

CUARTO GRADO DE PRIMARIA

NOMBRE:

APELLIDO:

**INSTITUCION
EDUCATIVA:**

FECHA:

DIMENSIÓN 01: Interpreta críticamente fuentes diversas

1. Lee atentamente la siguiente conversación: (2 puntos)



Marca con un aspa (X) la alternativa correcta:

- a) En Paracas Cavernas sus tumbas eran subterráneas y en Paracas Necrópolis sus tumbas eran cuadrangulares.
- b) En Paracas Cavernas su cerámica era monocroma y en Paracas Necrópolis su cerámica era policroma.
- c) En Paracas Cavernas su cerámica era monocroma y en Paracas Necrópolis sus tumbas eran cuadrangulares.
- d) En Paracas Cavernas su cerámica era policroma y en Paracas Necrópolis sus tumbas eran subterráneas.

2. Observa, lee y analiza la siguiente información: (2 puntos)

Camila la semana pasada visitó un museo en la ciudad del Cusco donde pudo observar el legado que nos dejaron nuestros antepasados. Allí se conoció con un guía quien le invitó a visitar un museo en el departamento de La Libertad y así pueda apreciar todo respecto a la cultura Chimú y le dejó los siguientes afiches para que pueda invitar a todos sus amigos.



Completa con V si es verdadero y F si es falso los siguientes enunciados:

1. Camila viajó al departamento de La Libertad ()
2. La cultura Chimú es una cultura pre-inca ()
3. En los afiches Camila observa que los chimús eran politeístas ()
4. La cerámica de la cultura Mochica se caracterizó por ser pictóricas. ()
5. Camila al ver los afiches se animará viajar para conocer la cultura ()

Marca con un aspa (X) la alternativa correcta:

- a) V - V - F - F - V
- b) F - V - F - V - V
- c) F - F - V - V - F
- d) F - V - V - V - V

3. Lee atentamente la siguiente información: (2 puntos)

Conocer nuestro pasado, nuestros inicios, como fue surgiendo el hombre a través del tiempo, nos permite comprender nuestras raíces ancestrales. Sabemos que existieron grandes culturas pre-incas, y que cada una de ellas tuvieron sus propias costumbres que se manifestaron en aspectos como la política, la economía, la religión, entre otros.

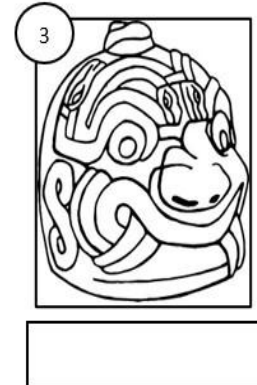
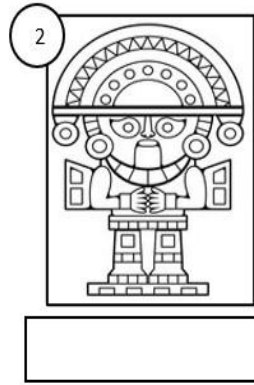
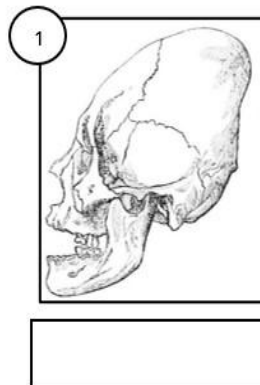
A continuación, te presentamos el siguiente listado, para que relaciones con una línea la columna "A" con la columna "B" (Cada una de estas culturas, con sus respectivas características):

1	Cultura Tiahuanaco
2	Cultura Nazca
3	Cultura Wari
4	Cultura Mochica

A	Son considerados los mejores astrónomos y destacaron por las líneas de Nazca.
B	Esculplieron la Portada de Sol hecho de una sola piedra.
C	Construyeron grandes templos como la Huaca del Sol y la Huaca de la Luna. Se encontró al Señor de Sipán
D	Su Dios supremo es el Wiracocha.

- a) 1A, 2B, 3C, 4D
- b) 1B, 2A, 3D, 4C
- c) 1C, 2A, 3B, 4D
- d) 1D, 2B, 3A, 4

4. Coloca el nombre de las culturas según correspondan: (2 puntos)



- a) 1 MOCHICA - 2 PARACAS - 3 CHAVÍN
- b) 1 PARACAS - 2 CHAVÍN - 3 MOCHICA
- c) 1 MOCHICA - 2 CHAVIN - 3 PARACAS
- d) 1 PARACAS - 2 MOCHICA - 3 CHAVÍN



DIMENSIÓN 02: Comprende el tiempo histórico

5. Lee la siguiente información sobre las culturas pre-incas: (2 puntos)

CULTURAS	CARACTERÍSTICAS
<u>CULTURA MOCHICA</u> Se desarrolló en el año 200 d.C. hasta el 700 d.C.	• Construyeron grandes canales de riego para sus cultivos. • Su cerámica se caracterizó por ser pictóricas, usando principalmente dos colores: rojo y crema. • Los mochicas descubrieron las propiedades del oro, la plata y el cobre; y trabajaron técnicas para elaborar otros metales.
<u>CULTURA WARI</u> Se desarrolló desde 700 d.C. hasta 1 000 d.C.	• Nace de la unión de la Cultura Nazca y Tiahuanaco. • Se han encontrado Kipus que nos hacen pensar en su gran capacidad administrativa y organizadora. • Elaboraron keros de cerámica, cántaros, botellas, tazones y vasos ceremoniales.
<u>CULTURA CHAVÍN</u> Se desarrolló en los años 1200 a.C. y los 200 a. C.	• Tuvo un estado teocrático, es decir, era controlado por los sacerdotes y ellos gobernaban en nombre de su religión politeísta. • Su cerámica tenía forma globular con asa estribo y con pico de botella. • Daban uso de los metales. Por ejemplo, el oro, la plata y el cobre.

Completa con V si es verdadero y F si es falso los siguientes enunciados:

- A. Las culturas Mochica, Wari y Chavín se desarrollaron a. C. ()
- B. La cultura Chavín nace de la unión de la Cultura Nazca y Tiahuanaco. ()
- C. La cerámica de la cultura Mochica se caracterizó por ser pictóricas. ()
- D. En la cultura Chavín hacían uso de los metales. ()
- E. En la cultura Mochica utilizaron los Kipus. ()

Marca con un aspa (X) la alternativa correcta:

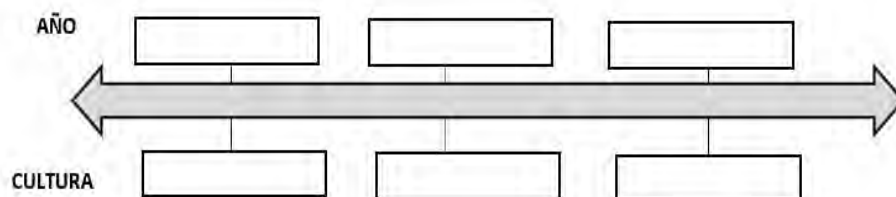
- a) V - V - F - F - V
- b) F - F - F - V - V
- c) F - F - V - V - F
- d) F - V - F - V - F

6. Lee el siguiente texto: (2 puntos)

El año 0 de nuestra era inicia con el nacimiento de Jesús. Todo lo que sucedió antes de esta fecha se denomina a.C. (antes de Cristo) y todo lo que sucedió después se denomina d.C. (después de Cristo)

Continúa con la lectura y observa las imágenes, después ubica las culturas pre-incas en la línea de tiempo, empezando desde el más antiguo, al más reciente.

Cultura Chimú	Cultura Caral	Cultura Chavín
1000 d.C. al 1400 d.C. Los chimúes conocieron y desarrollaron importantes técnicas de orfebrería. Se les considera los mejores arquitectos. Construyeron la ciudadela de Chan Chan.	3000 a.C. y 1800 a. C. Es la primera cultura de nuestra civilización y se desarrolló en el departamento de Lima. La clase más numerosa estaba formada por agricultores y pescadores.	1200 a.C. al 200 a. C. Es reconocida por su destacado trabajo en la piedra. Su templo principal fue Chavín de Huántar.
		





7. Lee los siguientes textos y ordénalos: (2 puntos)

La Cultura Mochica se desarrolló en la costa norte del Perú y fue descubierta por Max Uhle en 1909

La Cultura Paracas se desarrolló en el departamento de Ica y fue descubierta por Julio C. Tello en 1925

La Cultura Tiahuanaco se desarrolló en la meseta del Collao y fue descubierta por Pedro Cieza de León 1551

A

B

C

Ahora marca con un aspa (X) la respuesta correcta

- a) A, B, C
- b) C, B, A
- c) C, A, B
- d) B, A, C

DIMENSIÓN 03: Elabora explicaciones sobre procesos históricos

8. Lee atentamente la siguiente conversación: (2 puntos)

SARA: - Hola Julia, hace días, escuche un comentario de mis amigos, que decían que solo los extranjeros pueden conocer y explorar nuestras culturas pre-incas.

¿Qué opinas tú?

JULIA: - En mi opinión, estoy de acuerdo en el comentario de tus amigos, porque los extranjeros son quienes más valoran nuestras culturas pre-incas, valorar en estos tiempos nuestro pasado ya no está de moda, ¿no?

¿Qué le aconsejarías a Julia, para que cambie de opinión?

- a) Que se involucre en actividades donde haya personas que conocen de las culturas pre-incas.
- b) Comprenda, que debemos valorar nuestras raíces ancestrales para construir una identidad con diversidad cultural.
- c) Le pregunte a su mamá, si es correcto que solo los extranjeros pueden conocer las culturas pre-incas
- d) Crear vínculos con personas que le ayuden a valorar nuestros orígenes.



