

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**



TESIS

**LUDO HISTÓRICO Y LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES
HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA, CUSCO 2024**

PRESENTADA POR:

BR. ROSMERI MAMANI TECSE

**PARA OPTAR AL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA:
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**

ASESOR:

DR. JAIME AUCCA MARÍN

**CUSCO – PERÚ
2024**

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesis titulada: LUDO HISTÓRICO
Y LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS
EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA, CUSCO 2024

presentado por: Rosmarí Mamani Tese con DNI Nro.: 47112968 presentado

por: con DNI Nro.: para optar el

título profesional/grado académico de Licenciada en Educación
Secundaria: Especialidad Ciencias Sociales

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 3 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de 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 se considera plagio.	<input checked="" type="checkbox"/>
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	<input type="checkbox"/>
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	<input type="checkbox"/>

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 08 de Noviembre de 2024

Firma

Post firma Jaine Abaca Marín

Nro. de DNI 23954451

ORCID del Asesor 0000-0001-9144-8158

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:403119934

NOMBRE DEL TRABAJO

**LUDO HISTÓRICO Y LA COMPETENCIA C
ONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓ
RICAS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SEC
U**

AUTOR

Rosmeri Mamani Tecse

RECUENTO DE PALABRAS

23618 Words

RECUENTO DE CARACTERES

142627 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

156 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

12.9MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 7, 2024 8:34 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 7, 2024 8:36 PM GMT-5

● **9% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 0% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Fuentes excluidas manualmente

DEDICATORIA

A mis progenitores Luis y Andrea, de quienes recibí la mejor herencia que se puede tener: mis estudios. Estoy muy agradecida por su confianza que me brindan y el apoyo incondicional que me otorgaron, alentándome en todo momento siendo mi mayor soporte en los momentos más difíciles de mí vida.

A mis hijas Steicy Coralia y Mia Gissel, quienes se han convertido en mis mayores motores y motivos para seguir adelante. Sus risas, curiosidades y el amor incondicional que me han mostrado siendo el pilar de mí vida. Dedico esta tesis en su honor. Aprecio profundamente el amor y la dulzura que han dado sentido a mi vida.

A mis hermanas, Winnie y Betsayda de quienes recibí oportunos consejos y palabras de aliento durante el tiempo que estuve realizando esta tesis. ¡Este logro es de ustedes también!

Rosmeri Mamani Tecse

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por darme la fortaleza y sabiduría necesaria para alcanzar esta meta. A la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, por ofrecerme un espacio de formación y crecimiento académico, y a todos los docentes que con su dedicación han sido una guía invaluable en este proceso.

Expreso también, mi especial gratitud al Dr. Jaime Aucca Marín, cuyo compromiso y paciencia fueron claves para el desarrollo de esta investigación; sus orientaciones precisas y oportunas me han permitido avanzar hacia esta meta. Finalmente agradezco al Dr. Federico Ubaldo Fernández Sutta, director de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera de Cusco, por brindarme la oportunidad de aplicar mi instrumento de investigación en su institución.

Rosmeri Mamani Tecse

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN	xv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Ámbito de estudio: localización política y geográfica.....	17
1.2	Descripción de la realidad problemática	18
1.3	Formulación del problema	20
1.3.1	Problema general.....	20
1.3.2	Problemas específicos	20
1.4	Justificación de la investigación	21
1.4.1	Justificación por conveniencia.....	21
1.4.2	Justificación práctica	21
1.4.3	Justificación por su relevancia social	22
1.4.4	Justificación teórica	22
1.4.5	Justificación metodológica	23
1.4.6	Justificación pedagógica.....	23
1.5	Objetivos de la investigación	24
1.5.1	Objetivo general.....	24
1.5.2	Objetivos específicos.....	24

1.6 Delimitación de la investigación.....	24
1.7 Limitaciones de la investigación.....	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación	26
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	26
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	28
2.1.3 Antecedentes locales	31
2.2 Bases teóricas	34
2.2.1 Ludo histórico	34
2.2.1.1 Reseña histórica.	34
2.2.1.2 Concepto.	34
2.2.1.3 Importancia.	35
2.2.1.4 Características.	35
2.2.1.5 Ventajas.....	36
2.2.1.6 Teoría del aprendizaje de Vygotsky y Ausubel en las actividades lúdicas....	38
2.2.2 Competencia construye interpretaciones históricas	40
2.2.2.1 Conceptos de la competencia construye interpretaciones históricas.	40
2.2.2.2 Logro por competencia en ciencias sociales.....	41
2.2.2.3 Aprendizaje por competencia.	42
2.2.2.4 Importancia de la competencia construye interpretaciones históricas.	42
2.2.2.5 Capacidad I: interpreta críticamente diversas fuentes.	43
2.2.2.6 Capacidad II: comprende el tiempo histórico.	44
2.2.2.7 Capacidad III: elabora explicaciones sobre procesos históricos.....	45
2.2.2.8 Desempeños del estudiante de primero de secundaria.....	46
2.2.2.9 Competencia gestiona responsablemente el espacio y ambiente.....	46
2.2.2.10 Competencia gestiona responsablemente los recursos económicos	47
2.2.2.11 Estándar de Aprendizaje del nivel esperado al fin del ciclo VI de la competencia construye interpretaciones históricas	48
2.2.2.12 Perfil de egreso del estudiante de Educación Básica Regular en ciencias sociales.....	49

2.3 Marco conceptual	50
----------------------------	----

CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis.....	53
3.1.1 Hipótesis general	53
3.1.2 Hipótesis específicas	53
3.2 Identificación de las variables e indicadores.....	53
3.3 Operacionalización de variables	54

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1 Enfoque de investigación	56
4.2 Tipo de investigación	56
4.3 Nivel de investigación.....	57
4.4 Diseño de investigación	57
4.5 Población y unidad de análisis	58
4.5.1 Población de estudio.....	58
4.5.2 Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra	59
4.6 Técnicas de Recolección de Información	59
4.6.1 Técnica	59
4.6.2 Instrumento	60
4.7 Técnicas de análisis e interpretación de la información.....	60
4.8 Técnicas para demostrar verdad o falsedad de la hipótesis planteada	60

CAPÍTULO V RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Descripción del proceso de recolección de datos.....	61
5.2 Resultados por variable	64
5.1.1 Competencia construye interpretaciones históricas	64

5.2	Resultados por dimensiones	66
5.2.1	Dimensión interpreta críticamente las fuentes históricas.....	66
5.2.2	Dimensión comprende el tiempo histórico	67
5.2.3	Dimensión elabora explicaciones sobre proceso histórico.....	69
5.3	Prueba de hipótesis.....	70
5.3.1	Prueba de normalidad.....	70
5.3.2	Prueba de hipótesis general	71
5.3.3	Prueba de hipótesis del primer objetivo específico	73
5.3.4	Prueba de hipótesis del segundo objetivo específico	75
5.3.5	Prueba de hipótesis del tercer objetivo específico	77
5.4	Discusión de los resultados	78
5.4.1	Descripción de hallazgos más relevantes y significativos de la investigación	78
5.4.2	Comparación con la literatura.....	80
	CONCLUSIONES	83
	RECOMENDACIONES.....	84
	BIBLIOGRAFÍA	86
	ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro de operacionalización de variables.....	54
Tabla 2 Prueba de confiabilidad del instrumento.....	62
Tabla 3 Baremación de la variable y sus dimensiones.....	63
Tabla 4 Variable Competencia construye interpretaciones históricas (pre y post test)	64
Tabla 3 Dimensión interpreta críticamente las fuentes históricas (pre y post test).....	66
Tabla 4 Dimensión comprende el tiempo histórico (pre y post test)	67
Tabla 5 Dimensión elabora explicaciones sobre el proceso histórico (pre y post test)	69
Tabla 6 Prueba de normalidad de la diferencia del pre y post test de datos recolectados	70
Tabla 7 Prueba de hipótesis de Wilcoxon para la variable construye interpretaciones históricas	71
Tabla 8 Estadística de muestras emparejadas de la variable construye interpretaciones históricas (pre y post test)	72
Tabla 9 Prueba de hipótesis de T-Student para la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas	73
Tabla 10 Estadística de muestras emparejadas de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas (pre y post test)	74
Tabla 11 Prueba de hipótesis de T-Student para la dimensión comprende el tiempo histórico.....	75
Tabla 12 Estadística de muestras emparejadas de la dimensión comprende el tiempo histórico (pre y post test).....	76
Tabla 13 Prueba de hipótesis de Wilcoxon para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos	77

Tabla 14 Estadística de muestras emparejadas de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos (pre y post test)	78
---	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Ubicación de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera.	17
Figura 1	Variable Competencia construye interpretaciones históricas (pre y post test).....	65
Figura 2	Dimensión interpreta críticamente las fuentes históricas (pre y post test)	66
Figura 3	Dimensión comprende el tiempo histórico (pre y post test).....	68
Figura 4	Dimensión elabora explicaciones sobre el proceso histórico (pre y post test).....	69

RESUMEN

Este estudio se realizó con el propósito principal de demostrar que el ludo histórico mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024. Con relación a la metodología el trabajo se desarrolló con un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, de tipo aplicado, y con un diseño pre experimental. En lo que concierne a técnica e instrumento, se utilizó la encuesta y el cuestionario tipo evaluación con alternativas respectivamente. El grupo de estudio estuvo conformado por 34 estudiantes del primer grado de nivel secundario, de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, y la muestra fue la misma cantidad, donde se utilizó un tipo de muestreo no probabilístico por razones de conveniencia. Los resultados relevantes muestran que, en un inicio, en el pretest que el 67,6% de los estudiantes se encontraba en proceso en la competencia construye interpretaciones históricas, mientras que solo un 2,9% había alcanzado un logro destacado. Tras la intervención con la metodología del ludo histórico, el análisis del pos test revela un progreso significativo: el porcentaje de estudiantes en logro destacado aumentó a 20,6%, y aquellos en logro esperado subieron a 32,4%. En conclusión, el ludo histórico mejora la competencia construye interpretaciones históricas, acreditado a través del análisis con la prueba de Wilcoxon con una significancia bilateral de 0,000.

Palabras clave: Ludo histórico, competencia, construye interpretaciones históricas, historia

ABSTRACT

This study was conducted with the primary purpose of demonstrating that historical ludo improves the competency of constructing historical interpretations among secondary level students at the Fortunato L. Herrera Mixed Educational Institution, Cusco 2024. Regarding methodology, the study was developed with a quantitative approach, explanatory level, applied type, and a pre-experimental design. In terms of technique and instrument, a survey and an evaluation-type questionnaire with alternative responses were used, respectively. The study group consisted of 34 first-grade secondary students from the Fortunato L. Herrera Mixed Educational Institution, and the sample was the same, utilizing a non-probabilistic sampling type for convenience. The relevant results show that, initially, in the pretest, 67.6% of students were in progress in the competency of constructing historical interpretations, while only 2.9% had achieved an outstanding level. After the intervention with the historical ludo methodology, post-test analysis reveals significant progress: the percentage of students achieving an outstanding level increased to 20.6%, and those reaching the expected level rose to 32.4%. In conclusion, historical ludo improves the competency of constructing historical interpretations, as evidenced through analysis with the Wilcoxon test, with a bilateral significance of 0.000.

Keywords: Historical play, competence, constructs historical interpretations, history

INTRODUCCIÓN

La educación histórica enfrenta el desafío de conectar a los estudiantes con el pasado de una manera que sea tanto significativa como efectiva. En este contexto, el ludo histórico se presenta como una herramienta innovadora que promueve una percepción más profunda y dinámica de los procesos históricos. La atención de este estudio está puesta en evaluar el impacto del ludo histórico en la competencia de construir interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco. Utilizando un enfoque metodológico que incorpora la aplicación de pre y post test, así como la implementación de sesiones de trabajo basadas en el ludo histórico, se busca determinar cómo esta estrategia pedagógica influye en la capacidad de los estudiantes para realizar una interpretación crítica de diversas fuentes, aprehender el contexto histórico y elaborar explicaciones sobre los eventos y procesos históricos.

Este estudio se desarrolla en un ámbito educativo que requiere nuevas metodologías para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de la historia. Se ha observado que los métodos tradicionales no siempre consiguen captar el interés y mejorar la comprensión profunda de los estudiantes. Por ello, esta investigación no solo pretende contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas más efectivas, sino también ofrecer evidencia empírica sobre los beneficios del ludo histórico dentro del entorno académico de nivel secundario. Las conclusiones obtenidas del estudio ofrecerán una perspectiva valiosa para docentes, directores y profesionales del ámbito educativo interesados en perfeccionar la enseñanza de la historia utilizando de métodos lúdicos y participativos.

La investigación está organizada en cinco capítulos, cada uno detallando aspectos específicos del estudio, que a continuación se muestra:

El capítulo I aborda la delimitación del tema, la formulación del problema, y establece tanto el objetivo general como los específicos de la investigación, además de explicar la justificación del estudio.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico y conceptual, que incluye una revisión de antecedentes relacionados, así como las bases y fundamentos teóricos para cada variable de estudio.

El capítulo III se enfoca en las hipótesis planteadas, abarcando tanto la hipótesis general como las específicas, y detallando las operacionalizaciones de las variables.

El capítulo IV describe la metodología utilizada en la investigación, especificando el tipo, nivel, alcance y diseño del estudio. También se definen la población y la muestra, y se explican las técnicas de recopilación de datos y la validación del instrumento.

En el capítulo V, se presentan los resultados obtenidos, mostrando la contrastación de las hipótesis generales y específicas mediante análisis descriptivo e inferenciales, así como también se detallan los hallazgos más relevantes y las discusiones.

En la sección final del estudio se encuentran las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Ámbito de estudio: localización política y geográfica

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, situada en el distrito, la provincia y el departamento de Cusco. Esta institución se encuentra a una altitud de 3,300 metros sobre el nivel del mar (msnm), lo que la ubica en una zona montañosa de la región andina. Respecto a sus las coordenadas geográficas correspondientes son aproximadamente 13 grados, 30 minutos y 45 segundos al sur en latitud, y 71 grados, 58 minutos con 33 segundos al oeste en longitud.

Límites Geográficos:

- Norte: Cervecería Bakus
- Sur: Av. La cultura
- Este: Gran Unidad Escolar Clorinda Matto de Turner
- Oeste: Limacpampa

Figura 1

Ubicación de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera



Nota. Obtenido del Google Maps

1.2 Descripción de la realidad problemática

A nivel mundial, tenemos el caso de Chile, donde el papel del maestro durante el proceso de instruir en el tema histórico es relevante para la instrucción de los alumnos. Aunque los esfuerzos por mejorar la calidad educativa, persisten desafíos significativos. Los estudiantes a menudo carecen de conocimientos previos y encuentran dificultades para establecer relaciones entre los hechos suscitados en los tres tiempos históricos. En Chile, un alto porcentaje de alumnos (93%) alcanza solo un nivel de aprendizaje intermedio en historia, lo que evidencia una comprensión superficial de las interpretaciones históricas. Este hecho pone de manifiesto la significancia de reformas educativas que fomenten una enseñanza más efectiva de la historia, centrada en la mejora de dichas capacidades de pensamiento crítico y reflexión sobre el pasado, con el fin de cultivar una ciudadanía informada y consciente de su herencia histórica (Sepúlveda, 2021).

En el contexto peruano, se demuestra una tradición arraigada en la educación escolar de la historia, particularmente desde el último siglo, enfocándose de manera específica en la creación de una identidad nacional. Destacaba las figuras heroicas y personajes más resaltantes del país. Dicha mirada, aún prevalente en muchas aulas, considera al maestro como la principal fuente para reproducir el aprendizaje a través de técnicas tradicionales como libros de textos densos o una enseñanza de solo pizarra. Sin embargo, se han propuesto formas más actuales de enseñanza de la historia, aplicando múltiples estrategias pedagógicas innovadoras, con el propósito de debatir el papel principal en el proceso educativo de la historia. Estas propuestas tienen como objetivo mejorar los aprendizajes, al reconocer su importancia para conocer el presente por medio del pasado y así dar un porvenir del futuro, yendo más allá de una simple comprensión de hechos pasados (Montalvo, 2019).

Como un caso local, tenemos datos de la región del Cusco, observándose en las áreas rurales, un bajo rendimiento estudiantil, con un 95% de alumnos incapaces de lograr un nivel adecuado de aprendizaje. Frente a esta situación, se han implementado diversas técnicas ceñidas al marco de refuerzo educativo, enfocadas en la mejora de competencias necesarias para los aprendizajes centrales. El propósito muestra que los alumnos logren potenciar sus habilidades en todas las áreas curriculares haciendo énfasis particular en ciencias sociales, un área que a menudo no recibe la atención necesaria por parte de las instituciones educativas (Gerencia Regional de Educación Cusco , 2022).

La situación problemática fue identificada en la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, ubicada en el distrito de Cusco, durante las prácticas realizadas en dicho centro educativo. A partir de la observación directa en el aula, se evidenció que los estudiantes enfrentan desafíos significativos en tres dimensiones clave de la competencia para construir interpretaciones históricas. En primer lugar, se detectó una limitada capacidad para interpretar evaluando de forma crítica diversas fuentes, lo que conduce a una comprensión superficial o sesgada de los eventos históricos. En segundo lugar, se observó una falta de comprensión profunda del tiempo histórico, manifestada en la dificultad para situar los acontecimientos en su contexto temporal y entender sus interrelaciones. Finalmente, se identificó una carencia en la habilidad para formular explicaciones coherentes, comprensibles y fundamentadas sobre los eventos históricos, lo que evidencia una deficiencia en la capacidad de análisis y síntesis histórica de los estudiantes. Estas limitaciones representan un reto significativo para desarrollar una ciudadanía crítica y reflexiva en el ámbito de la historia.

En caso la problemática continúe sin resolverse, los estudiantes podrían mantener un entendimiento básico de la historia, lo cual le dificulta analizar críticamente hechos pasados y presentes. Esto podría resultar en una percepción distorsionada del mundo y en la incapacidad

para participar de manera informada en la vida cívica y democrática. Además, la falta de habilidades para elaborar explicaciones históricas coherentes podría perpetuar la desinformación y la apatía ciudadana. En última instancia, la persistencia de estas dificultades podría socavar el avance de una comunidad democrática y reflexiva en el ámbito local y nacional. Es crucial abordar esta problemática para asegurar una formación histórica sólida.

Para dar una posible solución al problema expuesto, se pueden implementar estrategias pedagógicas como el uso de recursos digitales interactivos y la integración del ludo histórico en el currículo. Es esencial instruir a los maestros en metodologías activas y el uso efectivo de estrategias tecnológicas. Se deben diseñar actividades que fomenten la interpretación reflexiva de algunas fuentes históricas, así como entender el tiempo y elaborar explicaciones de ellas fundamentadas. Esto proporcionará a los estudiantes una experiencia educativa enriquecedora para desarrollar habilidades históricas sólidas y promover su pensamiento crítico como ciudadanos reflexivos en el futuro.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema general

¿De qué manera el ludo histórico mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024?

1.3.2 Problemas específicos

- a. ¿De qué manera el ludo histórico mejora la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024?

- b. ¿De qué manera el ludo histórico mejora la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024?
- c. ¿De qué manera el ludo histórico mejora la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024?

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación por conveniencia

La investigación fue conveniente debido a la importancia de abordar las restricciones en la competencia para construir interpretaciones históricas en estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco. Dado que la interpretación crítica es indispensable comprensión crítica y contextualizada de la historia es esencial para la educación de individuos bien informados y con criterio, es imperativo identificar estrategias pedagógicas efectivas que incentivan al progreso de dichas capacidades. Además, al centrarse en el impacto de la estrategia del ludo histórico en el fortalecimiento de la competencia construye interpretaciones históricas, este estudio podría ofrecer aportes valiosos para mejorar los enfoques educativos en el ámbito de la enseñanza de la historia, tanto a nivel local como nacional. Asimismo, al destacar la significancia de estas habilidades en la vida cívica y democrática, esta investigación contribuirá el progreso de una comunidad más crítica y comprometida con su pasado y su presente histórico.

1.4.2 Justificación práctica

La investigación se fundamentó en la aplicación práctica para ofrecer soluciones tangibles y aplicables a las dificultades identificadas en el fortalecimiento de competencias históricas críticas en los estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato

L. Herrera del distrito del Cusco. Al considerar el impacto de la estrategia del ludo histórico en el fortalecimiento de la competencia histórica, se proporcionan recomendaciones concretas y basadas en evidencia para mejorar la transmisión de conocimientos históricos en el salón de clases.

1.4.3 Justificación por su relevancia social

Este estudio fue de gran relevancia socialmente porque abordó una problemática clave para educar a ciudadanos que sean informados y analíticos en el ámbito histórico. Al identificar y analizar las complicaciones en la formación de capacidades históricas críticas en los estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del Distrito de Cusco, se busca contribuir a la construcción de una sociedad más crítica y autoevaluativa sobre su pasado. El análisis crítico de la historia es crucial para la cohesión social, la promoción del respeto por la diversidad cultural y la prevención de la manipulación ideológica. Al elevar la calidad de la enseñanza de la historia a través de estrategias pedagógicas efectivas como el ludo histórico, esta investigación fomenta el razonamiento crítico, la empatía y el sentimiento de pertenencia cívica de las futuras generaciones, fortaleciendo así el tejido social y cultural de la comunidad educativa.

1.4.4 Justificación teórica

La sólida justificación teórica de este estudio proviene de su contribución al desarrollo del conocimiento en el área educativa histórica. Dirigiendo la atención hacia la competencia para construir interpretaciones históricas y la implementación de la estrategia pedagógica del ludo histórico, se busca ampliar la comprensión teórica sobre las estrategias didácticas efectivas para Promover el desarrollo de competencias históricas críticas en los estudiantes. Este estudio se respaldó en teorías cognitivas y pedagógicas que sustentan la importancia del aprendizaje activo, la ludificación de contenidos y el desarrollo de competencias en pensamiento crítico en

el contexto educativo. Al analizar el impacto de estas estrategias en el fortalecimiento de la competencia histórica, se espera generar conocimientos teóricos sólidos que puedan ser aplicados en la creación de estrategias educativas y en la formación profesional de docentes, contribuyendo así al avance teórico y práctico en el campo de la educación histórica.

1.4.5 Justificación metodológica

La justificación metodológica se apoyó en la validez y actualización de la metodología empleada para garantizar la fiabilidad y la relevancia de los resultados encontrados. La elección del enfoque cuantitativo se basó en su habilidad para medir de forma objetiva el impacto de la estrategia del ludo histórico en el perfeccionamiento de la capacidad para formular interpretaciones históricas. Además, el diseño pre experimental se adaptó a las particularidades del estudio al facilitar la determinación de relaciones causales entre la variable independiente (aplicación del ludo histórico) y la variable dependiente (desarrollo de habilidades históricas críticas). La elección de un nivel explicativo permitió explorar más allá de las correlaciones superficiales, profundizando en la comprensión de los procesos subyacentes. Además, la actualización de la metodología se aseguró por medio de la integración de técnicas y herramientas de análisis de datos actualizadas, así como la consideración de la literatura más reciente en el contexto de la educación histórica y la formación pedagógica. Esto garantiza la validez y relevancia de los hallazgos para informar prácticas educativas contemporáneas y futuras en el área de la enseñanza de la disciplina histórica.