9. Lee la siguiente información: (2 puntos)

En las redes sociales aparecen continuamente publicaciones como los siguientes:

"Los estudiantes de primaria carecen de cultura general"

"A los museos de nuestra ciudad visitan muy pocos estudiantes"

"En las instituciones educativas se fomenta muy poco el valorar nuestras raíces ancestrales (Culturas)"

¿Qué debemos hacer todas las personas frente a esta situación?

- a) Realizar visitas a los museos de la ciudad.
- b) Solicitar al director de cada institución educativa para que se encargue de solucionar el problema.
- c) Toda la comunidad educativa debe organizarse y dar propuestas de solución para así mejorar la educación de los niños.
- d) Cada institución educativa decide la formación de sus estudiantes.

10. Lee la siguiente frase: (2 puntos)

"Las personas al no entender de su pasado, su cultura, son como un árbol sin raíces".

¿Cómo puedes fomentar la revalorización de las culturas Pre-Incas?

- a) Incentivando que vayan a visitar, realizando afiches de las culturas, siendo participes en actividades donde se valora nuestro pasado y difundir por las redes sociales
- b) Incentivar solamente a los extranjeros, realizando afiches con las culturas.
- c) Compartir por las redes sociales información relevante sobre las culturas.
- d) Incentivando a que vayan a visitar y así obtener un beneficio económico.

c. Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO PARA EL DESARROLLO DEL CRUCIGRAMA

Área: Personal Social

Tema: _____

Profesor(a): Lucero Milagros Pérez Humpiri – Amanda Pañihuara Tucta

Grado y sección: 4° José

Fecha: _____

Competencia: Construye interpretaciones históricas

Capacidad: Interpreta críticamente fuentes diversas.

Comprende el tiempo histórico.

Elabora explicaciones sobre procesos históricos.

Instrucción: Coloca una √ (palomita) en el criterio que corresponda cada estudiante.

Significado de abreviaturas: √ = Logrado — = No logrado		CRITERIOS						OBSERVACIÓN
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	TODAS LAS DEFINICIONES SON CORRECTAS	COMPLETA DE MANERA CORRECTA EN LOS ESPACIOS VERTICALES Y HORIZONTALES	NO HAY FALTAS ORTOGRÁFICAS NI GRAMATICALES	CULMINA EN EL TIEMPO DETERMINADO	EL TRABAJO TIENE ORDEN Y LIMPIEZA	MUESTRA INTERÉS AL DESARROLLAR EL TRABAJO	
01	Estudiante 1							
02	Estudiante 2							
03	Estudiante 3							
04	Estudiante 4							
05	Estudiante 5							
06	Estudiante 6							
07	Estudiante 7							
08	Estudiante 8							
09	Estudiante 9							
10	Estudiante 10							
11	Estudiante 11							
12	Estudiante 12							
13	Estudiante 13							
14	Estudiante 14							
15	Estudiante 15							
16	Estudiante 16							
17	Estudiante 17							
18	Estudiante 18							
19	Estudiante 19							
20	Estudiante 20							

d. Validación del instrumento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN JESÚS ES MI MAESTRO – CUSCO 2024"

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN: CUESTIONARIO PARA EL DESARROLLO DE LAS CULTURAS PRE-INCAS

1.3 INVESTIGADORES: PANIHUARA TUCTA, Amanda Teófila
PEREZ HUMPIRI, Lucero Milagros

II. DATOS DE LOS EXPERTOS:

NOMBRES Y APELLIDOS: Judith Atajo Choquehuanca

ESPECIALIDAD: Primaria

LUGAR Y FECHA: Cusco, 17 de mayo 2024

CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Docente UNISAAC

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21 – 40%	Bueno 41 – 60%	Muy Bueno 61 – 80%	Excelente 81 – 100%
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					95%
	Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					95%
	Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				70%	
Contenido	Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				65%	
	Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				80%	
	Intencionalidad	El instrumento mide de forma pertinente las variables de investigación.				80	
Estructura	Organización	Existe organización lógica.					90%
	Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					90%
	Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					90%
	Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					90%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento es validado y puede ser aplicado

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

84.5

VI. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☒ Instrumento posee la aceptación

☐ Debe corregirse


Dra. Judith Atajo Choquehuanca
DOCENTE

Sello y Firma del Experto
DNI: 41276877

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN JESÚS ES MI MAESTRO – CUSCO 2024"

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN: CUESTIONARIO PARA EL DESARROLLO DE LAS CULTURAS PRE-INCAS

1.3 INVESTIGADORES: PAÑIHUARA TUCTA, Amanda Teófila
PEREZ HUMPIRI, Lucero Milagros

II. DATOS DE LOS EXPERTOS:

NOMBRES Y APELLIDOS: Maxwell Samuel Rado Cuchilis

ESPECIALIDAD: Ciencias Históricas Sociales.

LUGAR Y FECHA: Cusco - 16 - de mayo de 2024

CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Docente de la Fac. Educación UNJAAC

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN							
COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21 – 40%	Bueno 41 – 60%	Muy Bueno 61 – 80%	Excelente 81 – 100%
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				X	
Contenido	Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
	Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	Intencionalidad	El instrumento mide de forma pertinente las variables de investigación.				X	
Estructura	Organización	Existe organización lógica.				X	
	Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Es aplicable.

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

78

VI. LUGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☒ Instrumento posee la aceptación

☐ Debe corregirse

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

Dr. Maxwell Samuel Rado Cuchilis
COD. ORCID: 0000 0002-78487926

Sello y Firma del Experto
DNI:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN JESÚS ES MI MAESTRO - CUSCO 2024"

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN: CUESTIONARIO PARA EL DESARROLLO DE LAS CULTURAS PRE-INCAS

1.3 INVESTIGADORES: PAÑIHUARA TUCTA, Amanda Teófila
PEREZ HUMPIRI, Lucero Milagros

II. DATOS DE LOS EXPERTOS:

NOMBRES Y APELLIDOS: JAIMES AUCCA MARIN

ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES

LUGAR Y FECHA: C-10-05-2024

CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA: DOCENTE FED - UNSAAC

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41 - 60%	Muy Bueno 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				80%	
	Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					85%
	Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				80%	
Contenido	Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				80%	
	Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					85%
	Intencionalidad	El instrumento mide de forma pertinente las variables de investigación.				80%	
Estructura	Organización	Existe organización lógica.					85%
	Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				80%	
	Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					85%
	Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					85%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

PROCEDE SU APLICACIÓN

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 82.5%

VI. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- ☒ Instrumento posee la aceptación
☐ Debe corregirse


Dr. Jaime Aucca Marin
DOCENTE

Sello y Firma del Experto
DNI: 23954451

Validación del instrumento: lista de cotejo para el desarrollo de las culturas pre- incas

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN JESÚS ES MI MAESTRO – CUSCO 2024"

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN: CUESTIONARIO PARA EL DESARROLLO DE LAS CULTURAS PRE-INCAS

1.3 INVESTIGADORES: PAÑIHUARA TUCTA, Amanda Teófila
PEREZ HUMPIRI, Lucero Milagros

II. DATOS DE LOS EXPERTOS:

NOMBRES Y APELLIDOS: Judith Atajo Choquehuanca

ESPECIALIDAD: Primaria

LUGAR Y FECHA: Cusco, 17 de mayo 2024

CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Docente UNSAAC

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN							
COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21 – 40%	Bueno 41 – 60%	Muy Bueno 61 – 80%	Excelente 81 – 100%
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					95%
	Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					95%
	Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				70%	
Contenido	Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				65%	
	Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				80%	
	Intencionalidad	El instrumento mide de forma pertinente las variables de investigación.				80	
Estructura	Organización	Existe organización lógica					90%
	Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					90%
	Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					90%
	Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					90%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento es validado y puede ser aplicado

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

84.5

VI. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☒ Instrumento posee la aceptación

☐ Debe corregirse


Dra. Judith Atajo Choquehuanca
DOCENTE

Sello y Firma del Experto

DNI: 41276877

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN JESÚS ES MI MAESTRO – CUSCO 2024"

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN: CUESTIONARIO PARA EL DESARROLLO DE LAS CULTURAS PRE-INCAS

1.3 INVESTIGADORES: PAÑIHUARA TUCTA, Amanda Teófila

PEREZ HUMPIRI, Lucero Milagros

II. DATOS DE LOS EXPERTOS:

NOMBRES Y APELLIDOS: Maxwell Samuel Rado Cuchills

ESPECIALIDAD: Ciencias Históricas Sociales.

LUGAR Y FECHA: Cusco - 16 - de mayo de 2024

CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Docente de la Fac. Educación. UNJAAC

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN							
COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21 – 40%	Bueno 41 – 60%	Muy Bueno 61 – 80%	Excelente 81 – 100%
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				X	
Contenido	Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
	Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	Intencionalidad	El instrumento mide de forma pertinente las variables de investigación.				X	
Estructura	Organización	Existe organización lógica.				X	
	Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Es aplicable.

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 78

VI. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☒ Instrumento posee la aceptación

☐ Debe corregirse

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
Dr. Maxwell Samuel Rado Cuchills
COD. ORCID: 0000-0002-78427926

Sello y Firma del Experto
DNI:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN JESÚS ES MI MAESTRO – CUSCO 2024"

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN: LISTA DE COTEJO PARA EL DESARROLLO DEL CRUCIGRAMAS

1.3 INVESTIGADORES: PAÑIHUARA TUCTA, Amanda Teófila
PEREZ HUMPIRI, Lucero Milagros

II. DATOS DE LOS EXPERTOS:

NOMBRES Y APELLIDOS: JAIME AUCA MARIN

ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES

LUGAR Y FECHA: C. 10. 06 - 2024

CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA: DOCENTE FED - UNSAAC

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN							
COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21 – 40%	Bueno 41 – 60%	Muy Bueno 61 – 80%	Excelente 81 – 100%
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					85%
	Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					85%
	Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				80%	
Contenido	Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				80%	
	Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				80%	
	Intencionalidad	El instrumento mide de forma pertinente las variables de investigación.					90%
Estructura	Organización	Existe organización lógica.					90%
	Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					85%
	Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					90%
	Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					85%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

ES APLICABLE EL INSTRUMENTO

V. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85%

VI. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- ☒ Instrumento posee la aceptación
☐ Debe corregirse

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
Dr. Jaime AUCA MARIN
DOCENTE

Sello y Firma del Experto
DNI: 23954451

e. Autorización para la aplicación

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

ASUNTO: Solicitamos permiso para la aplicación del trabajo de investigación

Señor:

Lic. Ángel Habidan Conza

DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR MIXTA JESÚS ES MI MAESTRO

Es grato dirigimos a Ud. para saludarlo cordialmente y a la vez manifestarle que, en nuestra condición de bachilleres en Educación de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, venimos realizando el trabajo de investigación intitulado: **"CRUCIGRAMAS Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN JESÚS ES MI MAESTRO – CUSCO 2024"**

Para lo cual recurrimos a su despacho solicitando se nos autorice, aplicar el trabajo de investigación, trabajo que se desarrollará bajo el asesoramiento del Dr. Máximo Córdova Huamani.

POR LO EXPUESTO:

Rogamos a usted que acceda a nuestra solicitud

Cusco 08, de mayo del 2024

Atentamente:



Bachiller
Lucero Milagros Pérez Humpiri



Bachiller
Amanda Teófila Pañihuara Tucta



*Recibido
08/05/24*

f. Constancia de aplicación de los instrumentos



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE
LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

Código modular: 1666007

CONSTANCIA DE CONCLUSIÓN DE APLICACIÓN

QUIEN ESCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JESUS ES MI MAESTRO
DEL DISTRITO DE SAN SEBASTIAN PROVINCIA DEL CUSCO Y DEPARTAMENTO DEL CUSCO.

HACE CONSTAR:

Que la Br. PEREZ HUMPIRI LUCERO MILAGROS, identificada con DNI N° 73780932
y la Br. PAÑIHUARA TUCTA AMANDA TEOFILA, identificada con DNI N° 76088897,
egresadas de la escuela Profesional de Educación, Especialidad Primaria de la
Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, realizaron la aplicación de los
instrumentos de investigación en la I.E. Jesús es mi Maestro en el cuarto grado sección
"José" del nivel primario del turno mañana con la duración de 10 sesiones entre los meses
de mayo a agosto para fines de la tesis denominado: "Crucigramas y desarrollo de la
competencia construye interpretaciones históricas del área de personal social en
estudiantes del cuarto grado de primaria en la Institución Educativa Jesús es mi Maestro".

Se expide la presente constancia, a petición de las interesadas para fines que crea
conveniente.

Cusco, 06 de setiembre del 2024.

Atentamente,

g. Evidencias fotográficas

Figura 6

Estudiantes desarrollando la prueba de pre test



Figura 7

Desarrollo de las culturas pre-incas



Figura 8
Estudiantes desarrollando el cuadernillo cultu-grama

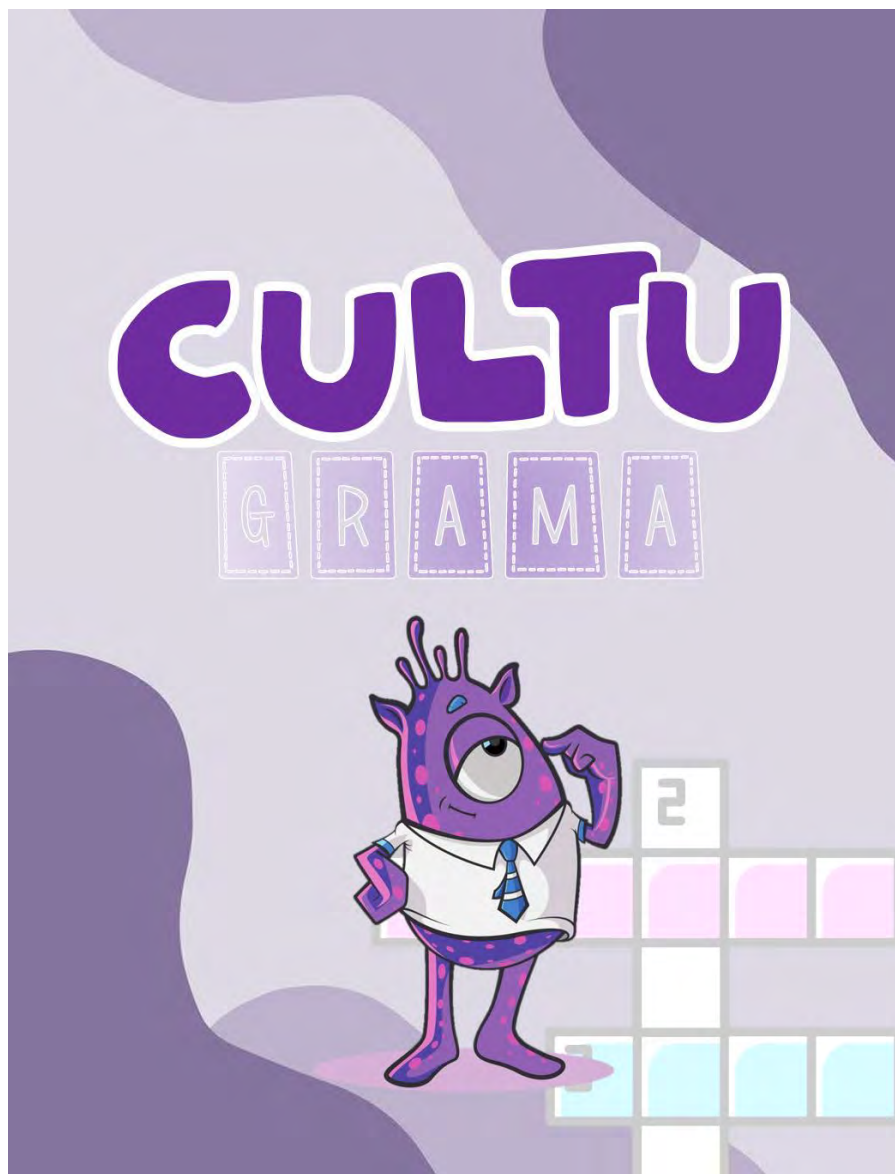


Figura 9
Estudiantes desarrollando la prueba de post - test



h. Cuadernillo de los crucigramas

Figura 10



PRESENTACIÓN

Querido niño y querida niña

Conocer la historia de nuestros antepasados nos ayuda a entender nuestras raíces ancestrales y es fundamental para construir una identidad nacional en diversidad cultural.

Este material ha sido elaborado con mucho cariño para facilitar tus aprendizajes y así conocer más sobre las culturas peruanas pre- incas.

En este cuaderno encontrarás actividades que te ayudarán a mejorar de manera divertida para fortalecer tu proceso de aprendizaje. Ese es nuestro anhelo y sabemos que lograrás el éxito deseado.

Queda mucho por descubrir, mucho por responder, pero, sobre todo, por valorar.

Autoras

Figura 11

ÍNDICE

Cultura Caral	pág. 07
Cultura Chavín	pág. 11
Cultura Paracas	pág. 15
Cultura Nazca	pág. 19
Cultura Mochica	pág. 23
Cultura Tiahuanaco	pág. 27
Cultura Wari	pág. 31
Cultura Chimú	pág. 35

CULTURA CARAL

7

a.C. d.C.

CULTURA CARAL



- ❖ La civilización Caral se desarrolló entre 3000 y 1800 a. C.
- ❖ Se desarrolló en el departamento de **Lima**.
- ❖ En **1997** la arqueóloga peruana Ruth Shady, anunció el descubrimiento de Caral, la cultura pre cerámica más antigua del Perú y en el continente americano.



¿Sabías qué... La cultura Caral es la primera de nuestra civilización?



Figura 12

ASPECTO ECONÓMICO

- ✓ Su principal cultivo fue el **algodón**, que usaban para fabricar ropa y redes de pesca.
- ✓ Con los recursos de su entorno construían sus casas, así como canastas y esteras; utilizaban la **madera** como combustible.



ASPECTO CULTURAL

ARQUITECTURA

Comprende un total de 32 estructuras públicas y varios conjuntos residenciales, y a sus alrededores se construyeron varios conjuntos de viviendas.

- ✓ Templo Anfiteatro
- ✓ Pirámide de la cantera
- ✓ Templo Mayor



ESCULTURA

- ✓ Se han encontrado un **centenar de estatuillas** con representaciones humanas elaboradas en arcilla.
- ✓ Se dice que estas estatuillas formaron parte del **ritual** relacionado a las **construcciones**.



MÚSICA

- ✓ Se han recuperado tres conjuntos musicales conformados por instrumentos de **viento**.



RELIGIÓN

- ✓ Sus actividades estaban asociadas con **ceremonias y ritos**, reuniéndose en plazas y salones ceremoniales con fogones de los edificios públicos y viviendas.



ASPECTO SOCIAL

- ✓ Vivían en grandes casas y tenían objetos lujosos como hachas de cuarzo, asientos de vértebras de ballena y collares de cuentas exóticas.
- ✓ La clase más numerosa estaba formada por agricultores y pescadores.



ASPECTO POLÍTICO

- ✓ La clase gobernante estuvo conformada por **sacerdotes** astrónomos y **funcionarios**.

¿QUE APRENDI DE LA CULTURA CARAL?