1.4.6 Justificación pedagógica

A nivel pedagógico, la investigación se justificó porque abordó una necesidad esencial en la formación de los estudiantes de nivel secundario: el desarrollo de la competencia para construir interpretaciones históricas. El uso del ludo histórico proporcionó una metodología innovadora que fomentó el aprendizaje activo y crítico de los hechos históricos, permitiendo

que los estudiantes no solo memorizaran datos, sino que comprendieran y contextualizaran los procesos históricos de manera significativa. Esta propuesta se basó en la idea de que los enfoques lúdicos en el aprendizaje promueven un mayor interés y una mejor retención de los contenidos, facilitando un aprendizaje más profundo y reflexivo.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Explicar la manera en la que el ludo histórico mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024.

1.5.2 Objetivos específicos

- a. Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024
- b. Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024
- c. Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024

1.6 Delimitación de la investigación

Desde una perspectiva temporal, este estudio abarcó el período de 2024, año donde se implementó la estrategia del ludo histórico y se llevaron a cabo las evaluaciones correspondientes. En relación con la localización del estudio, esta se restringe a la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, que forma parte de la Universidad

Nacional de San Antonio Abad del Cusco, ubicada en el distrito, provincia y departamento del Cusco. Es fundamental resaltar que la investigación está orientada hacia tres dimensiones de la competencia histórica: la capacidad para analizar de manera crítica diferentes fuentes, entender el contexto histórico, y desarrollar explicaciones sobre eventos históricos. Esta delimitación permitió una evaluación detallada de los efectos del ludo histórico en cada una de estas dimensiones, asegurando la relevancia y precisión de los resultados logrados en el contexto determinado.

1.7 Limitaciones de la investigación

Durante la implementación de la investigación, se encontraron con ciertas desventajas. No todos los días de la aplicación de la estrategia asistieron todos los alumnos, lo que afectó la consistencia en la recolección de datos. Además, algunos estudiantes se distraían con facilidad, lo que influyó en su rendimiento durante las sesiones. El tiempo disponible para cada sesión fue limitado, lo que restringió la profundidad con la que se abordaron los aspectos del ludo histórico. Estas limitaciones impactaron en los resultados alcanzados y en la efectividad general de la estrategia puesta en práctica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 *Antecedentes internacionales*

Joya (2021), en su estudio denominado como desarrollo de la competencia pensamiento histórico por medio del juego como herramienta pedagógica, se estableció como objetivo general de investigación fortalecer las habilidades analíticas en historia de los alumnos de 6to nivel por medio del juego, sus objetivos específicos fueron identificar los elementos lúdicos que ayudan a fortalecer la noción del tiempo histórico, diseñar actividades vinculadas al tema de historia utilizando el juego, y finalmente realizar la evaluación del juego empleado conociendo sus limitaciones y alcances. Metodológicamente, el trabajo fue cualitativo, de carácter descriptivo, diseño pre experimental y tipo básico. La población analizada conformada por 12 alumnos con edades de 16 a 19 años de edad, siendo la muestra la misma cantidad. El resultado más importante de la investigación evidenció el perfeccionamiento del aprendizaje del pensamiento histórico de los estudiantes del sexto grado a través del juego, destacando la mejora en la exploración de eventos históricos, la creación de conocimiento, el fomento del pensamiento crítico y la adquisición de una conciencia histórica-temporal que les permite establecer vínculos entre épocas pasadas y el presente. Las conclusiones más resaltantes fueron:

Como primera conclusión, se evidenció que las actividades lúdicas en los ambientes de aprendizaje promovieron un aprendizaje significativo en los estudiantes de ciencias sociales de secundaria, ya que fomentaron la participación activa, el pensamiento crítico, la comunicación y la expresión oral, permitiéndoles establecer relaciones temporales e históricas entre diversos eventos. Como segunda conclusión, aunque surgieron desafíos debido a la pandemia, la adaptación de estas actividades al entorno virtual, mediante herramientas tecnológicas, resultó

efectiva para potenciar la creatividad e imaginación de los estudiantes, enriqueciendo su comprensión de los temas. Como tercera conclusión, se destaca que el rol del docente como mediador fue clave, ya que propició un ambiente de diálogo y participación, logrando un aprendizaje flexible y beneficioso tanto en el ámbito académico como en el desarrollo personal de los estudiantes.

Este estudio se dirige principalmente a la variable Competencia Construye Interpretaciones Históricas, ya que demuestra cómo el uso del juego como herramienta pedagógica fortalece las habilidades analíticas en historia, como el pensamiento crítico y la conciencia histórico-temporal. Además, el trabajo evidencia cómo la metodología lúdica permite a los estudiantes establecer conexiones entre los eventos históricos y el presente, contribuyendo al desarrollo de interpretaciones históricas más profundas.

Correa (2019), en su estudio titulado como Artbook ludo-didactico de las deidades de la cultura Inca con paper toys, realizado en Quito-Ecuador. El propósito fundamental de este estudio fue diseñar un artbook ludo-didáctico diseñado para promover la comprensión de las deidades en la cultura Inca, empleando procesos digitales e impresión para fomentar la conciencia cultural desde la niñez su primer objetivo específico fue, realizar la búsqueda de información histórica respecto a la cultura Inca, el segundo fue buscar herramientas para la elaboración de Artbook Ludo, el tercer objetivo fue aplicar las técnicas el diseño de artbook, y el último objetivo fue ejecutar la actividad mediante el focus group. En cuanto a la metodología, se empleará el Método histórico-lógico. La población objetivo para este proyecto estará compuesto por niños en etapas iniciales de su educación, con edades que van desde los cuatro hasta los ocho, pertenecientes al Distrito Metropolitano de Quito. Los resultados de la investigación evidenciaron que los estudiantes mejoraron sus habilidades históricas de los incas gracias al uso del ludo Artbook, generando mejoras en sus conocimientos.

Como conclusiones más destacadas de la investigación, se resalta que la recopilación de información gráfica es un componente esencial para alcanzar un estilo de ilustración coherente y efectivo en el desarrollo de proyectos de este tipo. Además, se comprobó que la consistencia en el estilo gráfico es crucial, no solo para las ilustraciones, sino también para la presentación general del proyecto, asegurando una coherencia visual en todos los elementos de su diagramación. Finalmente, se subraya que este proyecto representa solo una pequeña introducción a la cultura inca y las raíces ecuatorianas, evidenciando la necesidad de generar más iniciativas que promuevan la identidad cultural desde edades tempranas.

Cabe resaltar que este estudio se orienta principalmente a la variable Ludo Histórico, ya que demuestra cómo la utilización de herramientas lúdico-didácticas, como el artbook, contribuye significativamente a mejorar el aprendizaje histórico de los estudiantes. Además, resalta la importancia de incorporar métodos interactivos para fomentar el interés y la comprensión de temas históricos, lo que refleja el potencial del enfoque lúdico en el ámbito educativo.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Chavarry (2022), en su investigación intitulada juegos lúdicos del bicentenario con motivo del bicentenario que potencian la habilidad para desarrollar interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria realizado en Trujillo, planteó como objetivo general evidenciar si es que los juegos lúdicos del bicentenario mejoraban la competencia construye interpretaciones históricas de los estudiantes de la Institución Educativa Marcelino Champagnat, los objetivos específicos fueron los siguientes, primero determinar como el juego de mesa fortalece la habilidad interpreta críticamente fuentes de los alumnos, como segundo objetivo es determinar la capacidad de comprender el tiempo histórico, el tercero determinar como la actividad de juegos de mesa mejora la capacidad de elaborar explicaciones histórica Desde un enfoque

metodológico, el estudio se realizó bajo un diseño de carácter cuasi experimental, con un enfoque cuantitativo y un alcance explicativo. La población del estudio se constituyó por un total de 50 estudiantes de la Institución Educativa de Trujillo, donde la muestra estuvo constituida por esa misma cantidad, pero dividido en 25 para el grupo experimental y la misma cantidad para el grupo control. Los resultados arrojados por la investigación revelaron que el promedio de la puntuación en el pos test del grupo experimental es de 16.56, mientras tanto, en el grupo de control es de 8.32, lo que genera una diferencia promedio de 8.24. El análisis estadístico produce un valor de $U = 6.092$, con un nivel de significancia por debajo del 5% ($p < 0.05$).

Como primera conclusión, se evidenció que el programa de juego de mesa interactivo Bicentenario fue altamente efectivo para fortalecer la competencia de construir interpretaciones históricas, ya que los estudiantes del grupo experimental mostraron un progreso significativo en comparación con el grupo control, como lo indican los puntajes promedio en el post-test. En segunda conclusión, se demostró que el juego también contribuyó al desarrollo de capacidades como la interpretación crítica de fuentes, la comprensión del tiempo histórico y la elaboración de explicaciones sobre procesos históricos, logrando mejoras notables en estas áreas en los estudiantes del grupo experimental frente al grupo control.

Este estudio se enfoca en la variable Competencia Construye Interpretaciones Históricas, al demostrar que la implementación de juegos lúdicos del bicentenario potencia la habilidad de los estudiantes para interpretar fuentes históricas de manera crítica, comprender el tiempo histórico y elaborar explicaciones sobre eventos pasados. Los hallazgos indican que el uso de estas actividades recreativas genera una mejora significativa en las competencias interpretativas de los alumnos, resaltando la efectividad de los métodos lúdicos en el aprendizaje de la historia en el ámbito educativo secundario

Villaroel (2021), en su trabajo titulado la gamificación de fuentes históricas para mejorar la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria realizado en Lima, se elaboró con el propósito de evidenciar los efectos de la gamificación de fuentes históricas mejora la competencia construye interpretaciones históricas, en cuantos a los objetivos específicos, primero se estableció evidenciar si la actividad de gamificación, desarrolla la habilidad para interpretar de forma crítica diferentes fuentes históricas, segundo entender el transcurso del tiempo histórico, y tercero generar explicaciones sobre los acontecimientos históricos. La metodología del estudio fue de carácter cuasi experimental, con enfoque cuantitativo. En lo referente a la población, esta se constituyó por 120 alumnos, donde se decidió trabajar con 56 alumnos dividido en dos grupos, uno con el que se aplicó la estrategia y otro donde no. Los hallazgos de la investigación mostraron que el grupo experimental reflejan una mejora altamente significativa, donde más del 65% de los estudiantes empezó en un nivel inicial en el pretest; se refleja los resultados de la siguiente manera, el 60% logró alcanzar el nivel de logro esperado, y cerca del 40% mostró un rendimiento destacado en el post test. Además, se observó un aumento en la media, pasando de más del 8% a aproximadamente el 17%. Se empleó el estadístico Mann-Whitney donde se demostró que la estrategia mejoro significativamente a la variable de estudio con un valor de 0.00, lo que confirma la hipótesis planteada.

Como primera conclusión, se determinó que la aplicación del programa "Gamificando con fuentes históricas" mejoró significativamente la competencia de construir interpretaciones históricas en los estudiantes, evidenciados por un aumento en el puntaje del grupo experimental, mientras que el grupo control mantuvo resultados estables. En segunda conclusión, el programa mejoró la capacidad de interpretar críticamente fuentes, con un incremento notable en el grupo experimental. En tercera conclusión, se evidenció una mejora

significativa en la capacidad de comprender el tiempo histórico en el grupo experimental, que pasó del 3.6% al 89.3% de estudiantes con buen desempeño. Finalmente, en cuarta conclusión, el programa fortaleció la capacidad de elaborar explicaciones sobre procesos históricos, con un notable aumento en el grupo experimental en comparación con el pre-test.

Este estudio se centra en la variable Competencia Construye Interpretaciones Históricas, al demostrar que la gamificación de fuentes históricas tiene un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades interpretativas de los estudiantes de secundaria. Los resultados revelan que la estrategia de gamificación mejora significativamente la capacidad de los alumnos para interpretar críticamente diferentes fuentes históricas, comprender el tiempo histórico y generar explicaciones sobre eventos pasados. En particular, el grupo que participó en la actividad mostró un aumento notable en su rendimiento, con más del 60% alcanzando el nivel de logro esperado en el post test, lo que subraya la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica en la enseñanza de la historia.

2.1.3 Antecedentes locales

Almora, et al. (2022), en su estudio denominado como secuencia temporal y análisis histórico en alumnos del 5to grado de la escuela primaria I.E. N° 56289 Ricardo Palma en Chumbivilcas – cusco 2021. El propósito de este estudio fue Identificar cómo la implementación del friso cronológico influye en el desarrollo de la habilidad para generar interpretaciones históricas en los alumnos de quinto grado de la Institución Educativa N° 56289 Ricardo Palma en Chumbivilcas, Cusco, sus objetivos específicos se plantearon con la finalidad de determinar el análisis de fuentes históricas, la comprensión del contexto temporal y la capacidad para formular explicaciones del proceso histórico mejoran con la elaboración del friso cronológico. Para su metodología el trabajo se desarrolló de forma experimental y cuantitativa. El estudio tuvo como población a 133 alumnos que estaban en grados desde

primero hasta sexto de primaria, siendo la muestra igual a la población. El trabajo llegó a los siguientes resultados: más del 70% de los alumnos obtuvieron el nivel esperado en cada una de las dimensiones de la variable de estudio, evidenciando de manera clara que la estrategia empleada facilita el proceso de aprendizaje, logrando resultados positivos en los estudiantes, teniendo la capacidad de comparar, ubicar, diferenciar y redactar hechos históricos.

Se concluye que el uso del friso cronológico como técnica influye de manera positiva en la competencia de construir interpretaciones históricas en los estudiantes de 5° de primaria de la Institución Educativa N° 56289 “Ricardo Palma” de Qquechapampa, Livitaca, Chumbivilcas, Cusco. Esta herramienta no solo fortaleció su habilidad para interpretar críticamente diversas fuentes, sino también mejoró significativamente su comprensión del tiempo histórico y su capacidad para generar explicaciones críticas sobre eventos históricos. En conjunto, el friso cronológico demostró ser un recurso efectivo para enriquecer la comprensión y análisis de la historia en los estudiantes.

Este estudio se centra en la variable Competencia Construye Interpretaciones Históricas, evidenciando que la implementación del friso cronológico potencia la habilidad de los estudiantes para generar interpretaciones históricas. La técnica demostrada en la investigación facilita el aprendizaje al mejorar la capacidad de análisis y comprensión del contexto temporal de los eventos históricos, posicionándola como una herramienta pedagógica efectiva en la enseñanza de las ciencias sociales.

Vilca (2019), en su investigación denominada propuestas de juegos didácticos para mejorar el desempeño de los estudiantes de primer año de secundaria en el área de historia de la Institución Educativa Manuel Seoane Corrales de Poroy-Cusco, estableció como objetivo general mejorar el logro de capacidades de historia en los estudiantes de nivel secundario por medio de los juegos didácticos, sus objetivos específicos fueron, enseñar a los alumnos a tomar

decisiones, luego garantizar la capacidad de trabajar en equipo, en tercer lugar, mejorar la asimilación de temas teóricos en historia. En términos metodológicos, el trabajo fue de diseño pre experimental, de tipo aplicado, enfoque cuantitativo y alcance explicativo. La población investigada estuvo integrada por 26 alumnos, trabajando con la misma cantidad para la muestra de estudio. Los hallazgos demostraron que el valor calculado de t de Student experimental, 8.963, supera al valor teórico o crítico, 1.708. Asimismo, se observó que el valor de p o significancia bilateral es inferior a 0.05 (nivel de significancia).

Como primera conclusión, se determinó que los juegos didácticos mejoraron significativamente la competencia de construir interpretaciones históricas en los estudiantes. En segunda conclusión, fortalecieron la capacidad de interpretar críticamente diversas fuentes. En tercer lugar, se observó una mayor comprensión del tiempo histórico, permitiendo a los estudiantes ubicar eventos en su contexto temporal. Finalmente, se incrementó la habilidad de generar explicaciones críticas sobre procesos históricos, promoviendo un aprendizaje más analítico.

Este estudio se dirige a la variable Ludo Histórico, al demostrar que la implementación de juegos didácticos mejora el desempeño de los estudiantes en el área de historia. A través de actividades lúdicas, se facilita la toma de decisiones y el trabajo en equipo, así como la asimilación de contenidos teóricos. Los resultados indican que los juegos didácticos no solo aumentan el interés de los alumnos, sino que también promueven un aprendizaje significativo en la materia, destacando su potencial como estrategia pedagógica en la enseñanza de la historia.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Ludo histórico

2.2.1.1 Reseña histórica.

El Ludo, una adaptación del Pachís tradicionalmente jugado en la India, surge aproximadamente en el siglo IV a.C. Existen relatos que indican que el emperador hindú Akbar I lo disfrutaba en el siglo XVI en su patio, en compañía de las 16 mujeres de su harén, todas luciendo atuendos de colores. Parchís es una evolución de la palabra pacis, que traduce como veinticinco, representando el nivel de puntuación más alto al lanzar los dados. Inicialmente, la confección de los juegos se realizaba con tela, los dados eran conchas marinas y las fichas eran elaboradas en madera mediante esculpido. (Morales E. , 2022).

2.2.1.2 Concepto.

El ludo histórico es una estrategia educativa que utiliza el juego como herramienta para enseñar y reforzar conocimientos de historia en estudiantes. Su objetivo es facilitar el aprendizaje significativo al hacer que los estudiantes interactúen activamente con los contenidos históricos, permitiéndoles explorar, analizar y construir interpretaciones sobre eventos, personajes y contextos del pasado de una forma dinámica y lúdica. Este enfoque ayuda a desarrollar competencias como la interpretación y análisis crítico de hechos históricos, al mismo tiempo que fomenta la creatividad, la motivación y el interés por la historia.

El concepto de juego es eminentemente lúdico, pero no todos los aspectos lúdicos se limitan al juego en sí. La ludicidad, en su extensa y compleja naturaleza, alude a la capacidad inherente de los individuos para exponer de distintas formas, experimentar situaciones emocionales variadas y deleitarse en contextos cómodos para el entretenimiento, y el esparcimiento. Esto nos lleva a experimentar una serie de emociones, partiendo de la alegría y la risa hasta el llanto, y nos permite vivir plenamente. En esencia, la ludicidad actúa como una

fuerza generadora de emociones que enriquece nuestras vidas y nos invita a disfrutarlas de manera integral (Morales E. , 2022).

2.2.1.3 Importancia.

Las posibilidades ofrecidas por los juegos son numerosas y diversas, abarcando desde la dirección que se les quiera dar hasta los materiales empleados, la combinación de recursos y herramientas, el establecimiento de normativas y el manejo del tiempo, entre otros aspectos. Esto representa una valiosa oportunidad para generar amplios beneficios en términos físicos, intelectuales, emocionales, sociales y culturales. La esencia de los juegos de mesa reside en su carácter lúdico y educativo, lo cual los convierte en un recurso de significativa importancia en el entorno educativo. Estos juegos se caracterizan por su complejidad, ya que estimulan la mente y fomentan una disposición activa hacia el aprendizaje significativo. Como resultado, tanto los participantes activos como los pasivos adquieren habilidades para seguir instrucciones, respetar normas, mejorar la comunicación y mostrar consideración hacia sus compañeros de juego (Morales E. , 2022).

2.2.1.4 Características.

El ludo, como herramienta pedagógica y lúdica, presenta una serie de características similares a las características lúdicas, que enriquecen el proceso de aprendizaje y motivan al estudiante. Este se presenta como una propuesta didáctica que combina disfrute y desafío, creando un espacio propicio para el aprendizaje integral. Su implementación en el aula no solo promueve la adquisición de conocimientos, sino que también favorece el desarrollo de competencias emocionales y sociales, esenciales para formar individuos críticos y creativos. A continuación, se describen algunas de estas características fundamentales (Ceballos & Rada, 2023):

- **Curiosidad:** El ludo despierta el interés y la curiosidad en los estudiantes, invitándolos a explorar y descubrir nuevas ideas. Esta característica fomenta un ambiente donde las preguntas y la búsqueda de respuestas son bienvenidas, lo que potencia el aprendizaje.
- **Experimentación:** A través del ludo, los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar y probar diversas estrategias. Este enfoque les permite aprender de sus errores, favoreciendo un aprendizaje activo y significativo en un entorno sin miedo al fracaso.
- **Interacción Social:** El ludo fomenta la colaboración y el diálogo entre los participantes. Al trabajar juntos en actividades lúdicas, los estudiantes desarrollan habilidades sociales y de comunicación, aprendiendo a escuchar y compartir sus perspectivas con los demás.
- **Reflexión:** Más allá de la diversión, el ludo impulsa a los estudiantes a reflexionar sobre las experiencias vividas durante el juego. Esta reflexión crítica les ayuda a integrar los conocimientos adquiridos y a aplicarlos en diferentes contextos.

Diversidad de Experiencias: El ludo permite a los estudiantes enfrentarse a una variedad de situaciones y desafíos. Al hacerlo, desarrollan habilidades críticas y creativas, así como la capacidad de adaptarse a diferentes circunstancias.

2.2.1.5 Ventajas.

El ludo histórico es una herramienta pedagógica que combina el aprendizaje de la historia con actividades lúdicas, lo que lo convierte en una estrategia innovadora para enseñar de manera dinámica y significativa. A través del juego, los estudiantes no solo se involucran de manera activa en el proceso educativo, sino que también desarrollan competencias clave

como el análisis crítico, la colaboración y la construcción de interpretaciones históricas. Esta metodología ofrece una serie de ventajas que potencian el aprendizaje, haciendo que la enseñanza de la historia sea más atractiva y efectiva. Entre las principales ventajas del ludo histórico, destacan:

- **Aprendizaje interactivo:** Los estudiantes participan activamente, lo que facilita una comprensión más profunda de los contenidos históricos.
- **Desarrollo de competencias:** Fomenta la competencia de construir interpretaciones históricas al exigir que los estudiantes analicen y evalúen hechos del pasado.
- **Fomento del pensamiento crítico:** Los juegos históricos promueven el análisis y la evaluación de fuentes y versiones de la historia, mejorando el pensamiento crítico.
- **Mejora de la retención de información:** El enfoque lúdico ayuda a que los estudiantes retengan mejor los conocimientos al asociar el aprendizaje con emociones positivas.
- **Trabajo en equipo:** Muchos juegos históricos requieren colaboración, lo que fortalece habilidades sociales y de comunicación.
- **Motivación y engagement:** Los estudiantes se sienten más motivados a aprender historia a través de juegos, ya que el método reduce la percepción de dificultad y aumenta el interés.
- **Adaptabilidad a diferentes niveles:** El ludo histórico se puede adaptar a distintos niveles educativos, lo que lo hace una herramienta flexible y efectiva para diversas edades.

2.2.1.6 Teoría del aprendizaje de Vygotsky y Ausubel en las actividades lúdicas

El enfoque educativo centrado en las actividades lúdicas, influido por teóricos prominentes como Lev Vygotsky, ha despertado un interés creciente en los últimos tiempos. Según las ideas de Vygotsky y otros académicos, el juego tiene un rol esencial para el avance cognitivo e interpersonal de los niños, al poner a disposición un entorno para la exploración, la creatividad e interrelación con otros. Vygotsky recalcó la importancia del juego, al ser una actividad de carácter imaginativo, ayuda a los niños a entender la diferencia entre la realidad y los símbolos, lo que contribuye a su crecimiento cognitivo. Además, Vygotsky introdujo el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), enfatizando la importancia de la colaboración con adultos u otros niños más capaces para promover habilidades más avanzadas. Desde esta perspectiva, los educadores están en la obligación de elaborar trabajos recreativos que desafíen a los menores a explorar y ampliar su comprensión de los significados, brindando el apoyo necesario para su desarrollo cognitivo. A pesar de la relevancia reconocida del juego durante el aprendizaje, muchos maestros de preescolar aún carecen de una planificación estructurada y una comprensión completa de los objetivos educativos detrás de estas actividades. Por lo tanto, se enfatiza la necesidad de una reflexión cuidadosa sobre los propósitos y significados de las actividades lúdicas en el contexto educativo (Sánchez et al., 2020).

Según Groos (1902), durante la infancia, los menores de edad se encaminan y proyectan a la adultez al practicar diversas funciones a través del juego. Este enfoque resalta la relevancia de la ludicidad en la mejora de capacidades que serán necesarias para la vida independiente. El juego actúa como un precursor que contribuye al crecimiento de estas habilidades, las cuales alcanzan su madurez hacia el final de la infancia. Se considera que el juego es una forma de ensayo que prepara al niño para las demandas de la vida adulta. Desde una perspectiva

educativa, esta teoría busca comprender y apreciar la amplia gama de actividades de carácter lúdico con un enfoque educativo. Esto implica abordar temas tanto educativos como psicológicos (Morales E. , 2022).

Según Ausubel (1963), el proceso de aprendizaje significativo puede considerarse el principal proceso cognitivo de los seres humanos para poder obtener y manejar información en cualquier área del conocimiento. Este autor establece tres condiciones cruciales para su ocurrencia: la utilización de materiales didácticos adecuados, considerando aquellos saberes que los estudiantes ya predisponen, creando entornos participativos. Ausubel (1968) subraya la importancia de generar conexiones entre los nuevos conocimientos y los existentes para facilitar la asimilación de conceptos (Morales E. , 2022).

Huizinga (1938) concibe las actividades lúdicas como expresiones de índole social, donde los juegos alteran las perspectivas y la forma de abordar propuestas pedagógicas. Para él, el juego es considerado como una actividad que se realiza de manera voluntaria que tiene lugar en un entorno y marco temporal específicos, con reglas establecidas y acompañada de emociones y conciencia de un estado diferente al ordinario. Esta actividad no solo influye de manera inseparable en los procesos educativos, sino que también es un canal eficaz para optimizar tanto el aprendizaje como la enseñanza. Además, lo lúdico crea entornos emocionales positivos, generando placer y alegría. Por tanto, el aprendizaje debe comenzar con la creación de contextos que fomenten la libertad, la sociabilidad, el entusiasmo y la autonomía, lo que requiere un cambio en el enfoque y la práctica pedagógica de los docentes para reconocer el valor educativo del juego (Morales E. , 2022).

Vygotsky (1995) resalta la importancia de los aspectos sociales caracterizados por los niños en el juego, lo cual optimiza los aspectos psicológicos. A través de la participación y colaboración con otros infantes, se adquieren papeles que complementan a uno, lo que marca

el inicio de actitudes enfocadas por ideas. El juego, durante el desarrollo de la persona, fortalece tanto su aspecto psíquico como físico, especialmente durante la niñez. Además, las actividades lúdicas se entrelazan directamente con el progreso infantil, ya que potencia la personalidad, las habilidades sociales, intelectuales y psicomotoras de los niños. Por su naturaleza espontánea, el juego promueve el crecimiento y la maduración al tiempo que los niños exploran sus capacidades y limitaciones. En conclusión, la ludicidad de algunas actividades y las herramientas didácticas son técnicas pedagógicas indispensables que incrementan la eficiencia de los aspectos educativos e instructivos, lo que permite a los maestros descubrir las destrezas y capacidades de sus alumnos (Morales E. , 2022).

2.2.2 Competencia construye interpretaciones históricas

2.2.2.1 Conceptos de la competencia construye interpretaciones históricas.

La construcción histórica de la interpretación se plasma mediante el manejo de fuentes, autores y textos contrastantes, así como la comprensión del discurso elaborado histórico. Este hecho de interpretación está íntimamente ligado al entorno actual del estudiante. Considerando la temporalidad, el alumno, a través de su imaginación colectiva, sus ideales individuales y expresiones sociales, permitiéndole explorar los vestigios de la historia. Su indagación se enfoca en entender la historia que está cercana a su contexto, considerando nexos que otorgan sentido y provecho a las habilidades históricas. Fundamentando lo mencionado e identificando la relevancia del proceso histórico y su enseñanza, se da la pregunta respecto a aquellos principios y teorías educativas que son los adecuados para incentivar a un juicio histórico dentro de la enseñanza (García, 2022).

En el análisis de las interpretaciones históricas dentro de este marco, se enfatiza su relevancia en el pensamiento histórico. Se resalta que para un adecuado ejercicio del pensamiento histórico, se reconocen cuatro componentes esenciales: la imaginación histórica,

la representación histórica, comprendiendo los hechos y tiempo histórico, cultivando el pensar histórico brindando a los alumnos estrategias que les permitan analizar y comprender los hechos del pasado de forma autónoma. Este enfoque permite que los alumnos se instruyan para entender la historia, lo que les permite evaluar los eventos históricos al considerar su contexto histórico analizando de forma reflexiva los eventos de la historia en función de hechos del presente (García, 2022).

2.2.2.2 Logro por competencia en ciencias sociales.

La competencia como tal es un aspecto denominado por Chomsky (1974) en su teoría sobre la adquisición del lenguaje. Implica la adquisición de conocimientos para solucionar inconvenientes y tomar decisiones, representando una combinación de capacidades y actitudes. El desarrollo de competencias implica la capacidad de ejecutar acciones, comprender emociones y procesar pensamientos. En resumen, fortalecer las competencias mejora las habilidades cognitivas, promueve valores, actitudes y prácticas individuales (Cabezas, 2015).

Conforme al reporte del Ministerio de Educación (2016), en el Plan de Estudios Nacional de la Educación Primaria, se entiende como una competencia como la habilidad que un individuo posee para fusionar un conjunto de competencias y lograr un objetivo específico en determinadas circunstancias, comportándose de manera correcta y ética. Ser competente requiere comprender el contexto donde uno esta; analizar las opciones de solución, es decir, reconocer aquellos saberes y competencias que son propias de un contexto, analizando las interrelaciones más óptimas acorde al contexto y al objetivo, para posteriormente decidir; y poner en práctica la combinación seleccionada. Además, ser capaz también implica mezclar ciertas características individuales con capacidades interpersonales que mejoren la interacción con otros. Esto requiere que el individuo esté consciente de su predisposición individual en cuanto a intereses y emociones, así también como de otros, ya que dichas dimensiones influyen

en la selección de opciones al actuar. Las mejoras de las competencias de los alumnos es un camino consciente y constante, lo cual es guiado por los educadores y la Institución Educativa. Este logro se manifiesta a lo largo de la vida y establece metas para cada fase del proceso educativo.

2.2.2.3 Aprendizaje por competencia.

Un aprendizaje basado en las competencias se considera como una rama del ámbito educativo que busca integrar conocimientos y capacidades para lograr un desempeño competente en situaciones específicas. Implica la capacidad de combinar diferentes atributos para resolver problemas con ética y eficacia. Este enfoque reconoce la transferibilidad de las competencias a distintos contextos y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y prácticas (Hendrickson et al., 2020).

En este modelo, el estudiante es considerado como la parte protagónica del proceso de aprehensión, siendo necesario que interiorice la importancia de investigar, innovar y mejorar la calidad educativa. Se destaca la relevancia que maestros conjuntamente con sus alumnos mejoren sus competencias profesionales, lo que implica un cambio de roles y objetivos en el aula (Hendrickson et al., 2020).

El desarrollo de competencias se estructura en tres niveles de logro: conocimiento, habilidad para aplicar el conocimiento y capacidad para integrar la competencia en la práctica. Además, se enfatiza la importancia de la metacognición, que consiste en monitorear, regular y orquestar los procesos cognitivos para alcanzar metas u objetivos de aprendizaje (Hendrickson et al., 2020).

2.2.2.4 Importancia de la competencia construye interpretaciones históricas.

El desarrollar la competencia de interpretar los hechos históricos, los estudiantes adquieren la aptitud para entender su presente y la diversidad que lo caracteriza. Esta capacidad

implica analizar los procesos históricos y sus efectos, así como detectar que los individuos pueden generar visiones del futuro, en función de su pasado. Al entender el origen y el destino futuro, las personas una identidad propia y entender la diversidad. Con la capacidad de construir interpretaciones históricas, los estudiantes pueden abordar diversos problemas históricos a nivel local, regional o global, destacando la capacidad para entender las fuentes y cambios históricos (Tufinio y otros, 2019).

Las interpretaciones históricas se consideran un elemento esencial en el proceso educativo de la historia. Este procedimiento hace uso de métodos y técnicas orientadas a la interpretación de fuentes primarias y secundarias. La interpretación de fuentes históricas facilita su entendimiento, así como la comparación y la discrepancia de diferentes representaciones en la mejora del entendimiento de acontecimientos históricos. En resumen, esta conceptualización brinda al alumno un entendimiento respecto a la labor de un historiador y el proceso de construcción del conocimiento histórico (García, 2022).

2.2.2.5 Capacidad I: interpreta críticamente diversas fuentes.

La habilidad para interpretar fuentes implica la capacidad de extraer conclusiones a partir del análisis de información, permite entender los diferentes puntos de vista de historiadores permitiendo controlar las fuentes. Por lo tanto comprender la identidad de los investigadores con las fuentes históricas permite tener una idea profunda de lo que se quiere dar a conocer con los diferentes perspectivas sobre los eventos, y así como hay opiniones a favor y en contra (Puerta, 2019).

La interpretación histórica implica una técnica esencial para los profesionales de historia, ya que analizar las fuentes es fundamental en investigaciones de diferente tipo dentro de este campo. El cual no está limitado simplemente a examinar críticamente algunos documentos o textos, sino que también implica la habilidad de extraer la información relevante

de ellos y evaluar su significado en el contexto temporal y su evolución. Se debe considerar que la Historia no es una ciencia estática, sino que es susceptible de interpretaciones diversas y válidas, los hechos no cambian, pero la interpretación de esos hechos es siempre un campo de estudio de la historia. Enseñar Historia se comprende en un contexto más amplio, adoptando un modelo educativo que promueva la formación de una comunidad de investigación, el aprendizaje se enriquece cuando los estudiantes son agentes de su propia comprensión histórica teniendo la oportunidad de explorar, analizar, revisar y compartir sus descubrimientos. Este enfoque posibilitaría el abordaje crítico de las fuentes históricas, en contraposición a la mera reproducción pasiva que a menudo caracteriza a los materiales de estudio convencionales (Camuñas, 2020).

Enseñar los hechos históricos, se destaca el empleo de fuentes históricas, sobre todo las primarias, como un aspecto principal que permite cultivar capacidades intelectuales relacionadas con la labor del historiador. Estas habilidades engloban la capacidad de plantear interrogantes y dilemas acerca del pasado, lo que conlleva a la exploración y elección de fuentes adecuadas.

A través de la interpretación de diversas fuentes, los estudiantes no solo buscan respuestas, sino que también generan nuevas preguntas que enriquecen el estudio, el proceso de recopilar pruebas y formular conclusiones, y, por último, la expresión de los hallazgos a través de la creación de relatos históricos que se fundamentan en explicaciones o argumentos respaldados por pruebas (Saíz, 2023)

2.2.2.6 Capacidad II: comprende el tiempo histórico.

La comprensión del tiempo histórico se refiere a la capacidad de situar y contextualizar eventos, procesos y fenómenos dentro de una secuencia temporal, entendiendo las relaciones causales y la transformación de las sociedades a lo largo del tiempo. Esta destreza conlleva

identificar la relevancia de la cronología y la duración de los hechos, así como su repercusión tanto en el presente como en el futuro. Además, permite examinar y reflexionar sobre cómo el contexto histórico influye en diversos aspectos de la vida social, tales como la cultura, la política y la economía. (Huerta y Mendoza, 2021).

La interpretación de los procesos históricos a lo largo del tiempo va más allá del simple paso de las horas y los días; constituye una parte fundamental de nuestra identidad, transformando nuestra perspectiva del presente y la realidad histórica. Es crucial para la alineación inicial de los futuros maestros de historia, ya que les proporciona una comprensión más amplia de los hechos del pasado. A menudo, se limita la comprensión del tiempo histórico a la cronología y la periodización, influenciada por un currículo tradicional basado en la historiografía positivista. Sin embargo, es necesario que los educadores adquieran una comprensión más amplia y sofisticada del tiempo histórico, tanto a través de su formación académica como de sus experiencias cotidianas, para poder transmitir este conocimiento de manera efectiva a sus estudiantes (Escribano & Gudín, 2019).

2.2.2.7 Capacidad III: elabora explicaciones sobre procesos históricos.

Esta dimensión implica la habilidad para analizar y comprender los diversos eventos, fenómenos y cambios que han ocurrido a lo largo del tiempo en el contexto de la historia. Esta competencia histórica implica la capacidad de examinar en profundidad los factores, causas y consecuencias que subyacen a los acontecimientos históricos, así como la habilidad para sintetizar esta información y presentarla de manera coherente y comprensible. Asimismo, abarca la capacidad de analizar los procesos históricos en función de su contexto temporal y espacial también se logra identificar patrones y tendencias significativas que ayuden a explicar la transformación y el desarrollo de la humanidad a lo largo del tiempo. En resumen, elaborar explicaciones sobre procesos históricos requiere un análisis crítico, una comprensión profunda

y la capacidad de comunicar de manera efectiva el significado e impacto de los eventos y procesos históricos (Levi, 2019).

2.2.2.8 Desempeños del estudiante de primero de secundaria.

Los desempeños que se esperan en el estudiante de primero de secundaria son los siguientes:

- **Obtención de información:** El estudiante recopila datos de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico, diferenciando entre los hechos y las interpretaciones del pasado. Reconoce que no existen interpretaciones "correctas" o "incorrectas", sino que todas reflejan diferentes perspectivas.
- **Ubicación temporal:** Sitúa en orden cronológico distintos hechos o procesos de la historia local, regional y nacional, determinando la distancia temporal entre estos y el presente. Utiliza convenciones temporales, así como períodos o subperíodos de la historia nacional y mundial para hacerlo.
- **Elaboración de explicaciones:** Desarrolla explicaciones de un hecho o proceso histórico basándose en sus causas y consecuencias.
- **Comprensión de ideas y creencias:** Explica las ideas, creencias, valores y actitudes de personajes históricos o grupos sociales en función del contexto en el que vivieron.

2.2.2.9 Competencia gestiona responsablemente el espacio y ambiente

En la competencia gestiona responsablemente el espacio y el ambiente, los alumnos son capaces de tomar decisiones informadas que promueven la satisfacción de las necesidades, adoptando una postura crítica y enfocada en el desarrollo sostenible, lo que implica no comprometer el bienestar de las generaciones venideras. Además, se involucra en actividades que reducen la vulnerabilidad de la sociedad ante diversos desastres. Esto implica entender que

el espacio es una construcción social en constante cambio, un ámbito de interacción entre elementos naturales y sociales, donde el ser humano desempeña un papel clave en su transformación a lo largo del tiempo. Cabe resaltar que dicha competencia, Cabe resaltar que dicha competencia comprende tres capacidades, las cuales son (Ministerio de Educación , 2016):

- **Comprender las interacciones entre los elementos sociales y naturales:** Implica analizar las dinámicas y cambios del espacio geográfico, reconociendo los componentes naturales y sociales que lo conforman, así como las interacciones entre ambos en escalas locales, nacionales o globales.
- **Utilizar fuentes de información para entender el espacio geográfico:** Consiste en emplear diversas fuentes como mapas, fotografías, imágenes, cuadros y gráficos estadísticos para analizar el espacio geográfico, orientarse y desplazarse en él.
- **Desarrollar acciones para preservar el ambiente:** Se refiere a proponer y ejecutar iniciativas destinadas al cuidado del medio ambiente y la prevención de riesgos ante desastres. Esto implica evaluar el impacto de los problemas ambientales y territoriales en la vida de las personas.

2.2.2.10 Competencia gestiona responsablemente los recursos económicos

En la competencia gestiona responsablemente los recursos económicos, el estudiante tiene la capacidad de gestionar los recursos individuales como los de la familia, adoptando una postura crítica, informada y responsable sobre su manejo. Esto implica reconocerse como un agente económico, entender el papel de los recursos económicos en la satisfacción de las

necesidades, así como el funcionamiento del sistema financiero y económico. Esta competencia se divide en las siguientes capacidades (Ministerio de Educación , 2016):

- **Comprender el funcionamiento del sistema económico y financiero:** Implica identificar los roles de los diferentes actores que participan en el sistema, analizar sus interacciones y entender el papel del Estado en estas relaciones.
- **Tomar decisiones económicas y financieras:** Consiste en planificar el uso de los recursos económicos de manera sostenible, considerando necesidades y posibilidades. También implica adoptar una postura crítica ante los sistemas de producción y consumo, así como ejercer los derechos y responsabilidades como consumidor informado.

2.2.2.11 Estándar de Aprendizaje del nivel esperado al fin del ciclo VI de la competencia construye interpretaciones históricas

Al finalizar el ciclo VI, se espera que el estudiante elabore interpretaciones históricas sobre eventos o procesos tanto de Perú como del mundo. Para ello, explica dichos hechos o procesos mediante la clasificación de sus causas y consecuencias, reconociendo los cambios y continuidades a lo largo del tiempo, y utilizando términos históricos adecuados. Además, justifica su importancia considerando los cambios y permanencias que provocan, empleando distintos referentes y convenciones temporales, así como conceptos vinculados a las instituciones sociopolíticas y la economía. Asimismo, compara e integra información de diversas fuentes, diferenciando entre la narración de los hechos y las interpretaciones realizadas por los autores de esas fuentes.

2.2.2.12 Perfil de egreso del estudiante de Educación Básica Regular en ciencias sociales

El Currículo Nacional de la Educación Básica garantiza el derecho a la educación al definir el Perfil de egreso, que responde a los desafíos actuales y a las diversas necesidades y valores de la sociedad. Este perfil promueve el desarrollo integral de los estudiantes en áreas como lo ético, cognitivo, afectivo, cultural y sociopolítico, con el objetivo de su plena realización. Además, unifica criterios para asegurar aprendizajes comunes que respeten la diversidad. Estos aprendizajes, vinculados a la Ley General de Educación, abarcan el desarrollo personal, la ciudadanía, y la preparación para enfrentar cambios en el mundo laboral (Ministerio de Educación , 2016).

Desde el currículo de educación se espera el siguiente perfil de egreso de los estudiantes de Educación Básica Regular: el estudiante propicia la vida en democracia al reconocer sus derechos y comprender el proceso histórico y social del país y el mundo: El estudiante fomenta la vida democrática reconociendo sus derechos y deberes, comprendiendo los procesos sociales e históricos de su país y del mundo. Actúa en la sociedad promoviendo la democracia como un sistema de gobierno y convivencia, defendiendo los derechos humanos y reflexionando críticamente sobre el rol de cada individuo en la sociedad. Se involucra en la construcción de una ciudadanía informada y colabora con los demás hacia objetivos comunes, manteniendo una conducta ética y respetuosa (Ministerio de Educación , 2016).

Es importante destacar que, en relación con la competencia de construir interpretaciones históricas, el logro del perfil de egreso de los estudiantes de Educación Básica se refuerza a través del desarrollo de diversas habilidades. El área de Ciencias Sociales, con un enfoque en la ciudadanía activa, tiene como objetivo promover y facilitar el crecimiento de competencias clave a lo largo de la Educación Básica Regular. Entre estas competencias se

incluyen la capacidad de construir interpretaciones históricas, gestionar los recursos económicos de manera responsable, y administrar adecuadamente el espacio y el medio ambiente (Ministerio de Educación , 2016).

2.3 Marco conceptual

Competencia

Se refiere a la habilidad de un individuo para combinar diversas capacidades, saberes, valores y actitudes con el objetivo de alcanzar una meta particular en un contexto específico, actuando de manera ética (Ministerio de Educación , 2016).

Capacidad

Una capacidad es considerada como una herramienta que permiten a los individuos actuar con competencia. Estas herramientas incluyen conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes aplican para enfrentar situaciones específicas. Las capacidades abarcan acciones más simples que forman parte de competencias, las cuales son operaciones más complejas que requieren una integración de diversas habilidades y conocimientos (Ministerio de Educación , 2016).

Conciencia histórica

La conciencia del contexto histórico involucra la actividad mental de las personas, dirigida por la memoria, que trae al presente las vivencias pasadas con el objetivo de interpretar la situación actual y facilitar la creación de perspectivas futuras basadas en las experiencias anteriores que emergen en la memoria en el momento actual. Básicamente, implica tener un pensamiento crítico respecto a hechos que puedan intervenir en las decisiones tomadas ya sean del futuro o presente (Chávez y Pagés, 2020).

Fuentes históricas

Una fuente histórica hace referencia a la forma en la que los hechos tienen un contexto tanto temporal como espacial, el cual se ve influenciado por los aspectos culturales y sociales del entorno que los rodea (Camuñas, 2020).

Fuentes primarias

Una fuente primaria en la historia es entendida como aquel recurso que brinda información del pasado, las cuales al ser estudiadas son importantes para comprender el ámbito histórico y la forma en como se pensaba en dichos años. Dichas fuentes incluyen documentos que hayan sido escritos o que sean posibles de observarse e incluso se consideran materiales (Camuñas, 2020).

Fuentes secundarias

Son clasificadas como las fuentes que entregan información, temas o fenómenos históricos basadas en el análisis y la consolidación de información de fuentes primarias. Estas fuentes son generadas por investigadores, historiadores u otros estudiosos que analizan y contextualizan la información proveniente de fuentes primarias para ofrecer una visión más completa o interpretación de los acontecimientos históricos (Camuñas, 2020).

Recursos didácticos

Catalogadas como herramientas que los profesores aplican para enriquecer el aprendizaje de los alumnos (Napa, 2023).

Logro de competencia

Hace referencia a la competencia en una habilidad que un individuo alcanza en relación con un conjunto específico de conocimientos, habilidades o capacidades. Este logro se evalúa mediante la demostración de la capacidad del individuo para aplicar y utilizar efectivamente esos conocimientos y habilidades en situaciones prácticas o en solución de situaciones

complejas relacionadas en un campo particular de estudio o actividad. El logro de competencia se puede valorar por medio de diversas herramientas de evaluación, como exámenes, proyectos, desempeño en el trabajo, entre otros (Morales et al., 2021).

Perfil de egreso

Se trata de la perspectiva holística que se espera que adquieran los estudiantes en el país al finalizar su Educación Básica. Esta visión guía al sistema educativo en la promoción del desarrollo del potencial humano de los alumnos, abarcando aspectos personales, sociales, culturales y laborales (Ministerio de Educación , 2016).

Pensamiento histórico

Es considerado como la habilidad de analizar y comprender el pasado, considerando su contexto, causas y consecuencias, y aplicando este conocimiento para interpretar el presente y proyectar posibles escenarios futuros. Es una habilidad cognitiva que implica la reflexión crítica sobre eventos, procesos y narrativas históricas (Bello, 2021).

Tiempo histórico

El tiempo histórico se refiere al período continuo de tiempo en el que ocurren los eventos y procesos históricos. Es la dimensión temporal en la que se sitúan y se desarrollan los acontecimientos pasados, presentes y futuros que constituyen la historia de la humanidad. El tiempo histórico facilita la comprensión de la secuencia, duración y evolución de los eventos históricos, así como para contextualizarlos dentro de un marco temporal específico (Álvarez, 2020).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1 *Hipótesis general*

El ludo histórico mejoró significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024.