Completa el siguiente crucigrama

Verticales

- La economía de la cultura Caral se basó en _____
- Su descubridora fue: _____
- La cultura más antigua de Perú es _____
- En qué departamento se desarrolló: _____
- Fueron gobernados por: _____

Horizontales

- Su descubridora fue: _____
- En qué departamento se desarrolló: _____
- Fueron gobernados por: _____

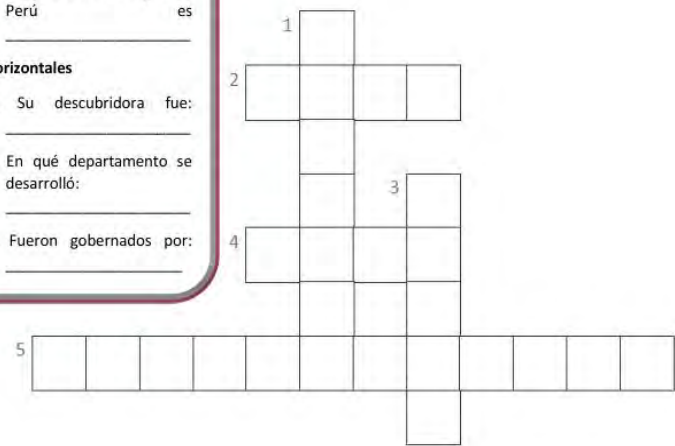


Figura 13

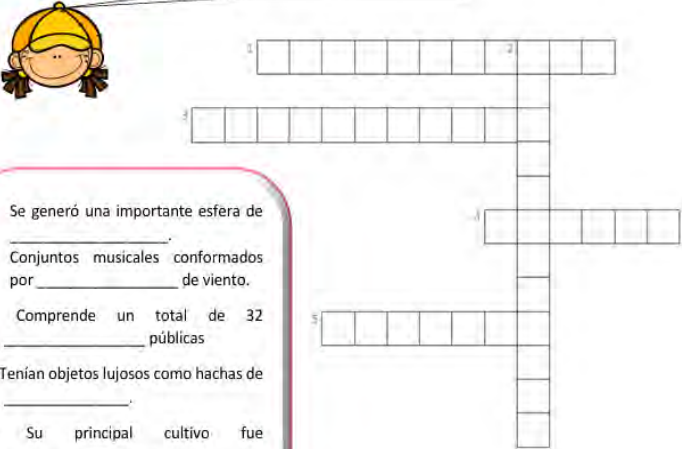
10

Colorea todo lo relacionado con la cultura Caral



Comenta sobre lo que más te gustó de la cultura Caral

Completa el siguiente crucigrama:



- Se generó una importante esfera de _____.
- Conjuntos musicales conformados por _____ de viento.
- Comprende un total de 32 _____ públicas
- Tenían objetos lujosos como hachas de _____.
- Su principal cultivo fue _____.

11

CULTURA CHAVIN



ANCASH

- ❖ Se La cultura Chavín se desarrolló en el departamento de Áncash.
- ❖ Su centro principal fue Chavín de Huántar.
- ❖ Fue descubierta por Julio César Tello, conocido como el Padre de la Arqueología Peruana, entre los años 1200 a.C. y los 200 a. C.




¿Sabías qué... La cultura Chavín es reconocida por su destacado trabajo en la piedra?



Figura 14

AGRICULTURA

- ✓ Para asegurar sus cultivos, construyeron grandes **canales de irrigación** y **reservorios de agua**.



ARQUITECTURA

- ✓ El pueblo Chavín construyó **grandes templos de piedra** para sus dioses.
- ✓ Su templo principal es el **Chavín de Huántar**.
- ✓ Los templos cumplían funciones como la observación del cielo, el control del agua y



ASPECTO POLÍTICO

- ✓ Tuvo un estado **teocrático**, es decir, era controlado por los **sacerdotes** y ellos gobernaban en nombre de su religión politeísta.

12

CERÁMICA

- ✓ Su cerámica fue **monocroma**, es decir, usaron un solo color, ya sea negro, gris o plumizo como el color de la piedra.
- ✓ Tenía **forma globular** con asa estribo y con pico de botella.



ESCULTURA

Elaborada a base de piedra, representaban a dioses como el jaguar, la serpiente y el cóndor.

- ✓ El Lanzón Monolítico
- ✓ El Obelisco Tello
- ✓ La Estela Raimondi
- ✓ Las cabezas clavos y esculturas de piedra, en forma de cabezas.





LANZÓN MONOLÍTICO

ESTELA RAIMONDI

OBELISCO TELLO

METALURGIA

- ✓ Daban uso de los **metales**. Por ejemplo, el oro, la plata y el cobre.



13

¿QUE APRENDI DE LA CULTURA CHAVIN?

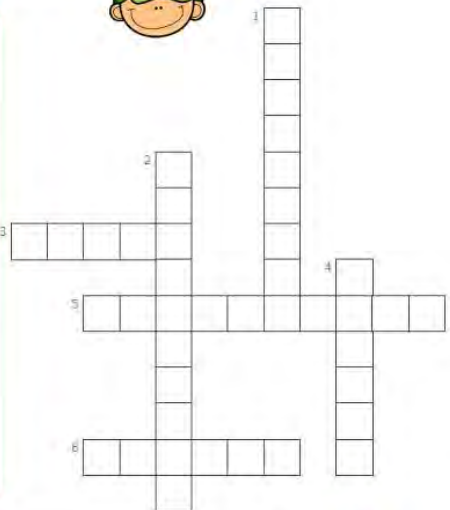
Completa el siguiente crucigrama

Verticales

- Su cerámica fue: _____
- Tuvo un estado: _____
- El jaguar, la serpiente y el cóndor fueron considerados como _____

Horizontales

- Su descubridor de la cultura Chavín es: _____
- Construyeron grandes canales de: _____
- La cultura Chavín se desarrolló en el departamento de: _____



Coloca V o F según corresponda

- La cultura Chavín se desarrolló en el departamento de Ancash.
- En la cultura Chavín utilizaron el oro.
- En la cultura Chavín hicieron esculturas de piedra.
- La cerámica de la cultura Chavín fueron monocromas.
- La cultura Caral fue estudiada por Ruth Shady.
- El algodón fue el principal producto agrícola para la cultura Caral

()

()

()

()

()

()

Figura 15

14

Completa el siguiente pupiletras

P	F	A	H	H	P	O	S	T	E	V
G	X	A	N	C	A	S	H	I	B	C
H	O	D	R	O	E	T	E	V	L	O
W	L	D	K	K	J	K	C	I	Z	A
K	C	G	V	A	T	E	L	I	O	M
D	V	X	M	G	D	F	T	D	I	G
M	O	N	O	C	R	O	M	A	P	N
G	M	E	T	A	L	E	S	J	M	D
A	D	E	I	C	U	L	T	U	R	A
W	X	I	O	B	E	L	I	S	O	O
K	Z	C	H	A	V	I	N	D	U	O

- ✓ AGRICULTURA
- ✓ CHAVÍN
- ✓ MONOCROMA
- ✓ ORO
- ✓ ANCASH
- ✓ METALES
- ✓ OBELISCO
- ✓ TELLO

Completa el siguiente esquema con ayuda del crucigrama

```

    graph TD
      A[CULTURA CHAVIN] -- "se desarrolló en el departamento de" --> B[ ]
      B -- "ahora los conocemos porque nos han dejado:" --> C[Cerámica]
      B -- "ahora los conocemos porque nos han dejado:" --> D[El Templo]
      B -- "ahora los conocemos porque nos han dejado:" --> E[Esculturas de piedra]
      C -- "que es de forma" --> F[ ]
      F -- "de color" --> G[ ]
      D -- "llamado" --> H[ ]
      E -- "llamados" --> I[ ]
  
```

15

CULTURA MOCHICA

- ❖ El pueblo moche vivió en la Costa norte de nuestro país, desde el año 200 d.c hasta el 700 d.C.
- ❖ La cultura Mochica se desarrolló en la costa norte del Perú, en los valles de Moche, Chicama y Virú, en los actuales departamentos de La Libertad y Lambayeque.

¿Sabías qué... la cultura mochica fue descubierta por Max Uhle en 1909 y su centro principal estuvo en el valle Moche?

Figura 16

ECONOMÍA

- ✓ La actividad más importante de esta cultura fue la **agricultura**.
- ✓ Construyeron grandes **canales de regadío** para sus cultivos.
- ✓ Usaron el guano en el cultivo, además, fueron **grandes pescadores** y usaban los caballitos de totora para salir a pescar.



CERÁMICA

- ✓ Son conocidos por sus **retratos**, en los que representaban los estados de ánimo y actividades cotidianas de las personas.
- ✓ Se caracterizó por ser **pictóricas**, usando principalmente dos colores: rojo y crema. No dejaban ninguna superficie sin pintar



ORFEBRERÍA

- ✓ Los mochicas descubrieron las propiedades del oro, la plata y el cobre; y trabajaron técnicas para elaborar otros metales.
- ✓ Elaboraron vasijas, platos, collares, pulseras, orejeras, narigueras, cuchillas, etc.

ARQUITECTURA

- ✓ Usaron el barro y el adobe, **construyeron grandes templos**, siendo los principales la Huaca del Sol y la Huaca de la Luna.
- ✓ También destacan Huaca Rajada (donde se encontró al Señor de Sipán)
 - Huaca San José de Moro
 - Huaca del Brujo

Huacas: complejos administrativos y religiosos






ORGANIZACIÓN POLÍTICA

- ✓ Fue **clasista, aristocrática y guerrera**. Los grupos sociales que existieron se diferenciaron desde la vestimenta que utilizaron hasta las costumbres que practicaban.

CIEQUICH
Era el monarca de una confederación de valles.

ALAE
Gobernador de un valle.

SACERDOTES
Se encargaban de realizar las ceremonias religiosas.