3.1.2 *Hipótesis específicas*

- a. El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024
- b. El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024
- c. El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024

3.2 Identificación de las variables e indicadores

Variable Independiente: Ludo histórico

Variable Dependiente: Competencia construye interpretaciones históricas

Dimensiones:

- Interpreta críticamente fuentes diversas
- Comprende el tiempo histórico
- Elabora explicaciones sobre procesos históricos

3.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Cuadro de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Expresión final
Competencia construye interpretaciones históricas	El alumno se posiciona críticamente frente a los eventos históricos para comprender los desafíos actuales, utilizando diversas fuentes y entendiendo los cambios en el tiempo, así como las causas y consecuencias históricas. Además, reconoce su papel en el pasado y su contribución al futuro nacional e internacional (Ministerio de Educación, 2016).	De la teoría se infiere que la variable de estudio se mide por medio de las siguientes capacidades: Interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico, y elabora explicaciones sobre procesos históricos. Se utilizará un cuestionario con escala tipo evaluación, calificándose por respuestas correctas (1) e incorrectas (0).	Interpreta críticamente fuentes diversas	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de fuentes primarias • Identificación de fuentes secundarias • Contextualización de un hecho histórico • Utilidad de fuentes históricas 	<ul style="list-style-type: none"> • Correcto (1) • Incorrecto (0) 	<ul style="list-style-type: none"> • En inicio • En proceso • Logro esperado • Logro destacado
			Comprende el tiempo histórico	<ul style="list-style-type: none"> • Noción de tiempos históricos • Identificación de tiempos históricos en su contexto sociocultural • Identificación de la duración de tiempos históricos • Capacidad de ordenar los hechos históricos cronológicamente • Capacidad de explicar los cambios históricos • Capacidad de identificar diferencias en hechos históricos 		

				<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de identificar similitudes en hechos históricos 		
			Elabora explicaciones sobre procesos históricos	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las causas del hecho histórico • Identifica las consecuencias del hecho histórico • Comprende los ideales del protagonista del hecho histórico • Interpreta las implicancias de un hecho histórico en el presente • Se proyecta al futuro en base al hecho histórico 		
Variable	Definición	Aplicación de la estrategia del ludo histórico				
Ludo histórico	La adaptación de juegos de mesa como herramientas didácticas emerge como una excelente opción para fomentar y estimular la participación activa en el aula, integrando a los estudiantes de manera efectiva (Morales E. , 2022).	Preparación	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos de aprendizaje • Selección de las actividades • Preparación de materiales 			
		Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Información teórica • Explicación de las reglas de juego 			
		Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración del juego • Realización del juego • Debate del juego 			
		Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentación • Conclusión de la estrategia 			
		La evidencia de todo este desarrollo de la estrategia se encuentra expuesta en los ANEXOS de la investigación				

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Enfoque de investigación

La metodología investigativa seleccionado para este estudio fue cuantitativo, lo que implicó el análisis de los datos estadísticos con el fin de identificar patrones, relaciones y regularidades entre las variables de interés. Este enfoque permitió una medición precisa y objetiva de los fenómenos estudiados, lo que facilitó la identificación de tendencias. Además, el enfoque cuantitativo brindó la posibilidad de realizar análisis estadísticos robustos para examinar la asociación entre variables y probar hipótesis de manera rigurosa.

Según el metodólogo Sergio Carrasco (2019), una investigación de enfoque cuantitativo se caracteriza porque sus variables y los datos recolectados se miden y expresan de manera numérica.

4.2 Tipo de investigación

El trabajo de investigación bajo la cual se desarrolló este estudio fue de tipo aplicado enfocado a generar conocimiento práctico y relevante para el contexto educativo específico de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco. Dicho tipo de investigación se seleccionó porque buscó abordar de manera directa las necesidades y desafíos presentes en la enseñanza y aprendizaje de la competencia de construir interpretaciones históricas. Al optar por este tipo de investigación, se pretendió diseñar intervenciones concretas que puedan facilitar la comprensión y el desarrollo de habilidades históricas entre los estudiantes, lo que contribuirá directamente a la calidad de la educación histórica en la institución y potencialmente en otros entornos educativos similares.

Según Hernández y Sampieri (2016), respaldando lo mencionado, la investigación enfocada en la aplicación, centrada en solucionar problemas reales, se sustenta en los conocimientos adquiridos a través de la investigación teórica. La metodología adoptada se fundamenta en los resultados y las innovaciones derivadas de los objetivos particulares del estudio.

4.3 Nivel de investigación

Para este estudio, se seleccionó un enfoque de investigación explicativo, dado que busca comprender las relaciones causales y sus efectos entre las variables estudiadas. Este enfoque permitió explorar más allá de las descripciones superficiales y profundizar en las razones y mecanismos que subyacen a los fenómenos observados. Al optar por un nivel explicativo de investigación, se buscó no solo estudiar la existencia de conexiones entre las variables de interés, sino también explicar por qué y cómo estas relaciones se producen, lo que proporciona una visión más profunda y enriquecedora del fenómeno en estudio.

Como lo indican Hernández y Sampieri (2016), afirman que un nivel de investigación de índole explicativa va más allá de lo evidente de entender la relación entre las variables, sino que se busca entender las causas y los efectos que se da por un fenómeno en específico.

4.4 Diseño de investigación

La investigación se llevó adelante bajo un diseño pre experimental en razón que busca examinar el efecto del juego de Ludo Histórico en el desarrollo de la competencia de construir interpretaciones históricas en los estudiantes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco. Este diseño permitió una manipulación controlada de la variable principal, que consistió en la introducción y aplicación del juego de Ludo Histórico como herramienta educativa, lo que permitió observar y analizar los avances en la capacidad de los estudiantes para analizar críticamente fuentes variadas, entender el tiempo

histórico y desarrollar interpretaciones sobre eventos históricos. Este diseño proporcionó información valiosa para orientar intervenciones educativas futuras y enriquecer la comprensión del método de enseñanza de la historia.

Ramos (2021), refiere que un estudio de diseño pre experimental, se caracteriza porque el tema de estudio se mide con un instrumento en dos oportunidades, lo que sirve para medir si la estrategia empleada tuvo un efecto positivo o negativo sobre la variable de estudio.

A continuación, se expondrá el esquema del diseño aplicado en la investigación.

G. 01 X O2

DONDE

G = Grupo de estudio

O1 = Pre test

O2 = Post test

X = Experimento a través de sesiones de clase utilizando la estrategia de ludo histórico.

4.5 Población y unidad de análisis

4.5.1 Población de estudio

La población analizada para esta investigación estuvo constituida por todos los estudiantes matriculados del nivel secundario en la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco, siendo una cantidad total de 277 alumnos, dato obtenido de las nóminas de primero a quinto de secundaria de la Institución Educativa. Esta población representa el grupo demográfico específico que se buscó examinar en relación con el impacto del juego de Ludo Histórico en el desarrollo de la competencia de construir interpretaciones históricas. Al incluir a todos los estudiantes de primer año de secundaria en la institución educativa, se procuró asegurar la representatividad y la generalización de los resultados obtenidos a partir de la investigación.

4.5.2 *Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra*

La investigación se basó en una muestra de 34 estudiantes, tomando en consideración a solo los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco.

La técnica de selección de muestra utilizada en esta investigación fue el muestreo no probabilístico intencionado, ya que se consideró como la opción más adecuada para cumplir con los objetivos de la tesis. Esta elección se fundamentó en que permitía seleccionar a los participantes que mejor representaban las características específicas de estudio, optimizando la recolección de información relevante. Además, esta técnica facilitó el acceso a una muestra representativa de la población de interés, dado que factores como el tiempo, los recursos y la disponibilidad de los participantes limitaron la posibilidad de realizar un muestreo probabilístico.

Al respecto Sergio Carrasco (2019) menciona que, para una muestra intencionada, el investigador busca asegurar que la muestra sea lo más representativa posible. Para lograr esto, es esencial que tenga un entendimiento objetivo de las particularidades de la población estudiada. En consecuencia, el investigador elige de manera intencionada la muestra, seleccionando los elementos que considere más convenientes y representativos.

4.6 *Técnicas de Recolección de Información*

4.6.1 *Técnica*

En relación con este trabajo investigativo, la técnica de recolección de datos seleccionada fue la encuesta. La encuesta se llevó a cabo con los estudiantes participantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco. Esta técnica permitió recopilar datos de manera eficiente y sistemática, brindando información detallada sobre las percepciones, conocimientos y

habilidades de los estudiantes relacionado con el tema del estudio. Además, dicha encuesta estuvo reforzada por la técnica de observación lo cual permitió evaluar el desarrollo de la actividad de ludo histórico de los estudiantes y su aprendizaje de la competencia construye interpretaciones históricas.

4.6.2 Instrumento

En el marco de esta investigación, el instrumento de recolección de datos seleccionado se utilizó un cuestionario con una serie de preguntas tipo evaluación dirigido a los estudiantes. Este cuestionario estuvo diseñado para evaluar diversos aspectos relacionados con la competencia de construir interpretaciones históricas y la experiencia con el juego de Ludo Histórico. Se utilizará respuestas de alternativas múltiples las cuales se calificaron como correcto e incorrecto. Este enfoque proporcionó una manera sistemática y estructurada de recopilar datos sobre los conocimientos de los estudiantes, de este modo se logró una evaluación más precisa y completa de los resultados obtenidos.

4.7 Técnicas de análisis e interpretación de la información

La interpretación y análisis de los datos recogidos se llevó a cabo en el SPSS versión 27, ya que este software ayudó a realizar un análisis estadístico oportuno en torno en relación con la eficiencia de la estrategia aplicada para mejorar la variable investigada.

4.8 Técnicas para demostrar verdad o falsedad de la hipótesis planteada

Las técnicas para probar la veracidad o falsedad de la hipótesis planteada se llevaron a cabo mediante el uso de pruebas estadísticas como el t-Student o el Wilcoxon, en relación con la naturaleza de los datos recopilados y la distribución de las muestras según la normalidad de datos. Estas pruebas permitieron realizar comparaciones entre grupos de datos y determinar en caso de que haya diferencias significativas entre las variables analizadas, como la competencia de construir interpretaciones históricas entre los estudiantes que participaron en el juego de

Ludo Histórico y aquellos que no lo hicieron. El análisis estadístico resultante proporcionó una evaluación objetiva y específica acerca de la eficiencia del juego en el fomento de habilidades históricas, permitiendo así validar o refutar la hipótesis planteada a lo largo de la investigación.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Descripción del proceso de recolección de datos

La fase de obtención de datos para esta investigación comenzó con la elaboración de sesiones de trabajo basadas en la estrategia del ludo histórico. Antes de la implementación de estas sesiones, se desarrolló una prueba de pre test teniendo en cuenta una línea base del nivel de competencia en la variable principal, competencia construye interpretaciones históricas, en los estudiantes donde se diseñó un instrumento con el objetivo de evaluar el cual fue adaptado a los indicadores específicos de cada dimensión de la variable a mejorar. Este instrumento se diseñó para medir con precisión las tres dimensiones: realiza una interpretación crítica de las fuentes históricas, entiende la relación entre eventos en el tiempo histórico, y formula análisis sobre los desarrollos históricos.

Para asegurar la validez y fiabilidad del instrumento, se realizó una prueba de confiabilidad utilizando el índice KR20. Este índice fue seleccionado por su capacidad para medir la consistencia interna en cuestionarios con respuestas dicotómicas, como para el caso de esta investigación que tuvo respuestas correctas e incorrectas. A continuación, se presenta el análisis de confiabilidad:

Tabla 2*Prueba de confiabilidad del instrumento*

Índice de confiabilidad	
KR20	N de elementos
,752	25

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27**Análisis e interpretación:**

La tabla de prueba de confiabilidad del instrumento muestra un índice KR20 de 0,752 para los 25 elementos del cuestionario. El KR20, se utiliza cuando se busca evaluar la coherencia de instrumento con respuestas dicotómicas, proporciona una indicación de cuán bien los diferentes ítems del cuestionario están relacionados entre sí y con el constructo que se está midiendo. Un valor de 0,752 es considerado alto, lo que muestra que el instrumento es coherente. Esto indica que los ítems del cuestionario son coherentes en la medición de la variable competencia construye interpretaciones históricas y que el instrumento es confiable para investigar el efecto del ludo histórico en los estudiantes. Este nivel de confiabilidad garantiza que los datos recogidos a través del cuestionario son estables y reproducibles.

Prosiguiendo con la explicación del método de recopilación de información, el instrumento también fue revisado y validado mediante el juicio de tres expertos en el campo, quienes proporcionaron retroalimentación crítica para asegurar que el contenido y las preguntas fueran pertinentes y válidas. Tras esta revisión, se aplicaron los pre y post test a los estudiantes después de las sesiones de trabajo, lo que permitió evaluar las variaciones en la competencia construye interpretaciones históricas.

Una vez recolectados los datos, se procedió al vaciado de la información para llevar a cabo el análisis descriptivo. Se realizó una baremación de la variable y sus dimensiones para

clasificar los niveles de desempeño en inicio, en proceso, logro esperado, y logro destacado. Posteriormente, se muestra un resumen de la baremación realizada para cada categoría y la variable analizada:

Tabla 3

Baremación de la variable y sus dimensiones

	Variable	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3
	competencia construye interpretaciones históricas	interpreta críticamente las fuentes diversas	Comprende el tiempo histórico	Elabora explicaciones sobre el proceso histórico
Inicio	0 - 6	0 - 2	0 - 3	0 - 1
En proceso	7 - 12	3 - 4	4 - 6	2 - 3
Logro esperado	13 - 18	5 - 6	7 - 9	4 - 5
Logro destacado	19 - 25	7	10 - 12	6

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La tabla de baremación clasifica los niveles de competencia en la variable competencia construye interpretaciones históricas y sus tres dimensiones. Para la variable de estudio, la baremación según sus niveles fue en inicio (0-6), en proceso (7-12), logro esperado (13-18), y logro destacado (19-25). En cuanto a las dimensiones, la primera fue interpreta críticamente las fuentes diversas, donde los baremos fueron de 0 a 2 inicio, 3 a 4 en proceso, 5 a 6 logro esperado y 7 en logro destacado, para la dimensión comprende el tiempo histórico, los rangos fueron de 0 a 3 en inicio, de 4 a 6 en proceso, de 7 a 9 en logro esperado y de 10 a 12 en logro destacado. Finalmente, en la dimensión elabora explicaciones sobre el proceso histórico, los

rangos de puntuación fueron de 0 a 1 en inicio, de 2 a 3 en proceso, de 4 a 5 en logro esperado, 6 en logro destacado. Esta clasificación permite evaluar detalladamente el progreso académico de los estudiantes y la eficacia del ludo histórico en mejorar sus competencias.

Finalmente, se investigó de manera inferencial para determinar la significancia de los cambios observados en las competencias de los estudiantes. Primero, se efectuó una verificación de normalidad para verificar si los datos obtenidos eran compatibles con los requisitos paramétricos, lo cual es fundamental para elegir el tipo de prueba estadística más adecuada. En este caso, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, dado que es particularmente efectiva para muestras pequeñas y proporciona una evaluación precisa de la conformidad con la distribución normal de los datos. Dependiendo de los resultados de la prueba de normalidad, se seleccionó la prueba de hipótesis apropiada. Para datos que siguen una distribución normal, se optó por la prueba t de Student para muestras emparejadas. En contraste, para datos que no siguen una distribución normal, se utilizó la prueba de Wilcoxon para muestras emparejadas. Esta prueba no paramétrica es adecuada para comparar dos mediciones relacionadas cuando los datos no cumplen con las condiciones de distribución normal.

5.2 Resultados por variable

5.1.1 Competencia construye interpretaciones históricas

Tabla 4

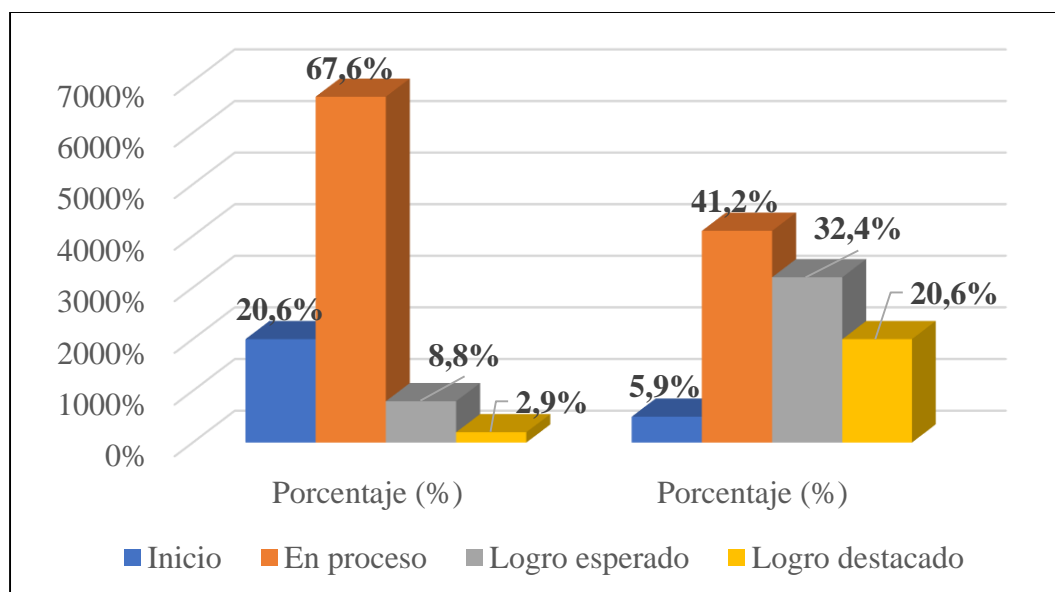
Variable Competencia construye interpretaciones históricas (pre y post test)

	Pre test		Post Test	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Inicio	7	20,6	2	5,9
En proceso	23	67,6	14	41,2
Logro esperado	3	8,8	11	32,4
Logro destacado	1	2,9	7	20,6
Total	34	100	34	100

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Figura 2

Variable Competencia construye interpretaciones históricas (pre y post test)



Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La tabla y el gráfico que se presentan evidencian los resultados del pre y post test sobre la variable competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de nivel secundario. Inicialmente, en el pre test, el 67,6% de los estudiantes se encontraba en proceso, mientras que solo un 2,9% había alcanzado un logro destacado. Tras la intervención con la metodología del ludo histórico, el post test evidencia una mejora significativa: el porcentaje de estudiantes en logro destacado aumentó a 20,6%, y aquellos en logro esperado subieron a 32,4%. En contraste, los niveles de inicio y en proceso disminuyeron considerablemente, pasando de 20,6% a 5,9% y de 67,6% a 41,2%, respectivamente. Estos datos muestran una evolución positiva en la competencia de los estudiantes para construir interpretaciones históricas tras la intervención, señalando que un mayor número de estudiantes alcanzó niveles superiores de logro, debido a la efectividad del ludo histórico como estrategia pedagógica.

Antes de la estrategia del ludo histórico, los estudiantes tenían dificultades para alcanzar un entendimiento profundo y crítico de los eventos históricos. Tras la intervención, lograron desarrollar interpretaciones más sólidas y alcanzar niveles superiores de comprensión histórica.

5.2 Resultados por dimensiones

5.2.1 Dimensión interpreta críticamente las fuentes históricas

Tabla 5

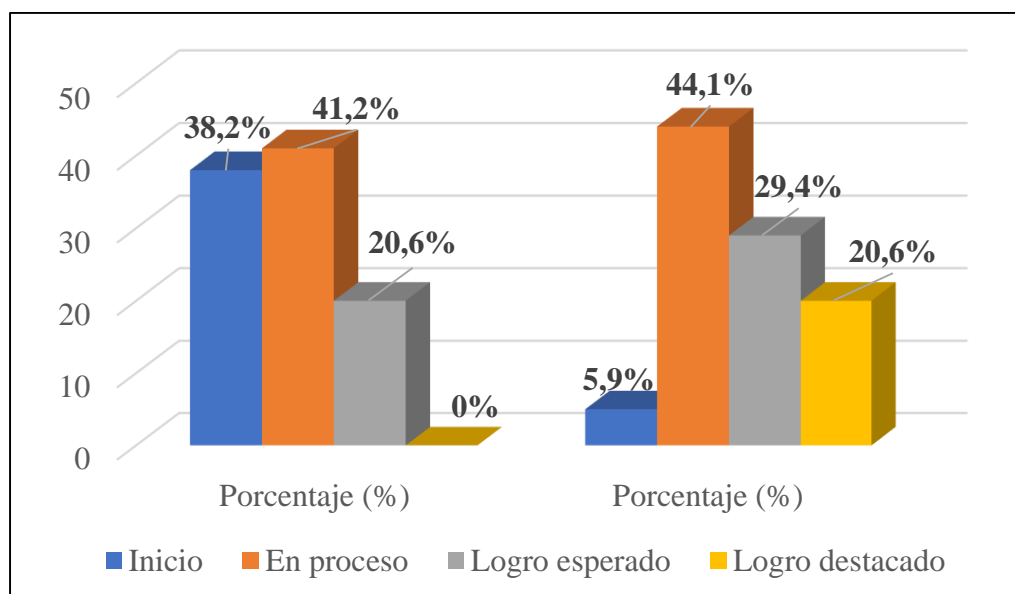
Dimensión interpreta críticamente las fuentes históricas (pre y post test)

	Pre test		Post Test	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Inicio	13	38,2	2	5,9
En proceso	14	41,2	15	44,1
Logro esperado	7	20,6	10	29,4
Logro destacado	0	0	7	20,6
Total	34	100	34	100

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Figura 3

Dimensión interpreta críticamente las fuentes históricas (pre y post test)



Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La tabla y el gráfico muestran los resultados del pre y post test en la dimensión interpreta críticamente las fuentes históricas en estudiantes de nivel secundario. En el pre test, el 38,2% de los estudiantes se encontraba en la categoría de inicio, sin que ninguno alcanzara un logro destacado. Después de aplicar la metodología del ludo histórico, los resultados del post test reflejan una mejora significativa: un 20,6% de los estudiantes logró un nivel destacado, mientras que el 29,4% alcanzó el logro esperado. Simultáneamente, el porcentaje de estudiantes en la categoría de inicio disminuyó drásticamente de 38,2% a 5,9%, mientras que los estudiantes en proceso se mantuvieron en un nivel similar. Estos resultados demuestran una mejora en la capacidad de los estudiantes para interpretar críticamente las fuentes históricas, validando la efectividad del ludo histórico como una herramienta pedagógica en el desarrollo de esta competencia.

Antes de la aplicación del ludo histórico, los estudiantes tenían dificultades para analizar y comprender críticamente las fuentes históricas. Después de la intervención, mejoraron su capacidad de interpretación, alcanzando niveles de logro más altos en análisis crítico de fuentes.