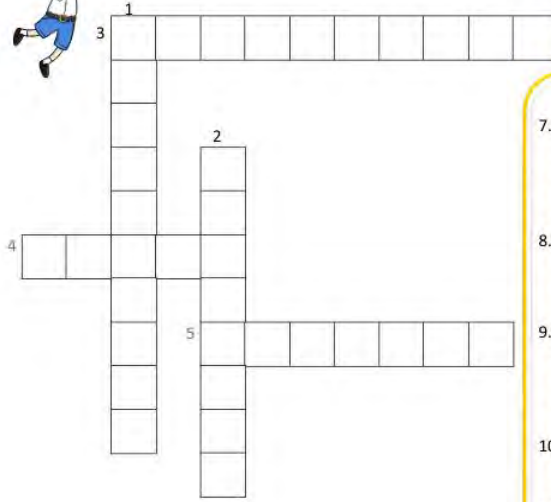
PUEBLO
Se ocupaba de labores como: agricultura, pesca, la artesanía, el trabajo en metales y los tejidos.

17

¿QUÉ APRENDI DE LA CULTURA MOCHICA?



Completa el siguiente crucigrama



Verticales

7. Se caracterizó por ser _____ usando principalmente dos colores: rojo y crema.

8. Su organización política fue clasista, aristocrática y _____

Horizontales

9. Fueron _____ grandes _____ y usaban los caballitos de totora para salir a pescar.

10. La cultura Mochica se desarrolló en la costa _____ del Perú

11. Construyeron grandes canales _____ de _____ para sus cultivos.

Figura 17

18

Busca las siguientes palabras en el pupiletras

Moche

Sol

Chicama

Sipán

Luna

Huaco

H	U	A	C	O	D	E	M
U	N	R	H	S	A	S	O
M	E	E	I	L	N	T	C
S	O	L	C	U	U	A	H
T	D	B	A	N	L	D	E
A	M	P	M	T	O	I	L
S	I	P	A	N	Y	O	L

Completa el siguiente crucigrama:

Verticales

- En su cerámica se caracterizó por ser _____
- Construyeron grandes templos como la _____
- Donde se desarrolló la cultura mochica _____ y La Libertad

Horizontales

- ¿Quién descubrió la cultura mochica? _____
- En su arquitectura utilizaron el _____ y el barro.
- La actividad más importante de esta cultura fue la _____

19

CULTURA WARI

AYACUCHO

- ❖ Wari se desarrolló desde 700 d.C hasta 1 000 d.C.
- ❖ **Ubicación:** Su centro estuvo en la ciudad de Wari departamento de Ayacucho. Parece ser que se expande desde el Río Moche (La Libertad) hasta Arequipa.
- ❖ **Descubridor:** Luis Guillermo Lumbreras en 1969.

¿Sabías que... la cultura Wari nace de la unión de la Cultura Nazca y Tiahuanaco?

Figura 18

ASPECTO SOCIAL

- ✓ Conquistaron valorando y respetando sus aportes culturales.



ECONOMÍA

- ✓ Se basó en la **agricultura**: Utilizaron diferentes técnicas de cultivo como andenes, collas, reservorios de agua, canales, etc.
- ✓ Se han encontrado **kipus** que nos hacen pensar en su gran capacidad administrativa y organizadora.



RELIGIÓN

- ✓ Su dios supremo fue **Wiracocha**



CERÁMICA

20

- ✓ Utilizaron los colores crema, rojo, marrón y negro, eran **policromos** decorando sus trabajos con motivos geométricos, naturistas (llama, maíz, quinua y la figura del dios lloroso).
- ✓ Elaboraron **keros** de cerámica, cántaros, botellas, tazones y vasos ceremoniales.



TEXTILERÍA

- ✓ Usaron sus mantos como medio para dar a conocer a sus dioses.
- ✓ Sus tejidos sobresalen por su intenso colorido, utilizaron todas las tonalidades de lana de alpaca y algodón, además añadieron el rojo (cochinilla) y azul (añil) tintes vegetales.



ARQUITECTURA

- ✓ Planificaron muy bien sus ciudades, construyeron una serie de caminos para poder llegar a los distintos sitios de su territorio.
- ✓ Construyeron ciudades en zonas estratégicas. Ejemplos:
-Huiracocha pampa
-Piquillacta.



¿QUÉ APRENDI DE LA CULTURA WARI?

21



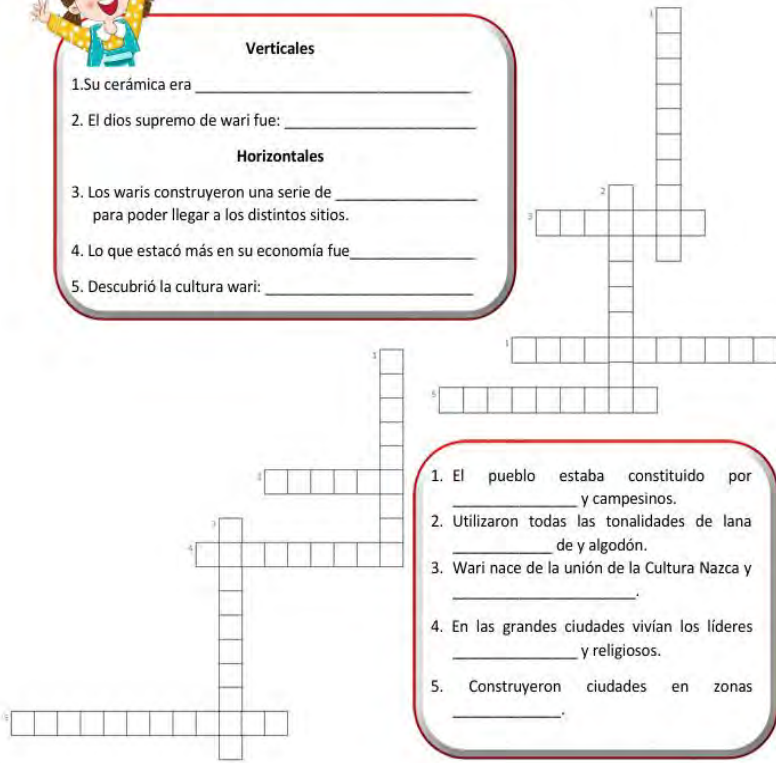
Completa los siguientes crucigramas:

Verticales

1. Su cerámica era _____
2. El dios supremo de wari fue: _____

Horizontales

3. Los waris construyeron una serie de _____ para poder llegar a los distintos sitios.
4. Lo que estacó más en su economía fue _____
5. Descubrió la cultura wari: _____



1. El pueblo estaba constituido por _____ y campesinos.
2. Utilizaron todas las tonalidades de lana _____ de algodón.
3. Wari nace de la unión de la Cultura Nazca y _____.
4. En las grandes ciudades vivían los líderes _____ y religiosos.
5. Construyeron ciudades en zonas _____.

Figura 19

22

Colorea la siguiente imagen

Responde la siguiente pregunta:

¿Qué acciones concretas puedes realizar para que todas las personas conozcan un poco más de la cultura Mochica?

23

CULTURA CHIMÚ

LA LIBERTAD

- ❖ Se desarrolló en el departamento de **La Libertad**. Su centro estuvo en el valle de Moche y su capital fue Chan Chan.
- ❖ Descubridor: **Federico Max Uhle** 1902
- ❖ Cronología: 1000 años d.C. al 1400 d.C.

¿Sabías qué...? Los chimúes conocieron y desarrollaron importantes técnicas de orfebrería?

Figura 20

ECONOMÍA

- ✓ Tuvieron como base la **agricultura**.
- ✓ También practicaron la pesca utilizando el caballito de totora.
- ✓ Para extraer su producción agrícola desarrollaron **obras hidráulicas** que las aprovecharon de sus antecesores.



CERÁMICA

- ✓ Tuvieron dos funciones: **doméstica y ceremonial**.
- ✓ Fue **monocroma**, usaron el color negro.
- ✓ Representaron en sus cerámicas figuras de animales, frutos, personajes, etc.
- ✓ Sus huacos eran negro azabache y brillantes.
- ✓ Elaboraron los huacos silbadores.



RELIGIÓN

- ✓ Los Chimú tuvieron varios dioses. Cada valle tenía sus propios santuarios.
- ✓ El dios más importante fue la Luna.



ARQUITECTURA

- ✓ Se les considera los **mejores** arquitectos.
- ✓ Se da el máximo desarrollo urbano, usaron **el adobe y los frisos** (adornos en las paredes).
- ✓ Construyeron la ciudadela de Chan Chan, la fortaleza de Paramonga, la muralla de Chimú.



METALURGIA

- ✓ Fueron los **más grandes joyeros** del Perú antiguo.
- ✓ Emplearon el oro, la plata y el cobre.
- ✓ Trabajaron diversas técnicas de fundición, martillado, soldadura, dorado, plateado y aleación.
- ✓ Fabricaron pulseras, narigueros, brazaletes, máscaras funerarias, etc.



EL TUMI

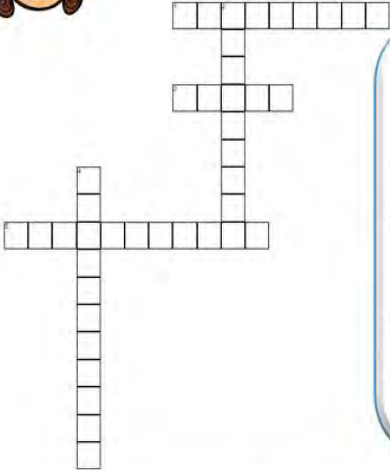
Es un cuchillo ceremonial de oro, que se usaba en sacrificios para sus dioses.

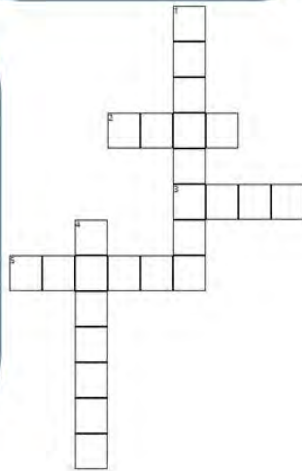


¿QUÉ APRENDI DE LA CULTURA CHIMÚ?



Completa los siguientes crucigramas:





HORIZONTALES

- Su cerámica tuvo dos funciones: _____ y ceremonial.
- Se da el máximo desarrollo urbano, usaron el _____ y los frisos.
- En su producción agrícola desarrollaron obras _____.

VERTICALES

- Su cerámica fue _____, usaron el color negro.
- En su economía tuvieron como base la _____.

HORIZONTALES

- Es un cuchillo ceremonial de oro, que se usaba en sacrificios para sus dioses. _____.
- El dios más importante fue la _____.
- Los Chimú tuvieron varios _____. Cada valle tenía sus propios santuarios.

VERTICALES

- Representaron en sus cerámicas figuras de _____, frutos, personajes, etc.
- Fueron los más grandes _____ del Perú antiguo.

Figura 21

26



Completa el siguiente pupiletras:

H	I	D	R	A	U	L	I	C	A	A
Z	X	C	T	J	O	Y	E	R	O	S
Q	I	U	K	G	G	P	H	Y	H	S
A	D	O	B	E	W	N	V	N	K	H
Z	L	A	L	I	B	E	R	T	A	D
M	O	N	O	C	R	O	M	A	M	W
J	Y	Y	H	M	F	M	A	W	I	L
I	G	U	P	H	W	G	L	U	N	A
A	G	R	I	C	U	L	T	U	R	A
L	T	U	M	I	A	O	U	P	F	J
Z	L	P	A	J	P	J	B	O	O	V



- LUNA
- TUMI
- MONÓCROMA
- AGRÍCOLA
- ADOBE
- LA LIBERTAD
- JOYEROS
- HIDRÁULICAS



Responde la siguiente pregunta:

¿Qué actividades realizarías para que la cultura Chimú siga siendo reconocida como una de las culturas más importantes?

27

CULTURA TIAHUANACO



Meseta del Collao
(Bolivia)

- ❖ La Cultura Tiahuanaco se desarrolló en la **meseta del Collao**.
- ❖ Su centro principal estaba a 21 km del **lago Titicaca**, en territorio boliviano.
- ❖ Su descubridor fue **Pedro Cieza de León** (1551).



¿Sabías qué... la cultura Tiahuanaco destacó en la escultura monumental y en la arquitectura de piedra?



Figura 22

ECONOMÍA

- ✓ Los Tiahuanaco se dedicaron a la **ganadería** y a la **agricultura**, cultivaron la papa, oca, olluco y quinua.
- ✓ Lograron sobrevivir al **frio del Altiplano**.







TECNOLOGÍA AGRARIA

- ✓ Debido a la difícil geografía para transportar agua construyeron sistemas de canales artificiales de forma ovalada.
- ✓ Elaboraron chuño y moraya.

GANADERÍA

- ✓ Destacaron en la crianza de **llamas** y **alpacas**, elaborando su principal fuente de comida.
- ✓ Las fibras fueron utilizadas para la textilería.



ESCULTURA

- ✓ Esculpieron la **Portada del Sol** en el complejo Kalasaya, hecha en una sola piedra donde se encuentra grabado el Dios Wiracocha.



28

CERÁMICA

- ✓ **Policroma** (rojo, blanco, anaranjado, etc.) crearon el vaso ceremonial (kero).
- ✓ Vasos en forma de animales, figuras, motivos figurativos, emblemas geométricos.
- ✓ También hicieron representaciones como pumas, auquénidos, cóndores y serpientes.





POLÍTICA

- ✓ Tuvieron un estado **teocrático y militar**.
- ✓ Fueron grandes **guerreros** que lograron dominar a los pueblos conquistados imponiendo religión y creencias religiosas.

ARQUITECTURA

- ✓ Sus edificaciones son de **planta rectangular** y espacios abiertos, con calles y colonizaciones de agua.
- ✓ Usaron grandes bloques de **piedra labrada y pulida** utilizando grapas de cobre para unir los bloques pétreos de los muros.



¿QUÉ APRENDI DE LA CULTURA TIAHUANACO?

29



Completa el siguiente crucigrama:

HORIZONTAL

2. Su centro principal estaba a 21 km del lago _____ Titicaca, en territorio boliviano.

4. Su descubridor fue _____ Cieza de León (1551).

5. Su cerámica fue _____ (rojo, blanco, anaranjado, etc.); el vaso ceremonial (kero).

VERTICAL

1. Tuvieron un estado _____ y militar.

3. Lograron sobrevivir al frio del _____

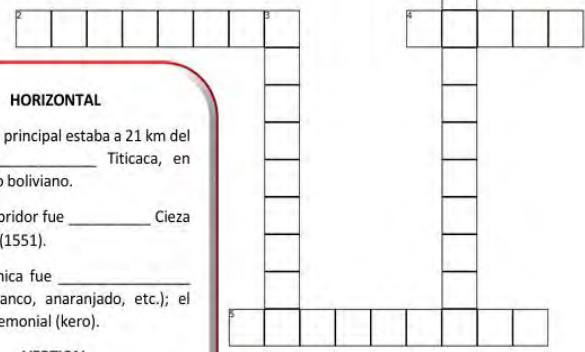


Figura 23

30



Completa el siguiente crucigrama:

HORIZONTAL

2. Se dedicaron a la _____ y a la agricultura, cultivaron la papa, oca, olluco y quinua.

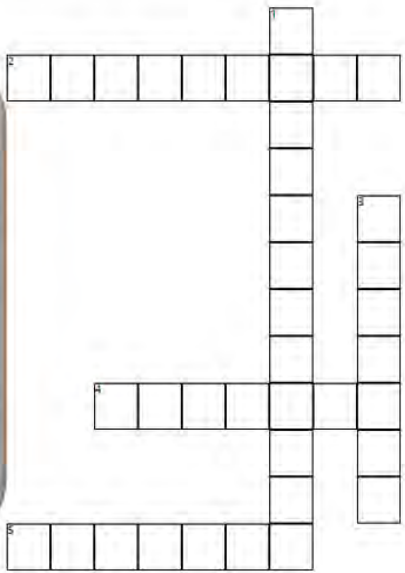
4. Esculpieron la _____ del Sol en el complejo Kalasaya.

5. Destacaron en la crianza de llamas y _____.

VERTICAL

1. Para transportar agua construyeron sistemas de canales _____ de forma ovalada.

3. Usaron grandes bloques de piedra _____ y pulida.





Responde la siguiente pregunta:

¿Cuál sería tu compromiso para que la cultura Tiahuanáco no sea olvidada y siga siendo parte de nuestra historia?

31

CULTURA PARACAS



- ❖ Ubicado en el departamento de **Ica** en la provincia de **Pisco**.
- ❖ Fue descubierto por **Julio C. Tello** en **1925** y estudiado también por Toribio Mejía.

✓ La cultura Paracas se desarrolló en dos etapas:

Paracas caverna, se desarrolló en los territorios de la cuenca del río **Ica**.

Paracas neorópolis desarrolló en el valle de **Pisco** siendo **Topará** su capital.

Se llama así por tener **tumbas subterráneas** en forma de copa invertida o de una botella con base ancha, cavadas en suelo desértico

Son tumbas **subterráneas cuadrangulares**, tienen estilo propio en cerámica.

Su cerámica es **policroma**, la pintura es **postcocción** (después de secar la arcilla), su forma es globular, con doble pico y asa puente.

Su cerámica es **monocroma**, pintada en **precocción**, tiene forma de calabaza, animales.



Figura 24

ECONOMÍA

✓ Se basó en la agricultura, la pesca y la recolección de marisco.



POLÍTICA



Sacerdotes
Nobleza guerrera
Pueblo (Agricultores, pescadores, orfebres y artesanos)

*Se caracterizó por tener un gobierno **teocrático**.*

ESCULTURA

✓ Se caracterizó por la elaboración de figuras humanas que fueron talladas en piedras y cerámica.

✓ Algunas esculturas tenían incrustaciones de metales preciosos.



ARQUITECTURA

✓ Sus construcciones fueron hechas con **adobe y paja**.



MEDICINA

✓ Practicaron las **trepanaciones craneanas** con fines quirúrgicos y rituales, en cuanto a la deformación craneana se practicó para diferenciar grupos sociales.



TREPANACIONES CRANEANAS

Practicaron la alta cirugía con la finalidad de intervenir heridas, tumores y fracturas

TEXTILERÍA

✓ Es **policromo**, destaca por su finura, bordado y decorado.

✓ En sus tejidos y mantos representaban a sus divinidades y a personajes mitológicos.

✓ Utilizaron el algodón y la lana. Con estos mantos envolvían a sus momias.



32

¿QUÉ APRENDI DE LA CULTURA PARACAS?

33

Completa el siguiente crucigrama:



HORIZONTAL

4. Sus construcciones fueron hechas con _____ y paja.
6. Practicaron las _____ craneanas con fines quirúrgicos y rituales.

VERTICAL

1. Se basó en la agricultura, la pesca y la recolección de _____.
2. Se caracterizó por la elaboración de figuras _____ que fueron talladas en piedras.
3. Paracas tuvo un gobierno _____ se dice que la religión era muy importante.
5. Paracas necrópolis sus tumbas fueron _____ subterráneas.