5.2.2 Dimensión comprende el tiempo histórico

Tabla 6

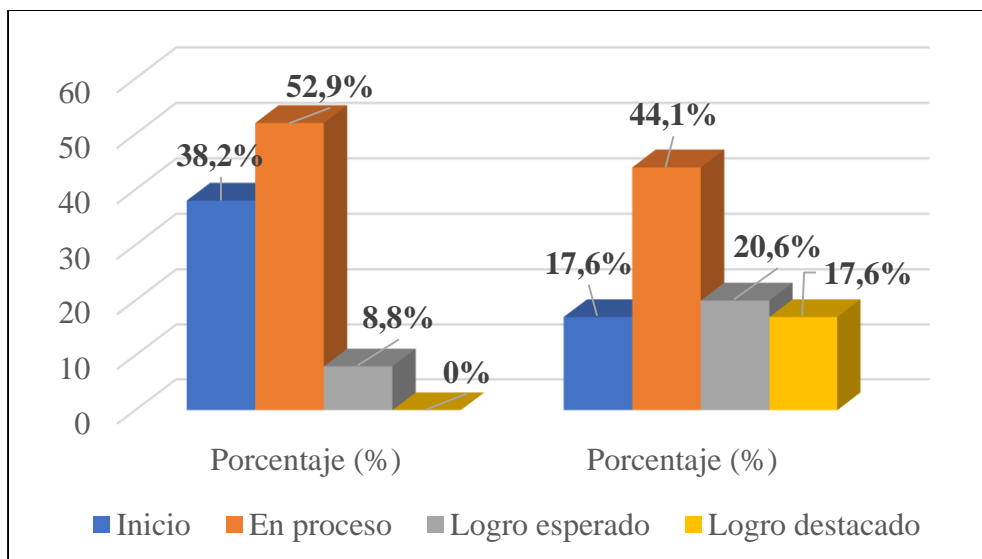
Dimensión comprende el tiempo histórico (pre y post test)

	Pre test		Post Test	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Inicio	13	38,2	6	17,6
En proceso	18	52,9	15	44,1
Logro esperado	3	8,8	7	20,6
Logro destacado	0	0	6	17,6
Total	34	100	34	100

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Figura 4

Dimensión comprende el tiempo histórico (pre y post test)



Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La tabla y figura presentada, ilustran los resultados del pre y post test en la dimensión comprende el tiempo histórico en estudiantes de nivel secundario. En el pre test, un 38,2% de los estudiantes se ubicaba en el nivel de inicio, y ninguno había alcanzado un logro destacado. Tras la intervención con el ludo histórico, los resultados del post test muestran una evolución positiva: el 17,6% de los estudiantes alcanzó un logro destacado y el 20,6% llegó al nivel de logro esperado. Por otro lado, el porcentaje de estudiantes en inicio se redujo de 38,2% a 17,6%, mientras que aquellos en proceso disminuyeron ligeramente, de 52,9% a 44,1%. Estos resultados evidencian una mejora en la comprensión del tiempo histórico por parte de los estudiantes, confirmando la eficacia del ludo histórico como método para potenciar esta dimensión.

Antes de la intervención con el ludo histórico, los estudiantes no lograban ubicar correctamente los eventos en su contexto temporal. Tras la estrategia, mejoraron en su

capacidad para comprender y situar los hechos históricos en el tiempo, alcanzando niveles más altos de logro.

5.2.3 Dimensión elabora explicaciones sobre proceso histórico

Tabla 7

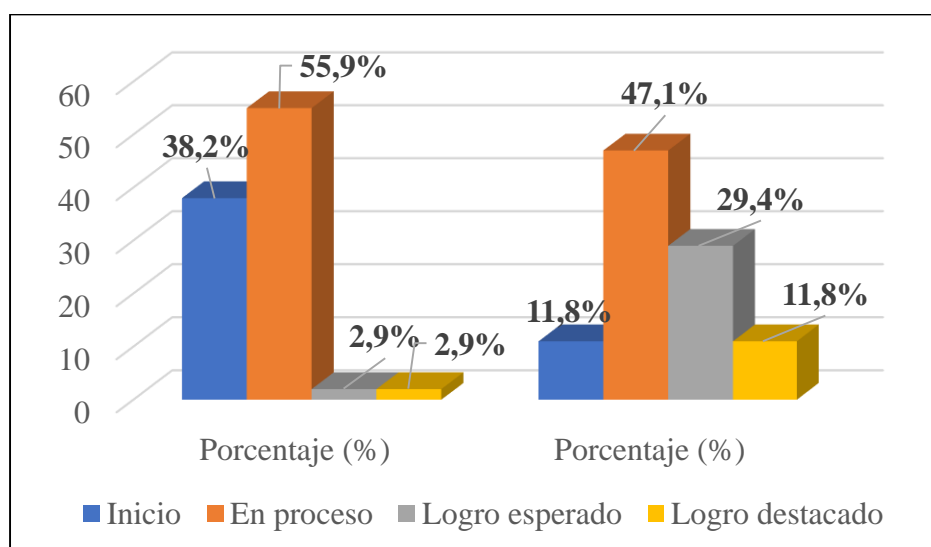
Dimensión elabora explicaciones sobre el proceso histórico (pre y post test)

	Pre test		Post Test	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Inicio	13	38,2	4	11,8
En proceso	19	55,9	16	47,1
Logro esperado	1	2,9	10	29,4
Logro destacado	1	2,9	4	11,8
Total	34	100	34	100

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Figura 5

Dimensión elabora explicaciones sobre el proceso histórico (pre y post test)



Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La tabla proporciona los resultados del pre y post test en la dimensión elabora explicaciones sobre el proceso histórico en estudiantes de nivel secundario. En el pre test, el 38,2% de los estudiantes estaba en el nivel de inicio y un 55,9% en proceso, con solo un 2,9%

alcanzando el logro esperado o destacado. Después de aplicar el ludo histórico, el post test revela una mejora significativa: el porcentaje de estudiantes en inicio se redujo a 11,8%, mientras que el 29,4% alcanzó el logro esperado y el 11,8% logró un nivel destacado. Aunque el grupo en proceso experimentó una leve disminución, se observa un avance considerable en las categorías de mayor rendimiento, lo que subraya el impacto positivo del ludo histórico en la capacidad de los estudiantes para elaborar explicaciones sobre procesos históricos.

Antes de la intervención, los estudiantes no realizaban explicaciones adecuadas sobre los eventos históricos, mostrando dificultades para conectar hechos y procesos de manera coherente. Tras la aplicación del ludo histórico, mejoraron significativamente al poder elaborar explicaciones más claras y completas, demostrando una mayor comprensión de los procesos históricos y su contexto.

5.3 Prueba de hipótesis

5.3.1 Prueba de normalidad

Tabla 8

Prueba de normalidad de la diferencia del pre y post test de datos recolectados

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Nivel de competencia construye interpretaciones históricas	,924	34	,020
Nivel de interpretación crítica de fuentes	,964	34	,307
Nivel de comprensión del tiempo histórico	,955	34	,171
Nivel de elaboración de explicaciones sobre procesos históricos	,935	34	,045

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

Para evaluar la normalidad de los datos recolectados, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, que es especialmente adecuada para muestras pequeñas y permite identificar desviaciones de la normalidad con alta precisión. Los resultados de la prueba mostraron que la variable competencia construye interpretaciones históricas y la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos presentaron distribuciones anormales o no paramétricas, con valores de significancia menores a 0,05. Por lo tanto, para estas dimensiones se aplicó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas no paramétricas, ya que esta prueba es adecuada cuando los datos no cumplen con la normalidad. En contraste, las dimensiones de interpreta críticamente las fuentes históricas y comprende el tiempo histórico mostraron distribuciones normales, con valores de significancia mayores a 0,05. En estos casos, se utilizó la prueba de T-Student.

5.3.2 Prueba de hipótesis general

Ha: El ludo histórico mejoró significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 (P valor <0.005).

H0: El ludo histórico no mejoró significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 (P valor >0.005).

Tabla 9

Prueba de hipótesis de Wilcoxon para la variable construye interpretaciones históricas

	Competencia construye interpretaciones históricas Pre-Competencia construye interpretaciones históricas Post
Z	-5,024 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La prueba de hipótesis general para la variable construye interpretaciones históricas se evaluó mediante la prueba de Wilcoxon, dado que los datos no seguían una distribución normal. La estadística Z obtenida fue de -5,024 con un valor de significancia asintótica bilateral de 0,000. Este valor de significancia, que es menor a 0,005, permite rechazar la hipótesis nula (H0), que planteaba que el ludo histórico no mejoró significativamente la competencia construye interpretaciones históricas. En cambio, confirma la hipótesis alternativa (Ha), que sostiene que el ludo histórico tiene un efecto positivo significativo en la mejora de esta competencia en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera. Estos resultados indican que la intervención educativa fue efectiva en mejorar la capacidad de los estudiantes para construir interpretaciones históricas.

Tabla 10

Estadística de muestras emparejadas de la variable construye interpretaciones históricas (pre y post test)

	N	Media	Desv. Desviación	Mínimo	Máximo
C. construye interpretacion es históricas- PRE	34	8,82	3,371	3	19
C. construye interpretacion es históricas- POST	34	13,85	4,937	4	23

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

El análisis estadístico de muestras emparejadas para la variable construye interpretaciones históricas muestra un incremento notable en la media de puntajes desde el pre test hasta el post test. Inicialmente, la media en el pre test fue de 8,82 con una desviación

estándar de 3,371, y los puntajes oscilaron entre un mínimo de 3 y un máximo de 19. Tras la intervención, la media aumentó a 13,85 en el post test, con una desviación estándar de 4,937, y los puntajes variaron de 4 a 23. Este incremento en la media y la mayor dispersión de los datos muestran que la intervención educativa tuvo un impacto positivo significativo en la capacidad de los estudiantes para construir interpretaciones históricas, lo que se refuerza al observar la amplitud de la mejora en los puntajes máximos alcanzados. Estos resultados respaldan la hipótesis general de que la intervención contribuyó efectivamente al desarrollo de esta competencia en los estudiantes.

5.3.3 Prueba de hipótesis del primer objetivo específico

Ha: El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 (P valor <0.005).

H0: El ludo histórico no mejoró significativamente la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 Cusco 2024 (P valor >0.005).

Tabla 11

Prueba de hipótesis de T-Student para la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Pre test- post test	-1,676	2,099	,360	-2,409	-,944	- 4,656	33	,000	

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La prueba de hipótesis para la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas se realizó usando la prueba t de Student, adecuada dado que los datos seguían una distribución normal. Los resultados muestran una media de diferencias emparejadas de -1,676, con una desviación estándar de 2,099 y un error promedio de 0,360. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia está entre -2,409 y -0,944. El valor t obtenido es -4,656 con un valor de significancia bilateral de 0,000, que es menor a 0,005. Esto permite rechazar la hipótesis nula (H0) y acepta la hipótesis alternativa (Ha), indicando que el ludo histórico mejoró significativamente la capacidad de los estudiantes para interpretar críticamente fuentes diversas. Por lo tanto, la intervención educativa tuvo un impacto positivo significativo en esta dimensión.

Tabla 12

Estadística de muestras emparejadas de la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas (pre y post test)

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Interpreta críticamente las fuentes históricas-PRE	2,94	34	1,556	,267
Interpreta críticamente las fuentes históricas-POST	4,62	34	1,538	,264

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

El análisis estadístico de muestras emparejadas para la dimensión interpreta críticamente las fuentes históricas revela un aumento significativo en la media de los puntajes

entre el pre y el post test, vinculado al primer objetivo específico de la investigación. En el pre test, la media fue de 2,94, con una desviación estándar de 1,556 y un error promedio de 0,267. Después de la intervención, la media se incrementó a 4,62 en el post test, con una desviación estándar de 1,538 y un error promedio de 0,264. Este aumento en la media refleja una mejora considerable en la habilidad de los estudiantes para interpretar críticamente las fuentes históricas, sugiriendo que la intervención educativa implementada fue eficaz para fortalecer esta dimensión en el grupo evaluado.

5.3.4 Prueba de hipótesis del segundo objetivo específico

Ha: El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 (P valor <0.005).

H0: El ludo histórico no mejoró significativamente la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 (P valor >0.005).

Tabla 13

Prueba de hipótesis de T-Student para la dimensión comprende el tiempo histórico

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre test- post test	-1,735	2,327	,399	-2,547	-,924	- 4,349	33	,000

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La prueba de hipótesis para la dimensión comprende el tiempo histórico se llevó a cabo utilizando la prueba t de Student, dado que los datos presentaban una distribución normal. Los resultados muestran una media de diferencias emparejadas de -1,735, con una desviación estándar de 2,327 y un error promedio de 0,399. El intervalo de confianza del 95% para la diferencia se encuentra entre -2,547 y -0,924. La estadística t calculada es -4,349 con un valor de significancia bilateral de 0,000, que es menor a 0,005. Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula (H0) y aceptar la hipótesis alternativa (Ha), indicando que el ludo histórico mejora significativamente la capacidad de los estudiantes para comprender el tiempo histórico. Por lo tanto, la intervención educativa ha tenido un efecto positivo considerable en esta dimensión.

Tabla 14

Estadística de muestras emparejadas de la dimensión comprende el tiempo histórico (pre y post test)

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Comprende el tiempo histórico- PRE	4,12	34	1,719	,295
Comprende el tiempo histórico- POST	5,85	34	2,986	,512

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

El análisis de las muestras emparejadas para la dimensión comprende el tiempo histórico, vinculada al segundo objetivo específico, evidencia una mejora en los puntajes de los estudiantes tras la intervención. Inicialmente, en el pre test, la media fue de 4,12, con una desviación estándar de 1,719 y un error promedio de 0,295. Posteriormente, en el post test, la

media se elevó a 5,85, acompañada de una desviación estándar de 2,986 y un error promedio de 0,512. Este aumento en la media refleja que los estudiantes mejoraron su habilidad para comprender el tiempo histórico, lo que indica que la intervención educativa fue efectiva en el logro del segundo objetivo específico de la investigación.

5.3.5 Prueba de hipótesis del tercer objetivo específico

Ha: El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 (P valor <0.005).

H0: El ludo histórico no mejoró significativamente la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024 (P valor >0.005).

Tabla 15

Prueba de hipótesis de Wilcoxon para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos

	Elabora explicaciones sobre procesos históricos Pre- Elabora explicaciones sobre procesos históricos Post
Z	-4,475 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

La prueba de hipótesis para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos se realizó usando la prueba de Wilcoxon, dado que los datos no mostraban una distribución normal. La estadística Z calculada fue de -4,475, con un valor de significancia asintótica bilateral de 0,000. Este valor, menor a 0,005, permite rechazar la hipótesis nula (H0), que sostenía que el ludo histórico no mejora significativamente esta capacidad. En cambio, confirma la hipótesis alternativa (Ha), indicando que la intervención con el ludo histórico tiene

un efecto positivo significativo en la habilidad de los estudiantes para elaborar explicaciones sobre procesos históricos.

Tabla 16

Estadística de muestras emparejadas de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos (pre y post test)

	N	Media	Desv. Desviación	Mínimo	Máximo
Elabora explicaciones sobre procesos históricos-PRE	34	1,76	1,281	0	6
Elabora explicaciones sobre procesos históricos-POST	34	3,38	1,577	0	6

Nota. Elaboración propia realizado en el SPSS v.27

Análisis e interpretación:

El análisis de las muestras emparejadas para la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos muestra un aumento en la media de los puntajes tras la intervención. En el pre test, la media fue de 1,76, con una desviación estándar de 1,281, y los puntajes oscilaron entre 0 y 6. Después de la intervención, la media subió a 3,38 en el post test, con una desviación estándar de 1,577, manteniéndose el rango de 0 a 6. Este incremento en la media indica una mejora en la capacidad de los estudiantes para elaborar explicaciones sobre procesos históricos, lo que evidencia que la intervención educativa contribuyó positivamente al desarrollo de esta habilidad.

5.4 Discusión de los resultados

5.4.1 Descripción de hallazgos más relevantes y significativos de la investigación

En la investigación, los resultados estadísticos evidencian descubrimientos relevantes que reflejan el impacto positivo del ludo histórico en el fortalecimiento de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de nivel secundario. El análisis

comparativo en medio de los resultados obtenidos del pretest y postest muestra un incremento sustancial en la media de las puntuaciones, con un aumento de 8.82 a 13.85 en la variable principal, lo que indica una mejora notable en la competencia evaluada. La prueba de Wilcoxon realizada para esta variable arrojó un valor de $Z = -5.024$ y una significancia asintótica bilateral de 0.000, confirmando que los cambios observados no fueron producto del azar y que el ludo histórico tuvo un efecto estadísticamente significativo en la mejora de esta competencia.

En la dimensión interpreta críticamente las fuentes diversas, los estudiantes pasaron de una media de 2.94 en el pretest a 4.62 en el postest. Esta mejora, corroborada por la prueba T-Student con un valor t de -4.656 y una significancia de 0.000, indica un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para analizar y comprender fuentes históricas de manera crítica.

Con respecto a la dimensión comprende el tiempo histórico, la media aumentó de 4.12 en el pretest a 5.85 en el postest. La prueba T-Student, con un valor t de -4.349 y una significancia de 0.000, respalda estadísticamente esta mejora, sugiriendo que los estudiantes desarrollaron una mejor comprensión de la cronología y del contexto temporal de los eventos históricos.

Finalmente, en la dimensión elabora explicaciones sobre el proceso histórico, la media ascendió de 1.76 a 3.38, y la prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $Z = -4.475$ con una significancia asintótica bilateral de 0.000, lo que confirma que el ludo histórico mejoró significativamente la capacidad de los estudiantes para construir explicaciones coherentes sobre procesos históricos.

Estos resultados estadísticos reflejan que el ludo histórico es una estrategia eficaz para mejorar las competencias históricas en estudiantes de nivel secundario, contribuyendo a un desarrollo más profundo y significativo de sus habilidades analíticas y de interpretación histórica.

5.4.2 Comparación con la literatura

En cuanto al objetivo general, que buscaba demostrar cómo el ludo histórico mejora la competencia de construir interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, la investigación reveló resultados altamente significativos. Los análisis inferenciales, particularmente la prueba de Wilcoxon, mostraron una reducción notable en los valores del puntaje pretest (4,12) al postest (5,85), con una diferencia significativa en la competencia general de construir interpretaciones históricas ($Z = -5,024$, $p < 0,005$). Este hallazgo resalta que la implementación del ludo histórico tuvo un impacto positivo y significativo en la capacidad de los estudiantes para construir interpretaciones históricas. En contraste, el estudio de Villaroel (2021) también evidenció una mejora significativa en la competencia de construir interpretaciones históricas mediante gamificación ($p < 0.05$). La similitud en los resultados indica que, tanto el ludo histórico como la gamificación de fuentes históricas son efectivos para mejorar esta competencia, corroborando la efectividad de estrategias lúdicas en el aprendizaje histórico. Sin embargo, la diferencia radica en que el ludo histórico integró múltiples dimensiones y un enfoque más contextualizado, lo que podría explicar una mejora más pronunciada en comparación con otros enfoques.

Con respecto al primer objetivo específico, que era demostrar cómo el ludo histórico mejora la capacidad de interpretar críticamente fuentes diversas, los resultados del pretest y postest reflejan una mejora significativa. La prueba T-Student mostró una reducción en el puntaje medio del pretest (1,76) al postest (3,38), con una diferencia significativa ($t = -4,656$, $p < 0,005$). Estos resultados muestran que el ludo histórico favoreció el desarrollo de habilidades críticas al trabajar con fuentes históricas diversas. Al comparar estos hallazgos con el estudio de Joya (2021), que también encontró mejoras en el pensamiento histórico a través

del juego, se observa una coherencia en los resultados, donde el uso de juegos mejoró el pensamiento histórico y la capacidad de explorar eventos históricos en estudiantes, lo que evidencia una coincidencia en los beneficios de las estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico. Ambos estudios resaltan la efectividad de los juegos para potenciar la capacidad de interpretación crítica de las fuentes históricas.

Para el segundo objetivo específico, enfocado en el fortalecimiento de la capacidad para comprender el tiempo histórico, el análisis reveló que el ludo histórico produjo una mejora significativa en esta dimensión. La media del pretest (4,12) aumentó significativamente en el posttest (5,85), con una diferencia estadísticamente significativa ($Z = -5,024$, $p < 0,005$). Este hallazgo se alinea con el estudio de Chavarry (2022), que evidenció una mejora en la capacidad de elaborar interpretaciones históricas a través de juegos lúdicos del bicentenario, con una diferencia significativa en el puntaje entre el grupo experimental y el de control. Aunque ambos estudios evidencian mejoras significativas, el estudio de Chavarry utilizó un diseño cuasi-experimental y se centró en el bicentenario, mientras que la investigación actual empleó un ludo histórico contextualizado en el otro período. La similitud en los resultados muestra que el uso de juegos lúdicos, ya sean específicos como los del bicentenario o más generalizados como el ludo histórico, es efectivo para fomentar una mejor comprensión del tiempo histórico.

Finalmente, en relación con el tercer objetivo específico, la investigación evidenció una mejora significativa en la capacidad de elaborar explicaciones sobre procesos históricos. Los resultados del análisis estadístico mostraron una mejora notable en el puntaje medio del pretest (1,76) al posttest (3,38), con una diferencia significativa ($Z = -4,475$, $p < 0,005$). Esta mejora en la capacidad para formular explicaciones históricas se alinea con los hallazgos de Almora et al. (2022), quienes encontraron una mejora significativa en la habilidad para generar interpretaciones históricas mediante el uso del friso cronológico. Ambos estudios destacan la

efectividad de herramientas didácticas interactivas en la implementación de habilidades interpretativas. Sin embargo, mientras que el estudio de Almora se centró en un friso cronológico específico, el ludo histórico utilizado en la presente investigación ofreció una estrategia más diversificada, lo cual podría explicar las diferencias en el tipo de habilidades desarrolladas. En general, ambos enfoques confirman que las herramientas educativas interactivas pueden ser altamente efectivas para fomentar la destreza de los estudiantes en la elaboración de explicaciones sobre eventos históricos.

CONCLUSIONES

- Primera:** El ludo histórico mejoró significativamente la competencia de construir interpretaciones históricas en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, mostrando que antes un 2,9% estaba en la etapa de logro destacado y al finalizar la estrategia mejoró en un 20,6%.
- Segunda:** El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad de los estudiantes para interpretar y evaluar críticamente diferentes fuentes, con una significancia de 0,000, antes el 0% estaba en la etapa de logro destacado y al finalizar la estrategia, se incrementó a un 20,6%.
- Tercera:** La capacidad de asimilar el tiempo histórico mejoró significativamente tras la implementación del ludo histórico, con una significancia de 0,000, antes de aplicar la estrategia 0% estaba en un logro destacado, después hubo un incremento al 17,6%.
- Cuarta:** La capacidad de elaborar explicaciones sobre procesos históricos mejoró gracias al ludo histórico, evidenciado por una significancia de 0,000, reflejando un impacto destacado en esta competencia, antes un 2,9% estaba en un logro destacado y después el porcentaje pasó a un 11,8%.