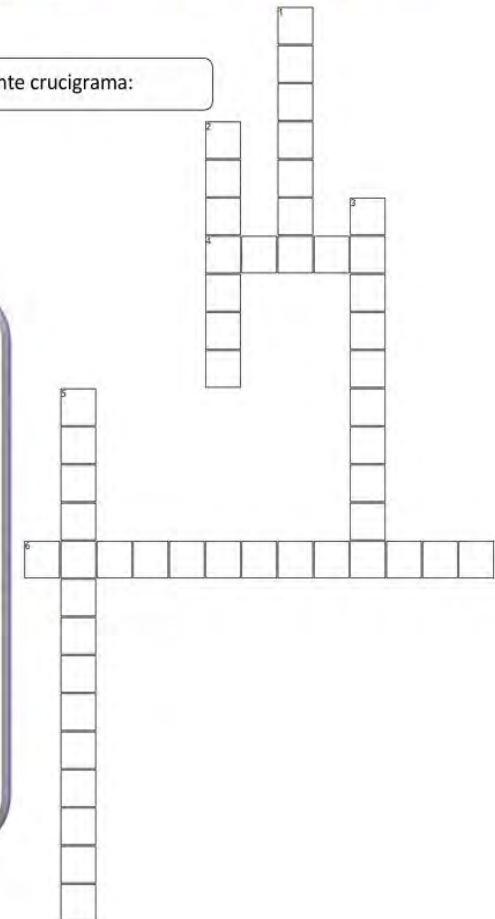


Figura 25

34



Completa el siguiente crucigrama:

HORIZONTAL

2. Paracas paso por dos etapas: Paracas Cavernas y Paracas _____

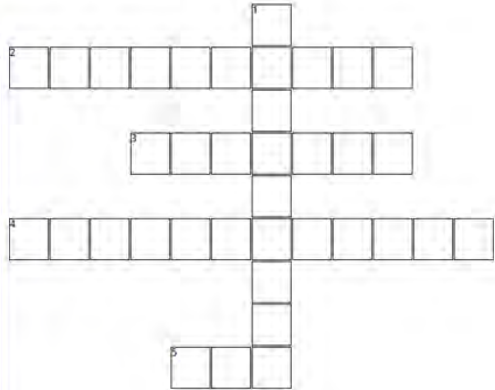
3. La cultura Paracas fue estudiado también por _____ Mejía

4. "Paracas cavernas" tenía tumbas _____ en forma de copa invertida

5. Ubicado en el departamento de _____ - en la provincia de Pisco.

VERTICAL

1. Su cerámica es _____, la pintura es post-cocción.





Responde la siguiente pregunta:

¿Qué conclusión puedes dar sobre la cultura Paracas? ¿Qué fue lo más importante que aprendiste?

35



CULTURA NAZCA

a.C. d.C.

20,000 100 700 1,532

Poblamiento de América. NAZCA Llegada de los europeos.



ICA

- ❖ Se desarrolló en el departamento de **Ica**.
- ❖ Sobresalió con sus famosas **líneas de Nazca**, que son unas figuras de animales de grandes proporciones, trazados sobre el piso, esto les servía como **calendario astronómico**.



¿Sabías qué... en la cultura nazca hicieron el calendario más grande del mundo, conocido como las «Líneas de Nazca»?



Figura 26

ASPECTO ECONÓMICO

- ✓ Se basó fundamentalmente en la **agricultura**.
- ✓ Son considerados los mejores **ingenieros hidráulicos** del Perú antiguo.



ASPECTO SOCIAL

- ✓ La elite dominante estaba constituida por **sacerdotes, militaristas, funcionarios administrativos y dirigentes intermedios**.
- ✓ La clase popular estaba conformada por **agricultores, artesanos y pescadores**.



ASPECTO POLÍTICO

- ✓ Fue un estado **militarista, aristocrático y guerrero**.

36

ASPECTO CULTURAL

Sobresalieron en cerámica (**pintores**), astronomía (**geoglifos**), ingeniería hidráulica (**acueductos**) y arquitectura (**Cahuachi**).

Astronomía

- ✓ Son considerados los mejores astrónomos.
- ✓ Teoría actual: zona de ritos religiosos.





Cerámica

- ✓ Considerados los mejores pintores del Perú antiguo.
- ✓ Su cerámica fue la más **fin**a, fueron excelentes dibujantes.



Arquitectura

- ✓ Usaron el **adobe rectangular**.
- ✓ Son considerados creadores de la ciudad (Cahuachi, la más antigua).
- ✓ En Cahuachi se realizaban sacrificios humanos.

Religión

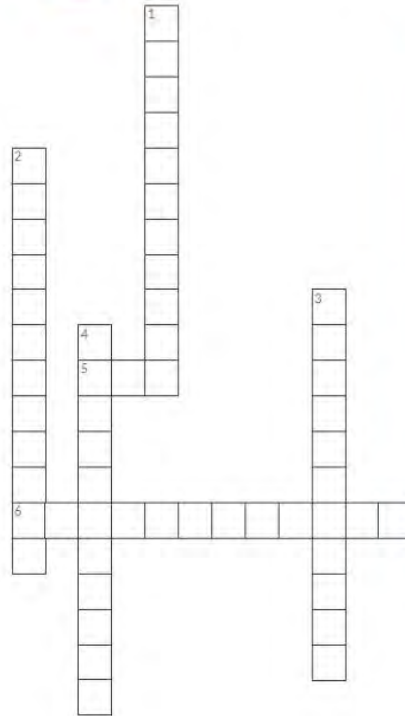
- ✓ Dios supremo: un ser **antropo-morfo** (felino, pez y ave).
- ✓ Eran **cazadores recolectores**, cazadores de cabezas trofeo.
- ✓ Las Líneas de Nazca era un lugar de numerosos **rituales** a sus dioses.



¿QUÉ APRENDI DE LA CULTURA NAZCA?



Completa el siguiente crucigrama:



Verticales

- La economía de la cultura nazca se basó en: _____
- Hicieron el calendario más grande del mundo: _____
- Son considerados como los mejores ingenieros: _____
- Fue un estado: _____

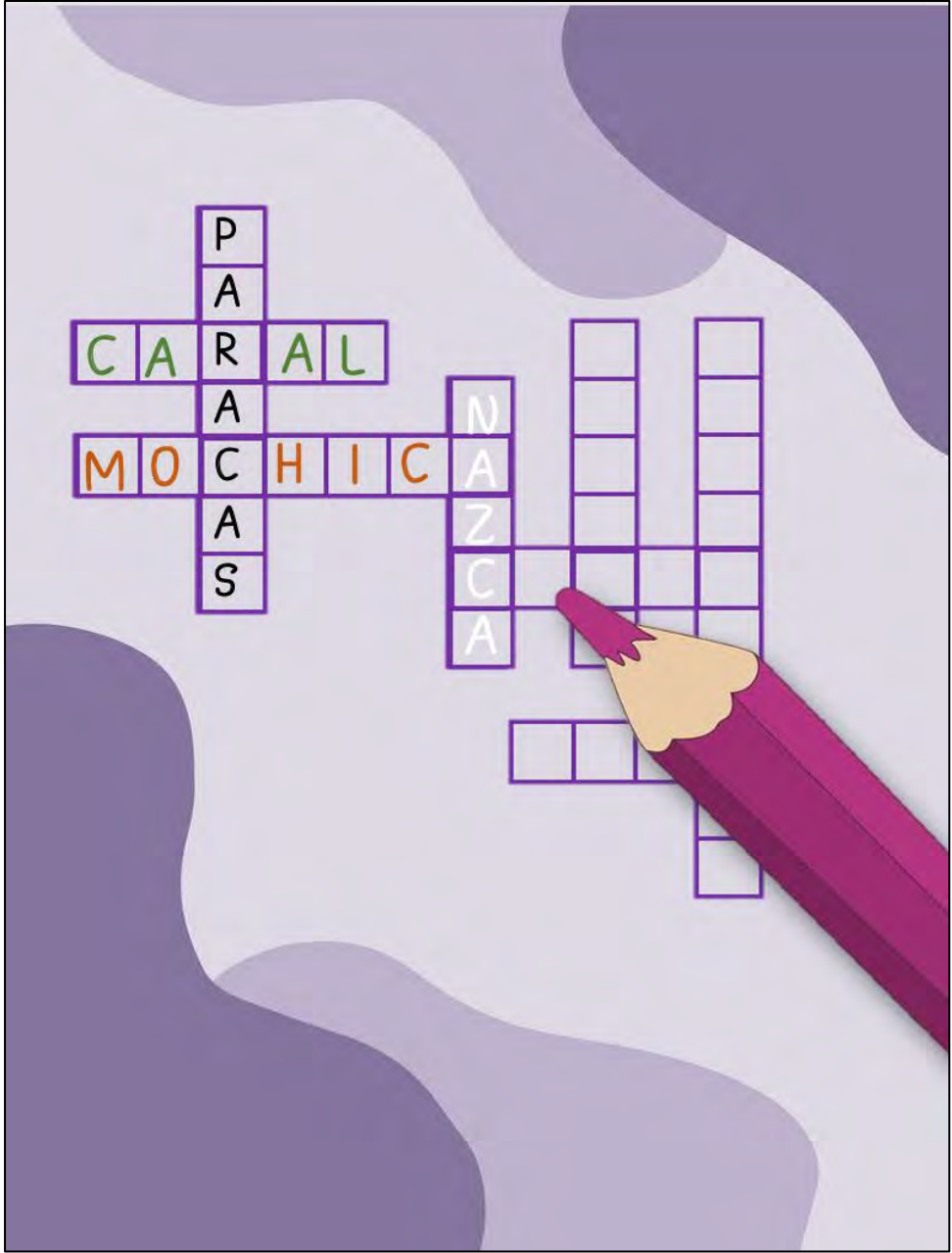
Horizontales

- Se desarrollando en el departamento: _____
- Conformada por agricultores, artesanos y pescadores: _____

A crossword puzzle grid is shown with the following words filled in:

- PARASOL** (vertical, top to bottom)
- CARAL** (horizontal, left to right)
- MOCHIC** (horizontal, left to right)
- NACAZ** (vertical, top to bottom)

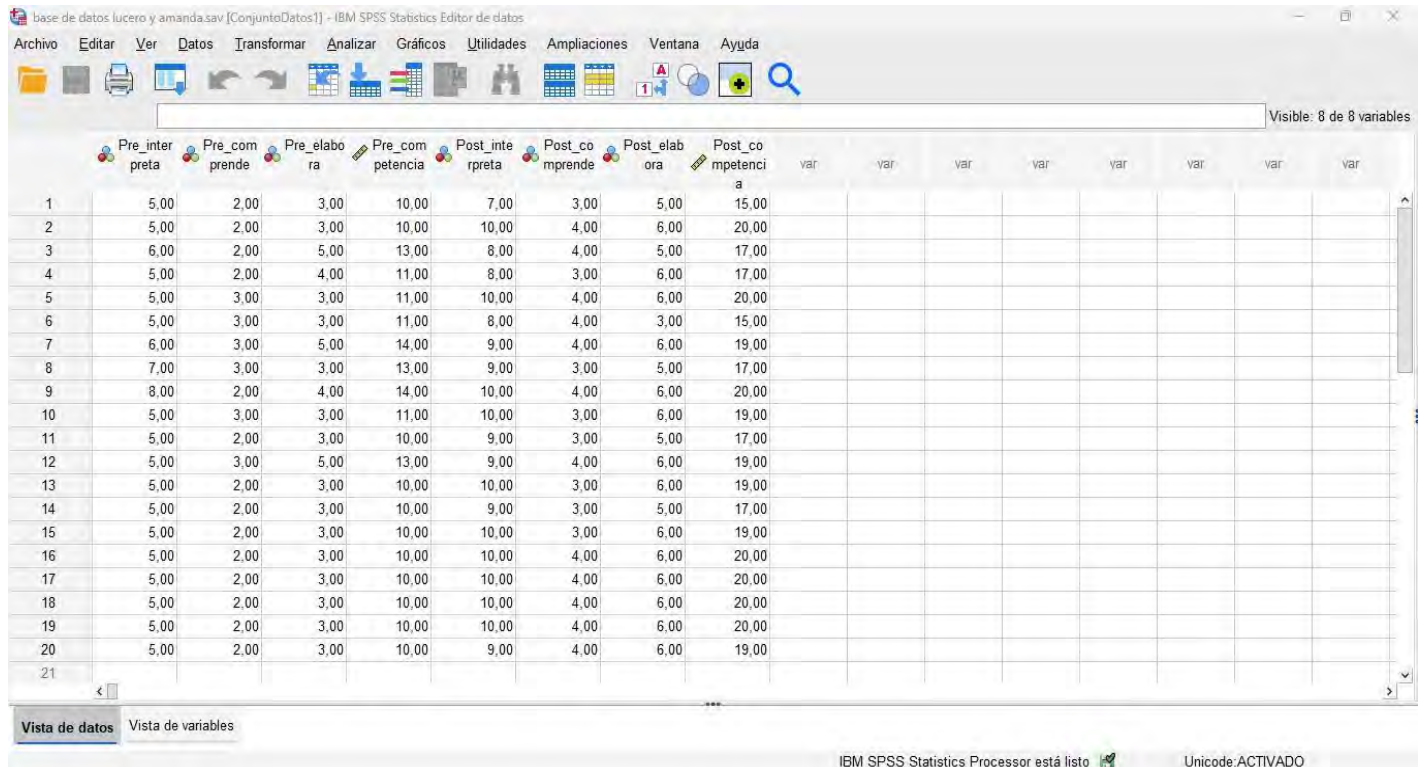
A large purple pencil is pointing at the grid. The background features purple wavy shapes.



i. Base de datos

Figura 10

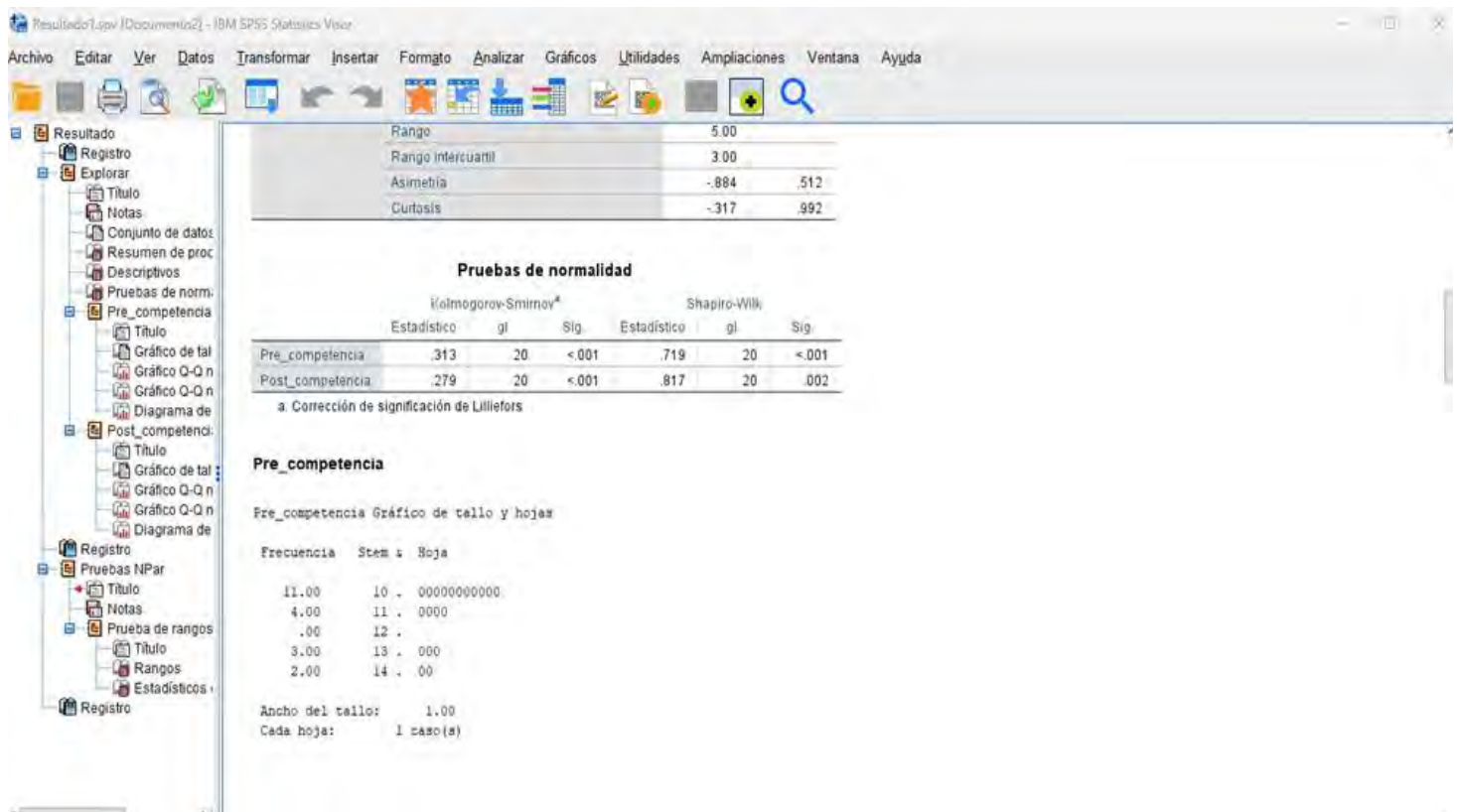
Bases de datos de la prueba de Pre-test y Post-test



	Pre_interpreta	Pre_comprende	Pre_elabora	Pre_competencia	Post_interpreta	Post_comprende	Post_elabora	Post_competencia	var	var	var	var	var	var	var	var
1	5,00	2,00	3,00	10,00	7,00	3,00	5,00	15,00								
2	5,00	2,00	3,00	10,00	10,00	4,00	6,00	20,00								
3	6,00	2,00	5,00	13,00	8,00	4,00	5,00	17,00								
4	5,00	2,00	4,00	11,00	8,00	3,00	6,00	17,00								
5	5,00	3,00	3,00	11,00	10,00	4,00	6,00	20,00								
6	5,00	3,00	3,00	11,00	8,00	4,00	3,00	15,00								
7	6,00	3,00	5,00	14,00	9,00	4,00	6,00	19,00								
8	7,00	3,00	3,00	13,00	9,00	3,00	5,00	17,00								
9	8,00	2,00	4,00	14,00	10,00	4,00	6,00	20,00								
10	5,00	3,00	3,00	11,00	10,00	3,00	6,00	19,00								
11	5,00	2,00	3,00	10,00	9,00	3,00	5,00	17,00								
12	5,00	3,00	5,00	13,00	9,00	4,00	6,00	19,00								
13	5,00	2,00	3,00	10,00	10,00	3,00	6,00	19,00								
14	5,00	2,00	3,00	10,00	9,00	3,00	5,00	17,00								
15	5,00	2,00	3,00	10,00	10,00	3,00	6,00	19,00								
16	5,00	2,00	3,00	10,00	10,00	4,00	6,00	20,00								
17	5,00	2,00	3,00	10,00	10,00	4,00	6,00	20,00								
18	5,00	2,00	3,00	10,00	10,00	4,00	6,00	20,00								
19	5,00	2,00	3,00	10,00	10,00	4,00	6,00	20,00								
20	5,00	2,00	3,00	10,00	9,00	4,00	6,00	19,00								
21																

Figura 11

Prueba de normalidad



Pruebas de normalidad			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
Estadístico	gl	Sig.	
Pre_competencia	.313	20	<.001
Post_competencia	.279	20	<.001

Pruebas de normalidad			
Shapiro-Wilk			
Estadístico	gl	Sig.	
Pre_competencia	.719	20	<.001
Post_competencia	.817	20	.002

a. Corrección de significación de Lilliefors

Pre_competencia

Pre_competencia Gráfico de tallo y hojas

Frecuencia	Stem	Hoja
11.00	10	. 000000000000
4.00	11	. 0000
.00	12	.
3.00	13	. 000
2.00	14	. 00

Ancho del tallo: 1.00
Cada hoja: 1 caso(s)

Figura 12
Datos estadísticos de la prueba