RECOMENDACIONES

- Primera:** Se recomienda a los estudiantes solicitar a sus docentes la integración de estrategias educativas innovadoras, como el ludo histórico, para hacer el aprendizaje de la historia más interactivo, relevante y esto les permitirá adquirir una comprensión más profunda y mejorar su rendimiento académico en el área de ciencias sociales.
- Segunda:** Se recomienda que los estudiantes participen activamente en clases que incorporen estrategias lúdicas como el ludo histórico e involucrarse en estas actividades, que ayudará a desarrollar una capacidad analítica más profunda, mejorando tanto la interpretación de fuentes diversas como su habilidad para construir explicaciones detalladas de procesos históricos.
- Tercera:** Se recomienda a los estudiantes aprovechar las actividades lúdicas relacionadas con ciencias sociales para mejorar su comprensión temporal, crítica de los eventos históricos y practicar regularmente con herramientas lúdicas contribuirá a fortalecer su aprendizaje y les facilitará adquirir habilidades interpretativas más sólidas.
- Cuarta:** Se recomienda que los estudiantes promuevan y valoren la implementación de distintas estrategias lúdicas en su aprendizaje de la historia, para reflexionar y dar retroalimentación sobre estas actividades que ayudará a sus docentes a mejorar las técnicas pedagógicas, beneficiando así la educación en ciencias sociales.
- Quinta:** Se recomienda difundir y promover el uso del ludo histórico como una estrategia educativa innovadora para fortalecer el aprendizaje de diversas

competencias en las ciencias sociales, con énfasis en la competencia de construir interpretaciones históricas, para ello, estoy aportando una ficha informativa grabada en la plataforma de YouTube, a fin de facilitar el acceso y la comprensión del contenido en especial a los docentes de ciencias sociales y otras áreas.

BIBLIOGRAFÍA

- Almora, M., & Kana, E. (2022). *Friso cronológico e interpretaciones históricas en estudiantes de quinto grado de primaria de la IE N° 56289 Ricardo Palma Quechapampa - Livitaca - Chumbivilcas – Cusco 2021*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico . *Revista de Ciencias Sociales* , XXVI(I), 441-457.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/280/28064146029/28064146029.pdf>
- Bello, G. (2021). Los docentes de primaria y el análisis de fuentes históricas sobre la Conquista de México: habilidades y perspectivas. *Debates por la historia* , IX(2), 81-110.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=655768525004>
- Cabezas, E. (2015). La competencia comunicativa en la construcción del texto escrito. Apuntes y concepciones para la enseñanza. *Atenas Revista Científica Pedagógico* , I(29), 1-13.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047205010.pdf>
- Camuñas, D. (2020). El trabajo con las fuentes históricas y su utilización didáctica. *Revista de la Universidad, Escuela y Sociedad* , VIII(8), 1-18.
<https://doi.org/https://revistaseug.ugr.es/index.php/revistaunes/article/view/15095/13082>
- Camuñas, D. (2020). El trabajo con las fuentes históricas y su utilización didáctica . *Universidad, Escuela y Sociedad*, XVIII(8), 1-11.
<https://doi.org/https://revistaseug.ugr.es/index.php/revistaunes/article/download/15095/13082/40728>

- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la Investigación Científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marco EIR.
- Ceballos, G., & Rada, F. (2023). *Estrategias ludo-pedagógicas para el mejoramiento de convivencia escolar al iniciar la educación básica primaria* . Educación y sociedad. <https://doi.org/https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/download/1621/pdf/8797>
- Chavarry, M. (2022). Juego de mesa interactivo bicentenario para fortalecer la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de educación secundaria. *Tesis de posgrado*. Universidad César Vallejo, Trujillo.
- Chávez, C., & Pagés, J. (2020). Habilidades de conciencia histórica temporal en estudiantes de formación inicial docente de Chile . *Revista de investigación con didáctica de las ciencias sociales* , *I(6)*, 24-42. <https://doi.org/https://doi.org/10.17398/2531-0968.06.24>
- Correa, M. (2019). *Artbook ludo-didactico de las deidades de la cultura Inca con paper toys*. Universidad de las Americas.
- Escribano, C., & Gudín, E. (2019). Comprender el sentido del tiempo histórico para enseñar la historia: una propuesta de investigación. *Quin Professorat, quina ciutadania, quin futur?*, *I(2)*, 259-267. <https://doi.org/https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2019/240522/qproqciuqfut-2019p259.pdf>
- García, E. (2022). La construcción del pensamiento histórico en el nivel medio superior: propuesta didáctica para la enseñanza de la historia. *Sinéctica Revista Electrónica de Educación* , *I(58)*, 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.7440/res64.2018.03>
- Gerencia Regional de Educación Cusco . (2022). *Programa regional de emergencia por el refuerzo escolar* . Gerencia Regional de Educación Cusco .

- Hendrickson, A., Bautista, J., Hernández, R., & Vieira, I. (2020). Aprendizaje y evaluación por competencias. Una experiencia de innovación en la formación del profesorado de Educación Primaria. *Cuaderno de Pedagogía la Universitaria* , XVII(34), 83-98.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7504241.pdf>
- Hérrnandez Sampieri, R. (2016). *Metodología de investigación*. México: McGraw-Hill.
- Huerta, R., & Mendoza, M. (2021). El tiempo histórico y el aprendizaje significativo. Propuesta de una línea del tiempo para la comprensión del tiempo histórico. *South Florida Journal of dEvelopment*, II(4), 1-23.
<https://doi.org/https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/download/699/632/2050>
- Joya, H. (2021). Desarrollo del pensamiento histórico a través del juego como estrategia pedagógica. *Tesis de pregrado*. Universidad La Gran Colombia, Colombia.
- Levi, M. (2019). Modelización de procesos históricos complejos a través de la narrativa analítica. *Revista Uruguay de Ciencia Política*, I(15), 11-29.
https://doi.org/http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-499X2006000100002&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Ministerio de Educación . (2016). *Educación Básica Regular*. Ministerio de Educación .
- Montalvo, E. (2019). *Enseñanza de la historia N°20*. Pontificia Universidad Católica del Peru.
<https://doi.org/https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/137428/Ensen%CC%83anza%20de%20la%20historia%2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales, E. (2022). Ludoactivo: recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla - Colombia.

- UISRAEL *Revista Científica*, IX(3), 1-15.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v9n3.2022.632>
- Morales, S., Hershberger, R., & Acosta, E. (2021). Evaluación por competencias: ¿cómo se hace? *Revista de la Facultad de Medicina* , LXIII(3), 1-15.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22201/fm.24484865e.2019.63.3.08>
- Napa, Z. (2023). Los recursos didácticos como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *Journal Scientific* , VII(3), 4078-4105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.4078-4105>
- Puerta, C. (2019). *Fuentes históricas cuaderno de fichas 2*. Ministerio de Educación .
<https://doi.org/https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7557>
- Ramos, C. (2021). Diseños de investigación experimental . *Ciencia América* , X(1), 1-7.
- Saíz, J. (2023). Fuentes históricas y libros de texto en secundaria: una oportunidad perdida para enseñar competencias de pensamiento histórico. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, XXIX(1), 83-99.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4911496>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación* , XLIV(2), 1-17. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sepúlveda, H. (2021). Evaluación del pensamiento histórico de estudiantes de secundaria a través de la construcción de narrativas históricas sobre los pueblos originarios de Chile. *Raca, Género e Sexualidade*, XXVIII(1), 1-18.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8285730.pdf>
- Tufinio, B., Silva, M., & Yengle, C. (2019). Estrategia lectura de objetos para el desarrollo de competencia construye interpretaciones históricas. *Revista de Difusión cultural y*

científica de la Universidad La Salle en Bolivia, XVII(17).

<https://doi.org/http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071->

[081X2019000100005&script=sci_arttext](https://doi.org/http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2019000100005&script=sci_arttext)

Vilca, R. (2019). Los juegos didácticos para mejorar el logro de capacidades el área de historia en estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Manuel Seoane Corrales Poroy - Cusco, 2018. *Tesis de titulación*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa.

Villaroel, R. (2021). Programa Gamificando con fuentes históricas para el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes del nivel secundaria. *Tesis de Doctorado*. Universidad César Vallejo, Lima.

WEBGRAFIA:

<https://www.youtube.com/watch?v=9-ST5HKbPIA&t=71s>

ANEXOS

A) Matriz de Consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿De qué manera el ludo histórico mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024?	Explicar la manera en la que el ludo histórico mejora la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024	El ludo histórico mejoró significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024	<p>Variable Independiente: LUDO HISTÓRICO</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Preparación Inicio Desarrollo Cierre 	<ul style="list-style-type: none"> Objetivos de aprendizaje Selección de las actividades Preparación de materiales Información teórica Explicación de las reglas de juego Elaboración del juego Realización del juego Debate del juego Retroalimentación Conclusión de la estrategia 	<p>TIPO Aplicado</p> <p>NIVEL Explicativo</p> <p>DISEÑO Pre-experimental</p> <p>ENFOQUE Cuantitativo</p> <p>Diseño metodológico:</p> <p>G. 01 X O2</p> <p>Donde: G: Grupo de estudio O1: Evaluación del pre test O2: Evaluación del post test</p> <p>POBLACIÓN Conformada por los 277 estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco</p> <p>MUESTRA</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS			
P.E.1: ¿De qué manera el ludo histórico mejora la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación	O.E.1 Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de	H.E.1: El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación			

<p>Fortunato L. Herrera, Cusco 2024?</p> <p>P.E.2: ¿De qué manera el ludo histórico mejora la capacidad la comprende el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024?</p> <p>P.E.3: ¿De qué manera el ludo histórico mejora la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación</p>	<p>Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024</p> <p>O.E.2: Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024</p> <p>O.E.3: Determinar la manera en la que el ludo histórico mejora la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de</p>	<p>Fortunato L. Herrera, Cusco 2024</p> <p>H.E.2: El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024</p> <p>H.E.3: El ludo histórico mejoró significativamente la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024</p>	<p>Variable Dependiente: COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpreta críticamente fuentes diversas • Comprende el tiempo histórico 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de fuentes primarias • Identificación de fuentes secundarias • Contextualización de un hecho histórico • Comprensión de un hecho histórico • Comprensión crítica de las fuentes • Utilidad de fuentes históricas • Noción de tiempos históricos • Identificación de tiempos históricos en su contexto sociocultural • Identificación de la duración de tiempos históricos • Capacidad de ordenar los hechos históricos cronológicamente 	<p>Compuesta por los 34 estudiantes de 1ro de secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera del distrito del Cusco</p> <p><u>TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario <p><u>INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta de tipo evaluación <p><u>MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Para el procesamiento y análisis de la información se utilizará el software estadístico SPSS V.27
---	--	---	--	---	---

<p>Fortunato Herrera, 2024?</p>	<p>L. Cusco</p> <p>Aplicación Fortunato Herrera, 2024</p> <p>L. Cusco</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Elabora explicaciones sobre procesos históricos 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de explicar los cambios históricos • Capacidad de identificar diferencias en hechos históricos • Capacidad de identificar similitudes en hechos históricos <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las causas del hecho histórico • Identifica las consecuencias del hecho histórico • Comprende los ideales del protagonista del hecho histórico • Interpreta las implicancias de un hecho histórico en el presente • Se proyecta al futuro en base al hecho histórico 	
---------------------------------	---	--	--	---	--

B) Instrumento de recolección de datos



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO DE ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, PROGRAMA DE CIENCIAS
SOCIALES

Estimado estudiante:

El propósito de esta encuesta es recopilar información respecto al **Ludo histórico y la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera, Cusco 2024.**

La información brindada será muy importante para el desarrollo del trabajo de investigación, por tal motivo pedimos su sinceridad plena en responder las preguntas, las cuales mantendremos en anonimato su participación.

Nota: Marque con una (X) la alternativa que vea por conveniente:

1. **Sexo:** Masculino () Femenino ()
2. **Edad:**

DIMENSIÓN 1: INTERPRETA CRÍTICAMENTE DIVERSAS FUENTES:

1. **¿Cuál de estas opciones describe mejor lo que es una fuente primaria en la historia de Mesopotamia?**
 - a) Una tablilla de arcilla con escritura cuneiforme de la época mesopotámica.
 - b) Un libro de historia sobre Mesopotamia escrito por un autor moderno.
 - c) Un video de YouTube sobre la cultura mesopotámica.

d) Un dibujo de un historiador contemporáneo sobre cómo era la vida en Mesopotamia.

2. ¿Cuál de las siguientes opciones sería considerada una fuente primaria para estudiar la antigua China?

a) Un informe arqueológico reciente sobre los hallazgos en la antigua China.

b) Un documental sobre las costumbres chinas antiguas.

c) Un objeto antiguo chino, como una vasija o una inscripción en bronce.

d) Un libro de texto que describe la historia de China.

3. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor una fuente secundaria en el estudio de la historia de la India antigua?:

a) Un manuscrito antiguo escrito por una persona que vivió en la India antigua.

b) Un libro de texto moderno que explica los eventos pasados en la India.

c) Una estatua de Buda encontrada en un sitio arqueológico.

d) Una inscripción en una roca hecha por el emperador Ashoka.

4. ¿Cuál de las siguientes opciones sería considerada una fuente secundaria para estudiar la civilización mesopotámica?

a) Un texto académico contemporáneo que analiza la escritura cuneiforme.

b) Una tablilla de arcilla original de Mesopotamia.

c) Una inscripción en piedra creada por los mesopotámicos.

d) Un conjunto de herramientas agrícolas utilizadas por los mesopotámicos.

5. ¿Cómo se contextualiza este hecho histórico en relación con otros sucesos históricos y el contexto en el que ocurrió?

- a) La civilización mesopotámica se desarrolló entre los ríos Tigris y Éufrates alrededor del año 3000 a.C., y su influencia se extendió a lo largo de la región, conectando diversas comunidades a través del comercio y la escritura. Este hecho histórico marca el inicio de una época de intercambio cultural significativo en el Medio Oriente.
- b) La civilización mesopotámica fue una civilización marítima que habitó las costas del Golfo Pérsico, y su principal legado fue el desarrollo de técnicas avanzadas de navegación.
- c) La civilización mesopotámica se caracterizó por su arquitectura monumental y su dominio militar sobre otras civilizaciones durante el período neolítico, contribuyendo así al surgimiento de imperios más grandes en la región.
- d) La civilización mesopotámica fue una sociedad agrícola que se desarrolló en la región del Nilo, y su principal contribución fue el cultivo de nuevas variedades de plantas que mejoraron la alimentación de las poblaciones locales.

6. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor por qué es importante utilizar fuentes históricas en el estudio de las civilizaciones antiguas?

- a) Las fuentes históricas proporcionan entretenimiento para los investigadores.
- b) Las fuentes históricas pueden ayudar a reconstruir el pasado y comprender cómo vivían las personas en épocas anteriores.
- c) Las fuentes históricas son útiles solo para los historiadores profesionales.

d) Las fuentes históricas no son confiables y no deberían usarse en investigaciones académicas.

7. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones mejor describe la utilidad de las fuentes históricas para el estudio de la civilización china antigua?

a) Permiten conocer las opiniones modernas sobre la religión de la dinastía Shang.

b) Ayudan a comprender cómo los arqueólogos actuales interpretan las ceremonias en la antigua China.

c) Proporcionan información directa sobre las prácticas religiosas y sociales de la antigua China a través de objetos y estructuras que ellos mismos crearon.

d) Ofrecen una visión creativa y artística sobre cómo pudo haber sido la vida en la antigua China.

DIMENSIÓN 2: COMPRENDE EL TIEMPO HISTÓRICO:

8. ¿Cuál de las siguientes opciones demuestra una comprensión correcta de la noción de tiempos históricos en relación con la civilización mesopotámica?

a) La civilización babilónica floreció después del Imperio Romano.

b) La civilización acadia coexistió con el Imperio Romano.

c) La civilización sumeria se desarrolló antes de la civilización acadia.

d) La civilización babilónica se originó durante la Revolución Industrial.

9. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor lo que significa tener una noción de tiempos históricos?:

a) Saber la fecha exacta en que se construyó la Torre de Babel.

- b) Entender que la civilización sumeria precedió cronológicamente a la civilización acadia y cómo estas civilizaciones se relacionan entre sí.
- c) Conocer el nombre de todos los gobernantes de la civilización babilónica.
- d) No es importante tener una comprensión del tiempo histórico.

10. ¿Cuál de los siguientes eventos históricos de Mesopotamia está mejor relacionado con su contexto sociocultural?:

- a) La construcción de los zigurats durante el período sumerio, reflejando la importancia de la arquitectura religiosa en la sociedad de esa época.
- b) La expansión del Imperio Acadio, que impactó en la organización sociocultural de las comunidades mesopotámicas.
- c) La creación de la primera imprenta en Europa en el siglo XV, que influyó en la difusión de conocimientos durante la Ilustración.
- d) La Revolución Industrial en el siglo XIX, que transformó drásticamente la economía y la sociedad en Europa y América.

11. ¿Cuál de las siguientes descripciones es correcta sobre el contexto sociocultural de la civilización egipcia?

- a) La civilización egipcia floreció durante el Renacimiento europeo, caracterizado por avances en las artes y ciencias.
- b) La civilización egipcia se desarrolló a lo largo del Nilo, conocido por sus impresionantes monumentos y templos, reflejando una sociedad organizada con conocimientos avanzados en arquitectura e ingeniería.
- c) La civilización egipcia coexistió con la era de los descubrimientos y la exploración de nuevos continentes.

d) La civilización egipcia se originó durante la Revolución Industrial, con el desarrollo de fábricas y maquinaria.

12. Identifica la duración del tiempo histórico de la dinastía Shang en China

- a) Desde el año 1000 a.C. hasta el año 600 a.C.
- b) Desde el año 1600 a.C. hasta el año 1046 a.C.
- c) Desde el año 800 d.C. hasta el año 600 d.C.
- d) Desde el año 1500 a.C. hasta el año 1000 a.C.

13. ¿Qué afirmación es correcta sobre la duración de la civilización del valle del Indo?

- a) La civilización del valle del Indo duró cerca de 1500 años.
- b) La civilización del valle del Indo se desarrolló aproximadamente desde el 3300 a.C. hasta el 1300 a.C., abarcando unos 2000 años.
- c) La civilización del valle del Indo existió durante el periodo de la conquista británica.
- d) La civilización del valle del Indo floreció durante un breve periodo de 50 años.

14. ¿Cuál de los siguientes eventos ocurrió cronológicamente primero?:

- a) El surgimiento de la civilización sumeria en Mesopotamia.
- b) La construcción de la Gran Muralla China.
- c) La expansión del Imperio Maurya en India.
- d) El periodo del Imperio Nuevo en Egipto.

15. Ordena cronológicamente las siguientes civilizaciones, de la más antigua a la más reciente:

- a) Egipto, Mesopotamia, Valle del Indo, China
- b) Mesopotamia, Egipto, Valle del Indo, China
- c) Valle del Indo, Mesopotamia, Egipto, China
- d) Mesopotamia, Valle del Indo, Egipto, China

16. ¿Cuál de los siguientes enunciados explica un cambio histórico significativo en una de estas civilizaciones antiguas?:

- a) La invención de la escritura cuneiforme en Mesopotamia.
- b) La expansión del Imperio Maurya en India.
- c) La creación del Código de Hammurabi en Mesopotamia.
- d) La construcción de los jardines colgantes de Babilonia.

17. ¿Qué cambio histórico fue significativo en la transición de la dinastía Shang a la dinastía Zhou en China?

- a) La dinastía Zhou adoptó la religión y las prácticas agrícolas de la dinastía Shang sin modificaciones.
- b) La dinastía Zhou introdujo una estructura política y administrativa más centralizada y expansiva, estableciendo uno de los primeros imperios en China.
- c) La dinastía Shang desarrolló sistemas de riego que luego fueron abandonados por la dinastía Zhou.
- d) La dinastía Shang y la dinastía Zhou.

18. ¿Cuál de los siguientes enunciados describe una diferencia clave entre la civilización mesopotámica y la civilización egipcia?:

- a) Ambas civilizaciones se desarrollaron en la misma región geográfica.
- b) La civilización mesopotámica destacó por su uso de la escritura cuneiforme, mientras que la civilización egipcia es conocida por sus jeroglíficos.
- c) La civilización mesopotámica se caracterizó por su organización política centralizada, mientras que la civilización egipcia tenía una estructura política más descentralizada.
- d) La civilización mesopotámica floreció durante el Renacimiento, mientras que la civilización egipcia se desarrolló durante la Edad Media.

19. ¿Cuál de los siguientes enunciados describe una similitud entre la civilización del valle del Indo y la civilización china antigua?:

- a) Ambas civilizaciones se desarrollaron en diferentes regiones geográficas.
- b) Tanto la civilización del valle del Indo como la civilización china antigua fueron sociedades agrícolas.
- c) La civilización del valle del Indo destacó por su arquitectura monumental, al igual que la civilización china antigua.
- d) La civilización del valle del Indo y la civilización china antigua florecieron durante el mismo período histórico.

DIMENSIÓN 3: ELABORA EXPLICACIONES SOBRE PROCESOS HISTÓRICOS:
--

20. ¿Cuál de los siguientes enunciados describe mejor una consecuencia de la construcción de las pirámides en Egipto?:

- a) El desarrollo de nuevas técnicas agrícolas.
- b) La consolidación del poder de los faraones.
- c) La creación de una vasta red de comercio con China.
- d) El abandono de las ciudades por la población.

21. ¿Cuáles podrían haber sido algunas de las consecuencias del comercio entre Mesopotamia y Egipto en términos de desarrollo cultural?:

- a) La difusión de la escritura cuneiforme.
- b) La introducción del budismo en India.
- c) La construcción de las pirámides de Giza.
- d) El surgimiento de la dinastía Qin en China.

22. ¿Cuál de los siguientes enunciados describe mejor los ideales de un faraón egipcio durante el Imperio Nuevo?

- a) El faraón buscaba expandir Egipto hacia Mesopotamia.
- b) El faraón promovía el culto a múltiples dioses egipcios.
- c) El faraón defendía la independencia de las ciudades-estado egipcias.
- d) El faraón abogaba por la adopción de la escritura cuneiforme.

23. ¿Cómo crees que la construcción de las pirámides en Egipto en el pasado puede tener implicancias en el presente?:

- a) Las pirámides son un recordatorio de la importancia del comercio marítimo en la antigüedad.
- b) La preservación de las pirámides ayuda a promover el turismo sostenible y la conservación del patrimonio cultural.

- c) Las pirámides son utilizadas como evidencia arqueológica para comprender la evolución del idioma hebreo.
- d) La construcción de las pirámides ha llevado a conflictos por el control del río Tigris.

24. Considerando el período estudiado sobre la civilización mesopotámica y su impacto en la región, ¿cómo crees que este conocimiento podría influir en la preservación de las tradiciones artísticas en las comunidades mesopotámicas en el futuro?

- a) El estudio de la civilización mesopotámica podría inspirar a las comunidades a desarrollar nuevas técnicas de construcción.
- b) El conocimiento de la civilización mesopotámica podría impulsar la restauración de monumentos antiguos.
- c) La influencia de la civilización mesopotámica podría promover la creación de programas educativos para enseñar y transmitir las técnicas artísticas tradicionales.
- d) El estudio de la civilización mesopotámica podría llevar a una disminución en el interés por las artes y la cultura locales.

25. ¿Cuál de los siguientes enunciados describe mejor los ideales del rey Hammurabi durante su reinado en Mesopotamia?

- a) Hammurabi buscaba expandir su imperio hacia Egipto y el Valle del Indo.
- b) Hammurabi promovía la construcción de las pirámides en Babilonia.
- c) Hammurabi abogaba por la unificación política y la justicia mediante la codificación de leyes.
- d) Hammurabi defendía la independencia de las ciudades-estado sumerias.

C) Constancia de permiso para la recolección de datos

**SR. DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA
FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO**

DR. FEDERICO UBALDO FERNANDEZ SUTTA

Yo, Rosmeri Mamani Tecse, identificado con DNI Nro. 47112968, con domicilio legal en APV, Alto Qosqo, distrito de San Sebastián, provincia y departamento del Cusco, ante Ud. Respetuosamente me presento y expongo:

Estimado Director:

Me dirijo a usted para presentar una solicitud para aplicar sesiones de tesis en la Institución Educativa Fortunato L. Herrera. Soy la Bachiller Rosmeri Mamani Tecse de la facultad de educación, especialidad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Estoy desarrollando mi tesis sobre el **LUDO HISTÓRICO Y LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA DEL CUSCO.**

Las sesiones que propongo abordarán aspectos relevantes de mi investigación. Ya que es de tipo aplicativo, Estas sesiones incluirán el pre test, desarrollo de las sesiones utilizando el ludo como una estrategia para el logro de la competencia y finalmente el pos test.

Agradezco de antemano su consideración esperando su gentil aceptación.

Cusco, 11 de junio del 2024

Atentamente,



Rosmeri Mamani Tecse



ok.
DR. FEDERICO UBALDO FERNANDEZ SUTTA
DIRECTOR

*Concedido con
11/06/2024*

D) Fichas de validación del instrumento

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Título de investigación:

"Ludo histórico y la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera, Cusco 2024"

1.2. Nombre del instrumento: Cuestionario sobre la competencia construye interpretaciones históricas

1.3. Investigadora:

• Br. Rosmeri Mamani Teese

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1. Nombre y apellidos

: Jaime Bedoya Mendoza

2.2. Grado Académico

: Doctor

2.3. Lugar y fecha

: UNSAC - 10 de junio del 2024

2.4. Cargo e institución donde labora

: Docente de la UNSAC

Criterio	Indicadores	Definición	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				✓	
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				✓	
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				✓	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					✓
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				✓	
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				✓	
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				✓	
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO: % **85%**

III. SUGERENCIAS: Se puede proceder a su aplicación.

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO

Procede su aplicación

Debe corregirse

Jaime Bedoya Mendoza

Firma del experto

DNI: _____
Teléfono: Jaime Bedoya Mendoza

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Título de investigación:

"Ludo histórico y la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera, Cusco 2024"

1.2. Nombre del instrumento: Cuestionario sobre la competencia construye interpretaciones históricas

1.3. Investigadora:

• Br. Rosmeri Mamani Teese

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1. Nombre y apellidos

: Epifanio Luis Córdova

2.2. Grado Académico

: DUCHY

2.3. Lugar y fecha

: 5-06-24

2.4. Cargo e institución donde labora

: Docente - univ. e

Criterio	Indicadores	Definición	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				✓	
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				✓	
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				✓	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				✓	
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				✓	
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				✓	
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				✓	
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO: % 80

III. SUGERENCIAS: Se puede proceder a su aplicación.

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO

Procede su aplicación

Debe corregirse



Firma del experto

DNI: 23814047

Teléfono: 95 033 1200

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

FORMATO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Título de investigación:

"Ludo histórico y la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Fortunato L. Herrera, Cusco 2024"

1.2. Nombre del instrumento: Cuestionario sobre la competencia construye interpretaciones históricas

1.3. Investigadora:

• Br. Rosneri Mamani Teese

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1. Nombre y apellidos

: Federico Ubaldo Fernandez Sutta

2.2. Grado Académico

: Doctor

2.3. Lugar y fecha

: UNSAAC, 04 de junio del 2024

2.4. Cargo e institución donde labora

: Director de la IE Fortunato L. Herrera y Docente de la UNSAAC.

Criterio	Indicadores	Definición	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					✓
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				✓	
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					X
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					X
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO: 85 %

III. SUGERENCIAS: Se puede proceder a su aplicación.

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO

Procede su aplicación

Debe corregirse

Firma del experto

DNI: 23993609
Teléfono: 956065639

E) Evidencia de base de datos recolectado

PRE TEST BASE DE DATOS ROSMERI.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 35 de 35 variables

	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	V1_PRE	D1_PRE	D2_PRE	D3_PRE	NIV_V1PRE	NIV_D1PRE
1	0	0	0	1	1	0	0	0	5	1	2	2	1	1
2	0	1	0	0	0	1	0	0	6	2	3	1	1	1
3	0	0	0	0	0	1	1	0	11	5	4	2	2	3
4	0	0	0	0	0	0	0	1	7	1	5	1	2	1
5	0	0	0	1	0	0	0	0	5	1	3	1	1	1
6	0	0	0	0	0	1	1	0	12	5	5	2	2	3
7	1	0	0	0	0	0	0	0	5	3	2	0	1	2
8	1	0	1	1	1	0	0	0	10	3	4	3	2	2
9	0	0	0	0	1	1	0	0	8	1	5	2	2	1
10	0	1	0	0	0	1	0	0	7	2	4	1	2	1
11	0	1	1	0	0	0	0	0	13	4	8	1	3	2
12	1	0	1	0	0	1	0	0	7	2	3	2	2	1
13	0	0	1	0	0	1	0	0	10	4	4	2	2	2
14	1	0	0	0	0	0	1	1	9	3	4	2	2	2
15	0	0	0	0	0	1	0	0	7	1	5	1	2	1
16	1	0	0	0	0	0	0	0	7	4	3	0	2	2
17	0	0	0	1	1	0	1	0	9	0	6	3	2	1
18	0	0	0	0	1	1	0	0	9	3	4	2	2	2
19	1	0	1	1	1	1	1	1	19	5	8	6	4	3
20	1	0	0	1	1	0	0	1	15	5	7	3	3	3
21	0	0	0	0	0	0	0	0	9	6	3	0	2	3
22	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	2	0	1	1
23	0	0	1	0	1	0	0	0	7	2	3	2	2	1

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON



Visible: 35 de 35 variables

	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	V1_POST	D1_POST	D2_POST	D3_POST	NIV_V1POS T	NIV_D1POS T	NIV_D2POS T	NIV_D3POS T
1	0	1	0	1	0	1	0	9	2	4	3	2	1	2	1
2	0	1	1	0	0	0	1	15	5	7	3	3	3	3	3
3	1	0	1	1	1	0	1	21	7	10	4	4	4	4	4
4	0	1	0	1	1	0	0	10	3	4	3	2	2	2	2
5	0	0	1	1	1	0	0	6	2	1	3	1	1	1	1
6	1	1	0	1	1	0	1	12	4	4	4	2	2	2	2
7	0	0	0	1	0	1	0	7	4	1	2	2	2	2	1
8	0	1	1	1	1	1	1	21	7	8	6	4	4	4	3
9	0	0	0	0	0	0	1	12	7	4	1	2	4	2	2
10	0	1	0	0	0	1	0	11	4	5	2	2	2	2	2
11	0	1	0	1	1	1	1	19	5	9	5	4	3	3	3
12	0	1	1	0	1	0	0	13	5	5	3	3	3	3	2
13	0	1	1	1	1	0	0	12	3	5	4	2	2	2	2
14	0	1	0	0	1	1	0	12	3	6	3	2	2	2	2
15	1	0	0	1	0	0	0	13	4	8	1	3	2	2	3
16	0	1	1	0	0	1	0	11	5	3	3	2	3	3	1
17	1	1	1	1	1	1	0	23	7	11	5	4	4	4	4
18	0	1	1	1	0	1	1	12	5	2	5	2	3	3	1
19	1	1	1	1	1	1	1	23	7	10	6	4	4	4	4
20	1	0	1	1	1	0	0	22	7	12	3	4	4	4	4
21	0	1	0	1	0	1	1	10	3	3	4	2	2	2	1
22	0	0	0	0	0	0	0	4	4	0	0	1	2	2	1



Visible: 12 de 12 variables

	V1_PRE	D1_PRE	D2_PRE	D3_PRE	V1_POST	D1_POST	D2_POST	D3_POST	DIF_V1	DIF_D1	DIF_D2	DIF_D3	var
1	5	1	2	2	9	2	4	3	4	1	2	1	
2	6	2	3	1	15	5	7	3	9	3	4	2	
3	11	5	4	2	21	7	10	4	10	2	6	2	
4	7	1	5	1	10	3	4	3	3	2	-1	2	
5	5	1	3	1	6	2	1	3	1	1	-2	2	
6	12	5	5	2	12	4	4	4	0	-1	-1	2	
7	5	3	2	0	7	4	1	2	2	1	-1	2	
8	10	3	4	3	21	7	8	6	11	4	4	3	
9	8	1	5	2	12	7	4	1	4	6	-1	-1	
10	7	2	4	1	11	4	5	2	4	2	1	1	
11	13	4	8	1	19	5	9	5	6	1	1	4	
12	7	2	3	2	13	5	5	3	6	3	2	1	
13	10	4	4	2	12	3	5	4	2	-1	1	2	
14	9	3	4	2	12	3	6	3	3	0	2	1	
15	7	1	5	1	13	4	8	1	6	3	3	0	
16	7	4	3	0	11	5	3	3	4	1	0	3	
17	9	0	6	3	23	7	11	5	14	7	5	2	
18	9	3	4	2	12	5	2	5	3	2	-2	3	
19	19	5	8	6	23	7	10	6	4	2	2	0	
20	15	5	7	3	22	7	12	3	7	2	5	0	
21	9	6	3	0	10	3	3	4	1	-3	0	4	
22	3	1	2	0	4	4	0	0	1	3	-2	0	
23	7	2	3	2	18	7	6	5	11	5	3	3	

Vista de datos Vista de variables

F) Evidencia fotográfica

Foto 1

Presentación para ejecutar la estrategia didáctica



Nota. Fotografía propia

Foto 2

Aplicación del pre test a los estudiantes de la I.E. Fortunato L. Herrera



Nota. Fotografía propia

Foto 3

Aplicación de sesiones de clase, Cultura de Mesopotamia



Nota. Fotografía propia

Foto 4

Aplicación de sesiones de clase, Cultura China



Nota. Fotografía propia

Foto 5

Enseñanza de la estrategia didáctica del ludo histórico



Nota. Fotografía propia

Foto 6

Ejemplar hecho a mano de la estrategia didáctica del ludo histórico



Nota. Fotografía propia

Foto 7

Ejecución de la estrategia didáctica del ludo histórico, lanzamiento del dado



Nota. Fotografía propia

Foto 8

Ejecución de la estrategia didáctica del ludo histórico, movimiento de los peones



Nota. Fotografía propia

Foto 9

Ejecución de la estrategia didáctica del ludo histórico



Nota. Fotografía propia

Foto 10

Aplicación del pos test a los estudiantes de la I.E. Fortunato L.Herrera



Nota. Fotografía propia

G) Ficha de trabajo y evidencia fotográfica del video realizado del ludo histórico como estrategia educativa

LUDO HISTÓRICO Y LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FORTUNATO L. HERRERA, CUSCO 2024

01 ludo historico

El Ludo, una adaptación del Pachís tradicionalmente jugado en la India, surge aproximadamente en el siglo IV a.C. Existen relatos que indican que el emperador hindú Akbar I lo disfrutaba en el siglo XVI en su patio, en compañía de las 16 mujeres de su harén, todas luciendo atuendos de colores.

02 evolucion del juego

Inicialmente, la confección de los juegos se realizaba con tela, los dados eran conchas marinas y las fichas eran elaboradas en madera mediante esculpido. (Morales E. , 2022).

03 beneficios del juego de ludo historico

representa una valiosa oportunidad para generar amplios beneficios en términos físicos, intelectuales, emocionales, sociales y culturales. La esencia de los juegos de mesa reside en su carácter lúdico y educativo. stos juegos se caracterizan por su complejidad, ya que estimulan la mente y fomentan una disposición activa hacia el aprendizaje significativo.

04 caracteristicas de ludo historico

- curiosidad
- experimentacion
- interaccion social
- la reflexion
- diversidad de experiencias

05 conclusion y recomendacion sobre el uso del ludo historico

- La implementación del ludo histórico ha demostrado una mejora significativa en la competencia de construye interpretaciones históricas y en sus tres capacidades.
- Es recomendable que los directores promuevan la integración de estrategias innovadoras, como el ludo histórico, en el currículo escolar. Impulsar la formación profesional continua de los docentes en el empleo de estas estrategias que busquen mejorar la calidad educativa y el rendimiento académico en las diferentes areas.

<https://www.youtube.com/watch?v=9-ST5HKbPIA&t=71s>

H) Sesiones de trabajo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

I. INFORMACION GENERAL:

I.E. SECUNDARIA	FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO
DOCENTE	ROSMERI MAMANI TECSE
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
GRADO SECCIÓN / TURNO	1° "U" MAÑANA
TRIMESTRE / UNIDAD	I / IV
HORAS PEDAGOGICAS	2 HORAS
FECHA	14/06/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Un viaje a través del tiempo: Descubriendo la cuna de la civilización en Mesopotamia

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias/ Capacidades	Desempeños/Criterios	Evidencias	Instrumentos de evaluación
Construye interpretaciones históricas. -Interpreta críticamente fuentes diversas -Comprende el tiempo Histórico -Elabora explicaciones sobre procesos históricos	-UTILIZA fuentes históricas primarias y secundarias para obtener información sobre las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico. -SITÚA en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos comprendidos desde las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos utilizando convenciones temporales y personificaciones. -EXPLICA las causas y consecuencias de hechos o proceso históricos de las primeras civilizaciones de la antigüedad y del mundo clásico. utilizando conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar sus explicaciones históricas	Desarrollo de las actividades de la ficha de autoaprendizaje	Autoevaluación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
	Confianza en la persona	Los estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA MOMENTOS O ETAPAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS		ACTIVIDADES	MATERIALES	T
INICIO	MOTIVACION	La docente da la cordial bienvenida a los estudiantes y plantean los acuerdos de convivencia para el mejor logro de aprendizajes, así mismo les brinda el soporte emocional creando un ambiente armonioso.	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Fichas de autoaprendizaje ✦ Tablero de juego Ludo ✦ imágenes 	15
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	La docente Inicia la sesión con una pregunta introductoria: ¿Han escuchado alguna vez hablar sobre Mesopotamia? ¿Qué saben sobre esta civilización? Los estudiantes responden las preguntas de manera voluntaria mediante lluvia de ideas. La docente escucha las respuestas y refuerza las ideas.		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Qué podemos aprender del estudio de las leyes y el código legal de Hammurabi sobre la justicia social y la organización social en la antigua Mesopotamia?		
	PROPOSITO	Analizar y explicar la importancia de la difusión de la escritura cuneiforme y el código Hammurabi.		
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente inicia el desarrollo de la sesión proporcionando la ficha de actividad y les indica que lean y subrayen las ideas principales. ➤ Los estudiantes identifican el proceso histórico del desarrollo de la civilización de Mesopotamia, su organización social, política y económica. ➤ Así mismo reconocen los grandes logros culturales más importantes de Mesopotamia, como la escritura cuneiforme, el Código de Hammurabi (ley y justicia en Mesopotamia) y los avances en astronomía y matemáticas. ➤ La docente solicita que desarrollen las actividades que se encuentran en la ficha. ➤ Valorar el legado de Mesopotamia como una de las primeras civilizaciones complejas en la historia de la humanidad. -a continuación: da una introducción sobre el juego de ludo histórico: su origen y su importancia que será adaptado como una estrategia en el desarrollo de las sesiones para el mejor logro de la competencia. -La docente concluye la actividad del día dando ideas fuerza autoevaluación: de los estudiantes	60	
	EVALUACION METACOGNITIVA	Finalmente reflexionamos sobre nuestros aprendizajes mediante las preguntas de metacognición ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades han encontrado durante el desarrollo de la ficha? ¿Cómo las han superado?	15	

.....
Docente de aula

.....
Docente

FICHA DE AUTOAPRENDIZAJE

MESOPOTAMIA LA TIERRA ENTRE DOS RÍOS

Mesopotamia, palabra de origen griego que significa "tierra entre dos ríos", es una región histórica crucial para comprender el desarrollo de la civilización humana. Ubicada entre los ríos Tigris y Éufrates, en el actual Irak, Siria y partes de Turquía, Mesopotamia fue el hogar de algunas de las primeras ciudades, sistemas de escritura, leyes y avances científicos del mundo.

Mesopotamia se dividía en tres zonas:

- **La Alta Mesopotamia, o Asiria**, era una zona pedregosa, seca y con poca producción. Solo en las orillas de los ríos había tierra fértil.
- **La Mesopotamia media, llamada Akkad o Babilonia**, era una planicie fértil que tenía como centro el punto en el que se acercaban más los ríos Tigris y Éufrates.
- **La Baja Mesopotamia, llamada Sumer**, era una zona pantanosa ubicada alrededor de la desembocadura de los ríos. Allí nacieron las primeras ciudades.

El crecimiento de los ríos Tigris y Éufrates era violento e irregular, y, por ello, poco predecible. Esto obligó a las comunidades de la región a organizarse y construir obras hidráulicas. Desde la civilización sumeria (III milenio a. C.) se construyeron redes de canales que posibilitaron irrigar grandes territorios y conseguir una gran producción agrícola.



LOS PRIMEROS ESTADOS MESOPOTÁMICOS

Las ciudades estado sumerias	El Imperio acadio	El Imperio babilónico
Hacia el año 3500 a. C., se formaron ciudades como Kish, Uruk, Ur y Lagash. En el interior de estas ciudades estado se encontraba un templo, que solía construirse sobre una torre escalonada llamada zigurat. El mando político era ejercido por un rey-sacerdote o ensi.	Hacia el 2300 a. C., los acadios, un pueblo semita, sojuzgaron a las ciudades estado sumerias. Con el tiempo, adoptaron las costumbres sumerias, lo que dio origen a la cultura súmero-acadia. Hacia el 2125 a. C., los ataques de las tribus guti debilitaron al imperio.	Tras un periodo de crisis, los amorreos, otro pueblo semita, conquistaron las ciudades estado mesopotámicas y establecieron nuevas dinastías. Hammurabi (1792-1750 a. C.) unificó las ciudades sumerias y la antigua Akkad y formó el primer Imperio babilónico. Para unificar culturalmente la región, Hammurabi impulsó el culto al dios babilónico Marduk e impuso un sistema unificado de leyes, el Código de Hammurabi.

LOS IMPERIOS DEL CRECIENTE FÉRTIL

Los estudiosos denominan *Creciente Fértil* a la zona de desarrollo de las antiguas civilizaciones de Oriente Medio. Esta región, en forma de luna creciente, era sumamente fértil. Incluye Mesopotamia y el corredor sirio-palestino, aunque también se considera dentro de esta zona el valle del Nilo y el oriente de la península de Anatolia. Hasta el siglo XVI a. C., tanto Egipto como Mesopotamia se habían desarrollado autónomamente. Desde entonces, las tierras del Creciente Fértil empezaron a ser unificadas en grandes imperios.

El Imperio hitita	Los hititas fueron un pueblo indoeuropeo que, entre los siglos XV y XII a. C., construyó un imperio en la zona noroeste del Creciente Fértil. Eso los enfrentó a los faraones del Imperio Nuevo, rivalidad que tuvo su punto máximo en el año 1300 a. C., cuando ambos imperios se enfrentaron en la batalla de Qadesh. Posteriormente, el Imperio hitita empezó a debilitarse y desapareció. Los hititas fueron la primera civilización en usar el hierro, cuya producción fue guardada en secreto durante siglos. Sin embargo, al caer este imperio, su tecnología se difundió rápidamente.
El Imperio asirio	Los asirios fueron un pueblo semita asentado, originalmente, en la zona norte de Mesopotamia. Hacia el siglo XIV a. C., empezaron a expandirse desde su capital, Assur, pero recién alrededor del siglo XI a. C. lograron constituir un Estado poderoso. Hacia el año 900 a. C., crearon un ejército profesional y organizaron un eficaz sistema de recaudación de tributos. Así, desde Nínive, su nueva capital, formaron un gran imperio. Los monarcas asirios consideraban a los territorios conquistados solo como una fuente de recursos. Por ello, y para evitar rebeliones, establecieron un régimen de terror y deportaciones masivas. Esto causó el descontento en los pueblos conquistados. El imperio llegó a su fin el año 612 a. C., cuando una gran coalición formada por medos, babilonios y otros pueblos derrotó al ejército asirio y destruyó Nínive.
El Imperio neobabilónico	Tras la caída de los asirios, Nabopolasar, rey de Babilonia, estableció el Imperio neobabilónico. Uno de sus sucesores, Nabucodonosor II, impulsó el renacimiento de la ciudad de Babilonia al fomentar el desarrollo de las artes, el comercio y la edificación de grandes obras como los famosos jardines colgantes. Pero el imperio se debilitó pronto, y los persas, bajo el mando de Ciro II, sometieron Babilonia en el año 539 a. C.

LA ORGANIZACIÓN SOCIAL

Los **grupos privilegiados** estaban constituidos por la aristocracia formada por el rey, su familia y la nobleza, que disponía de gran parte de las tierras y ocupaban los cargos más altos; los **sacerdotes**, quienes se encargaban de los rituales religiosos, vivían en los templos, poseían tierras y colaboraban en el gobierno; y los **funcionarios**, entre los que destacaban los escribas.

El resto de las personas, el pueblo, podían ser libres, si tenían derechos, o esclavos, que carecían de ellos. Al primer grupo pertenecían los siguientes subgrupos:

- **Los campesinos** alquilaban las tierras que rodeaban la ciudad y que pertenecían al rey o al templo, para los que destinaban parte de la cosecha. Cultivaban cebada, trigo, vainita, garbanzo, pepino, etc.
- **Los artesanos** trabajaban en los talleres. Había distintos tipos de artesanos: tejedores, carpinteros, orfebres, perfumistas, etc.

Las mujeres eran propiedad de los varones, aunque si trabajaban cobraban un salario menor al de un varón adulto.

OTROS ASPECTOS: En Mesopotamia se desarrolló una rica cultura gracias a la diversidad de pueblos que la habitaron.

La religión	Los pueblos mesopotámicos eran politeístas. Creían que el origen de todas las cosas estaba en dos fuerzas opuestas: Apsu era el principio masculino, origen del bien; Tiamat era el principio femenino, origen del mal. De la unión de ambos nacieron los numerosos dioses mesopotámicos. Los más importantes fueron Anu (el padre de los dioses y señor del cielo), Enlil (dios del aire y del viento) e Ishtar (diosa del amor). Los dioses tenían representación antropomorfa.
El arte	Las dos principales manifestaciones artísticas fueron: La arquitectura. Las construcciones más características fueron los templos, los zigurats y los palacios. La literatura. Buscaba alabar a los dioses y resaltar las hazañas de los grandes reyes.
La ciencia y la técnica	La necesidad de mejorar el rendimiento de las tierras agrícolas impulsó el desarrollo de avances científicos y tecnológicos. Uno de ellos fue la rueda, adelanto que los sumerios concibieron hacia el año 3000 a. C. También alcanzaron logros en áreas como las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> • La agronomía. Emplearon sistemas de riego e inventaron el arado. • Las matemáticas. Utilizaron el sistema sexagesimal, base para el cálculo horario actual. A partir de ello, dividieron la circunferencia en 360 grados. • La astronomía. Reconocieron y ubicaron constelaciones de estrellas y cinco planetas del sistema solar.
La escritura	Uno de los principales aportes de la cultura mesopotámica a la humanidad fue la invención del primer sistema de escritura. Los sumerios desarrollaron la escritura cuneiforme, llamada así porque sus signos tenían forma de cuña. Estos signos se grababan sobre tablillas de arcilla húmeda que luego se hacían secar al horno o al sol. Esto permitió a los pueblos mesopotámicos llevar un registro metódico de la información.

EL CÓDIGO DE HAMMURABI

El Código de Hammurabi fue el primer código de leyes de la humanidad. Tiene 282 leyes, un prólogo y un epílogo. Su lectura permite conocer el sistema jurídico mesopotámico. Estas fueron algunas de sus normas:

- "Si un señor acusa a [otro] señor y presenta contra él denuncia de homicidio, pero no la puede probar, su acusador será castigado con la muerte".
- "Si un hombre libre ha robado propiedad perteneciente a un dios o a un palacio, ese hombre será castigado con la muerte, y el que recibió de su mano la propiedad robada también será castigado con la muerte".
- "Si un hijo golpea a su padre, cortarán su mano".
- "Si un hombre libre desea divorciarse de su primera esposa, que no le ha dado hijos, le dará plata hasta el valor de su regalo de bodas y le devolverá la dote y así se divorciará".
- "Si una casa mal construida se hunde, matando al propietario y a su hijo, incurre en la pena capital el arquitecto o su hijo".

¿Con qué objetivo se elaboró el Código de Hammurabi?

.....

.....

.....

¿A qué creen que se debía la severidad de las penas? ¿Consideran que en la actualidad las leyes deberían ser igual de rigurosas? ¿Por qué?

.....

.....

La escritura cuneiforme

Hace unos 5000 años surgió la escritura en Mesopotamia debido a los vínculos comerciales y las necesidades de administración y gobierno.

La escritura cuneiforme fue adoptada por pueblos mesopotámicos de lenguas diferentes (sumeros, acadios, arameos, asirios, etc.) y se convirtió en el sistema utilizado durante siglos en gran parte de Oriente Medio.

¿Qué beneficios les trajo a los sumerios el invento de la escritura?

.....

.....

.....

Completa la sopa de letra

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

Palabras a encontrar:

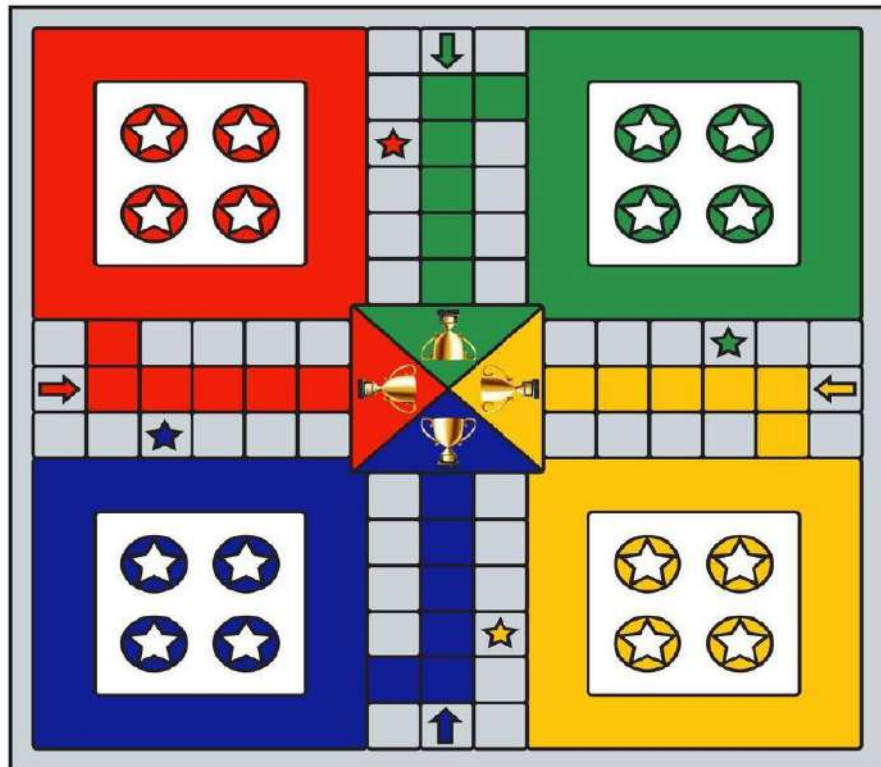
MESOPOTAMIA	LINAZA	ARTESANOS
SUMERIOS	ANTIGUA	COMERCIANTES
TIGRIS	BABILONICA	MIEL
CIVILIZACION	NOBLES	CUNEIFORMES
TRIGO	CURAS	EXTRANGEROS
GASTRONOMIA	TERRITORIO	

Evaluamos nuestros aprendizajes

¡Bien! Ahora nos autoevaluamos para descubrir lo que vamos avanzando. Recuerda responder con sinceridad.

Criterios de evaluación	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Cómo sé que lo estoy logrando?
Analiza el origen de la civilización de Mesopotamia con todos sus periodos			
Explica la importancia de los primeros estados mesopotámicos en la historia			
Explica las principales manifestaciones culturales que tuvo la civilización de Mesopotamia			

EL LUDO HISTÓRICO



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

I. INFORMACION GENERAL:

I.E. SECUNDARIA	FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO
DOCENTE	ROSMERI MAMANI TECSE
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
GRADO SECCIÓN / TURNO	1° "U" MAÑANA
TRIMESTRE / UNIDAD	I / IV
HORAS PEDAGOGICAS	2 HORAS
FECHA	21/06/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Descubriendo la Civilización Egipcia a través del Juego del Ludo histórico

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias/ Capacidades	Desempeños/Criterios	Evidencias	Instrumentos de evaluación
<p>Construye interpretaciones históricas.</p> <p>-Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>-Comprende el tiempo Histórico</p> <p>-Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>-UTILIZA fuentes históricas primarias y secundarias para obtener información sobre las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico.</p> <p>-SITÚA en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos comprendidos desde las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos utilizando convenciones temporales y personificaciones.</p> <p>-EXPLICA las causas y consecuencias de hechos o proceso históricos de las primeras civilizaciones de la antigüedad y del mundo clásico. utilizando conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar sus explicaciones históricas</p>	Mediante el juego de ludo histórico responden preguntas	autoevaluación

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
	Confianza en la persona	Los estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA MOMENTOS O ETAPAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	T	
INICIO	MOTIVACION	La docente da la cordial bienvenida a los estudiantes y plantean los acuerdos de convivencia para el mejor logro de aprendizajes, así mismo les brinda el soporte emocional creando un ambiente armonioso.	Tablero de juego Ludo Fichas y dados Cartas con preguntas y desafíos relacionados con el tema marcadores imágenes	15
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	La docente proyecta imágenes y plantea las preguntas para explorar los saberes previos: - ¿Qué recuerdan de la primera imagen?, ¿vieron en alguna película? - ¿para qué creen que servían estas pirámides? Los estudiantes responden las preguntas de manera voluntaria mediante lluvia de ideas. La docente escucha las respuestas y refuerza las ideas.		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Cómo era posible que una sociedad tan jerarquizada y desigual como la del antiguo Egipto lograra estabilidad y prosperidad durante miles de años?		
	PROPOSITO	Fomentar el aprendizaje activo y significativo sobre la antigua civilización egipcia, utilizando una estrategia lúdica y atractiva como el juego de Ludo modificado.		
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	-la docente da una introducción de la actividad a desarrollarse para lo cual proporciona fichas de autoaprendizaje indicando que deberán leer subrayando las ideas principales. -a continuación: Explica las reglas básicas del juego, las penitencias en caso se equivoquen y como se jugara el ludo histórico adaptado a este tema. -forma grupos de estudiantes asignando un color a cada equipo y da a cada uno un conjunto de fichas. 1. Ubicar cada equipo en un extremo del tablero de Ludo gigante. 2. Colocar las fichas de cada equipo en la casilla de inicio. 3. Designar a un representante de cada equipo para lanzar el dado y mover las fichas. 4. En cada casillero del tablero de ludo habrá preguntas, retos sobre la actividad desarrollada, si responden correctamente avanzan en el juego y si responden erróneamente habrá penitencia o reto. 5. Equipo que llegue a la meta será el ganador. -Retroalimentación se da oportunamente en cada pregunta del ludo histórico. -La docente concluye la actividad del día dando ideas fuerza y resaltando la importancia de utilizar la estrategia de ludo histórico.	60	
CIERRE	EVALUACION METACOGNITIVA	autoevaluación: de los estudiantes Finalmente reflexionamos sobre nuestros aprendizajes mediante las preguntas de metacognición ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades han encontrado durante el juego? ¿Cómo las han superado?	15	

.....
 Docente de aula

.....
 Docente

FICHA DE AUTOAPRENDIZAJE

EL DON DEL NILO

Al noreste de África, en un territorio rodeado por el desierto y el mar, se asentó la civilización egipcia.

El territorio egipcio se caracteriza por su extrema sequedad; sin embargo, el río Nilo lo atraviesa de sur a norte y lo provee de agua. Este río, de 6853 km, nace en África central y desemboca en el mar Mediterráneo, formando un amplio delta. Da origen a un fértil valle debido a que sus aguas transportan un sedimento rico en nutrientes llamado limo que sirve como fertilizante natural. Los antiguos egipcios veían al Nilo como fuente de vida, por lo que le entregaban ofrendas y lo consideraban un dios.



LOS ORIGENES DEL ESTADO EGIPCIO

El territorio que hoy ocupa nuestro país tenía características muy diferentes:



Hacia el año 5000 a. C., los pobladores egipcios se organizaron en nomos o provincias. La riqueza del valle del Nilo favoreció el desarrollo de la agricultura, la artesanía y el comercio, además del establecimiento de ciudades. En el año 3400 a. C., se formaron dos reinos: el Bajo Egipto, con su capital Menfis, y el Alto Egipto, con Tebas como capital. Hacia el año 3100 a. C., Menes o Narmer, un rey legendario del Alto Egipto, unificó los dos reinos. Desde entonces, los reyes o faraones que le sucedieron consolidaron la unidad

del Estado.

LOS PERIODOS DE LA HISTORIA EGIPCIA

Los estudiosos han dividido la historia de la cultura egipcia en tres imperios (Antiguo, Medio y Nuevo), intercalados con periodos de crisis y, finalmente, de dominación extranjera.

Imperio Antiguo (3100 a. C.-2200 a. C.)

Los primeros pobladores que se instalaron en la región que hoy se conoce como Egipto lo hicieron alrededor del año 5000 a. C. Cerca del año 3100 a. C., con la unificación de los territorios, el poder del Estado se consolidó por medio de la figura del faraón, que era la máxima autoridad política y religiosa.

Luego de establecerse la capital en Menfis, se inició un periodo de expansión territorial y de prosperidad que se manifestó a través de la construcción de las pirámides más grandes y majestuosas del antiguo Egipto: las de los faraones Keops, Kefrón y Micerino. Pero con el tiempo las élites gobernantes se enriquecieron y cometieron abusos, debilitando la autoridad del faraón, situación que llevó a un periodo de

Imperio Medio (2050 a. C.-1800 a. C.)

El poder de los faraones fue restituido hacia el año 2050 a. C. Luego de que se estableciera a la ciudad de Tebas como nueva capital del imperio, se reanudaron la explotación minera, el comercio exterior y la expansión territorial. Las artes y la literatura alcanzaron un gran desarrollo, y el culto al dios tebano Amón se volvió predominante.

Este periodo culminó hacia el año 1800 a. C. con la invasión de los hicsos, pueblo nómada de Asia que conquistó el Bajo Egipto. Los hicsos no impusieron su cultura, sino que se asimilaron a los egipcios, quienes, no obstante, adoptaron el uso del caballo y los carros de guerra. Los hicsos fueron expulsados por la población tebana y los faraones del Alto

Imperio Nuevo (1600 a. C.-1100 a. C.)

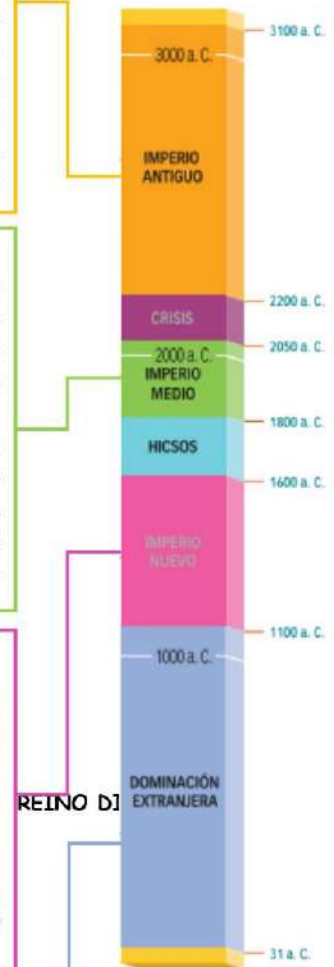
Esta etapa marca el periodo de mayor florecimiento de esta civilización: gracias a la administración de grandes faraones, como Tutmosis III y Ramsés II, el imperio logró expandirse hasta Siria, Fenicia y Palestina, consiguiendo apropiarse de las rutas comerciales que atravesaban estos territorios. Fue un periodo en el que se construyeron



Pintura que representa a Ramsés II luchando contra los hititas en la batalla de Qadesh.

Dominación extranjera y crisis final (1100 a. C.-31 a. C.)

Durante el primer milenio antes de Cristo, Egipto fue invadido sucesivamente por pueblos extranjeros como los nubios, asirios, babilonios y persas. Los faraones solo volvieron a gobernar en algunos periodos. Hacia el año 332 a. C., Alejandro Magno conquistó el territorio y, años después, se estableció el gobierno de los ptolomeos, bajo el cual el Egipto helenístico alcanzó un gran esplendor. Esta etapa finalizó con el reinado, y posterior suicidio, de la última reina egipcia, Cleopatra. Luego de ello, Egipto se convirtió en una



LA ORGANIZACIÓN DEL ESTADO EGIPCIO

Se caracterizó por una **organización política** compleja y jerárquica, basada en la figura del faraón y la creencia en un orden divino.

El faraón: El dios en la Tierra

En el antiguo Egipto, el faraón era considerado la máxima autoridad política y religiosa. Se le veía como un **dios encarnado**, hijo del dios solar Ra, y era responsable de mantener el equilibrio entre el mundo terrenal y el divino. Sus poderes eran absolutos y abarcaban todos los aspectos de la vida egipcia.



• Funciones del faraón:

- Gobernar el país y tomar decisiones políticas y económicas.
- Administrar la justicia y mantener el orden social.
- Dirigir el ejército y defender el territorio egipcio.
- Realizar rituales religiosos y mediar entre los dioses y los humanos.
- Construir templos, pirámides y otras obras monumentales.

La élite gobernante:

Acompañando al faraón en la cúspide de la pirámide social se encontraba una élite gobernante compuesta por: con estos funcionarios estatales el faraón imponía su poder.

- **Visires:** Altos funcionarios que actuaban como asesores del faraón y se encargaban de la administración del reino, Impartir justicia y Recaudar impuestos.
- **Sacerdotes:** Encargados de los rituales religiosos y la gestión de los templos.
- **Militares:** Protectores del faraón y del reino, liderados por altos oficiales. **Nomarcas:** Gobernadores de las provincias o nomos, responsables de recaudar impuestos, administrar la justicia local y mantener el orden en sus territorios.
- **Escribas:** Funcionarios especializados en la escritura y el registro de información. Quienes registraban la recaudación de los impuestos y tenían a su cargo los censos de los trabajadores y de los productos

LA ACTIVIDAD ECONOMICA

La principal actividad económica en Egipto era la agricultura. El Estado se quedaba con parte importante de la producción, que se depositaba en los almacenes reales. El excedente era utilizado para retribuir a los funcionarios y alimentar tanto a la población no productiva como a los trabajadores de las obras públicas.

La metalurgia, la alfarería y la construcción de barcos fueron otras actividades importantes. Además, la carencia de recursos como la madera y los metales impulsó el comercio. Esta actividad era monopolizada por el Estado, que intercambiaba cereales, textiles y papiros por los productos que necesitaba.

La administración centralizada

- **El faraón: El dueño de la tierra y los recursos:** El faraón era considerado el dueño de todas las tierras y recursos del país.

- **Recaudación de impuestos:** El faraón cobraba impuestos a los agricultores y artesanos para financiar la administración del estado, la construcción de obras monumentales y el mantenimiento del ejército.
- **Funcionarios y trabajadores:** Un sistema de funcionarios y trabajadores se encargaba de la administración de la economía, la recaudación de impuestos, la distribución de recursos y la organización del comercio.

LA ORGANIZACIÓN SOCIAL: UNA PIRÁMIDE

La sociedad egipcia se asemejaba a una pirámide, con el faraón en la cúspide y el resto de la población distribuida en diferentes niveles según su importancia y riqueza.

- **Faraón y élite:** En la cima se encontraba el faraón, considerado un dios encarnado, junto a la nobleza y los altos funcionarios, quienes poseían grandes extensiones de tierra y riquezas.
- **Sacerdotes y escribas:** Ocupaban un lugar privilegiado debido a su conocimiento religioso y administrativo.
- **Artesanos y comerciantes:** Desarrollaban diversos oficios y contribuían a la economía del reino.
- **Campeños:** La mayoría de la población, trabajaban la tierra y pagaban impuestos al faraón y la nobleza.
- **Esclavos:** Prisioneros de guerra o personas vendidas en la esclavitud, realizaban los trabajos más duros.

La religión del antiguo Egipto

Era un sistema de creencias **politeísta**, con una gran cantidad de **dioses y diosas** que representaban las fuerzas de la naturaleza, los aspectos de la vida humana y diversos conceptos abstractos.

Características principales:

- **Creencia en la vida después de la muerte:** Los egipcios creían en un viaje al más allá después de la muerte, donde el alma sería juzgada por Osiris. Para alcanzar la vida eterna, era necesario seguir los principios de la Maat (equilibrio y justicia) y realizar un ritual de momificación.
- **Culto a los dioses:** Los templos eran el centro de la actividad religiosa, donde los sacerdotes realizaban ofrendas y rituales para honrar a los dioses y asegurar su favor.
- **Textos sagrados:** Los egipcios poseían un conjunto de textos religiosos, como el "Libro de los Muertos", que guiaban las creencias y prácticas funerarias.
- **Importancia de la magia:** La magia era considerada una herramienta poderosa para actuar sobre el mundo natural y espiritual.

Algunos de los dioses más importantes:

- **RA Amón o Aton:** Dios del sol creador del mundo y rey de los dioses.
- **Horus:** Dios del cielo con forma de halcón protector del faraón y símbolo de la realeza.
- **Osiris:** Dios de los muertos, el inframundo y la resurrección)
- **Seth:** Dios del desierto y las tormentas.
- **Isis:** Diosa lunar, diosa de la magia, la fertilidad y la protección
- **Hator:** Diosa del amor.
- **Anubis:** Dios de la momificación y el inframundo.

Legado cultural de Egipto

CIENCIA:

- ✓ **Matemáticas:** división, números fraccionados, el cero y las ecuaciones de primer y segundo grado.
- ✓ **Medicina:** conocimientos humanos gracias a la práctica de momificación.
- ✓ **Astronomía:** estudiaron las estrellas, puntos cardinales, duración del día y noche, también dividieron el año en 365 días.

Escritura: la jeroglífica, la hierática y la demótica.

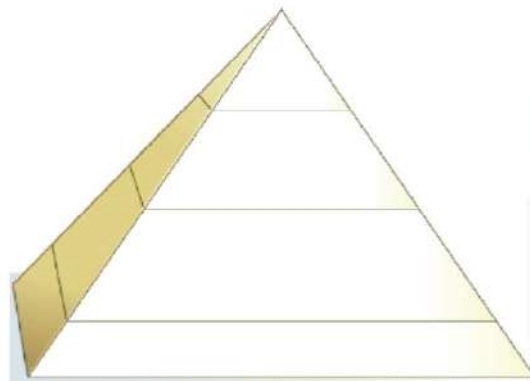
Arte: Los egipcios desarrollaron un estilo artístico único, caracterizado por la simetría, el colorido y la representación simbólica.

Arquitectura: resalta Las majestuosas construcciones de pirámides, templos y obeliscos egipcios son obras maestras de la ingeniería y la arquitectura, que aún hoy nos asombran por su grandiosidad y precisión técnica.

Completar el cuadro:

	Alto Egipto	Bajo Egipto
Ubicación geográfica		
Características geográficas		
Recursos que ofrece el territorio		

Completa la pirámide de la sociedad egipcia utilizando los siguientes términos: *pueblo, faraón, esclavos, nobleza*. Luego, pinta cada grupo de diferente color.



¿Qué grupos acaparaban la mayor parte de los privilegios?

¿Qué sector social era más importante para la economía del país? ¿Por qué?

**PREGUNTAS DEL LUDO HISTORICO EN LA COMPETENCIA CONSTRUYE
INTERPRETACIONES HISTORICAS**

INTERPRETA CRITICAMENTE FUENTES DIVERSAS

1. Explique la diferencia entre fuente primaria y secundaria
2. Será importante las fuentes históricas, ¿para que servirán?
3. Identifique y analice: las pirámides de Egipto serán consideradas fuente primaria o secundaria ¿Por qué?
4. Un video de YouTube sobre la civilización egipcia sería considerada una fuente primaria o secundaria ¿Por qué?

COMPRENDE EL TIEMPO HISTORICO

1. Será importante comprender que civilización precedió cronológicamente a la civilización de Mesopotamia
2. Por qué la civilización egipcia se desarrolló a lo largo del río Nilo, ¿Cuál fue la importancia de este río?
3. Explique ¿Quiénes eran los nomarcas y que función cumplían?, en la actualidad con que personajes podemos comparar?

ELABORA EXPLICACIONES SOBRE PROCESOS HISTORICOS

1. Explique ¿Quién era el faraón y qué poder tenía en el antiguo Egipto?
2. Explique ¿Cómo se organizaba la política del gobierno del antiguo Egipto?
3. En la actualidad que beneficios trae consigo la conservación de las pirámides de Egipto
4. La práctica de la momificación en la civilización egipcia a que ciencia dio apertura

Ficha de Autoevaluación: La Civilización Egipcia

Nombre:

Fecha:

Instrucciones: Lee cada afirmación y marca con una X la opción que mejor describa tu comprensión.

Afirmación	Completamente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
Comprendo la importancia del río Nilo para la civilización egipcia.			
Puedo explicar el papel del faraón en la sociedad egipcia.			
Conozco las principales características de la religión egipcia (dioses, creencias, etc.).			
Identifico los avances más importantes de los egipcios en el campo de la arquitectura.			
Puedo describir los sistemas de escritura utilizados por los egipcios.			
Entiendo cómo se organizaba la sociedad egipcia en diferentes clases sociales.			
Puedo explicar el proceso de momificación y su significado.			
Me siento seguro al responder preguntas sobre la vida cotidiana de los egipcios.			
Puedo identificar las fuentes primaria y secundarias			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. INFORMACION GENERAL:

I.E. SECUNDARIA	FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO
DOCENTE	ROSMERI MAMANI TECSE
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
GRADO SECCIÓN / TURNO	1° "U" MAÑANA
TRIMESTRE / UNIDAD	I / IV
HORAS PEDAGÓGICAS	2 HORAS
FECHA	25/06/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Retroalimentamos nuestros aprendizajes sobre las civilizaciones de Mesopotamia y Egipto a través del Ludo histórico

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias/ Capacidades	Desempeños/Criterios	Evidencias	Instrumentos de evaluación
<p>Construye interpretaciones históricas.</p> <p>-Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>-Comprende el tiempo Histórico</p> <p>-Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>-UTILIZA fuentes históricas primarias y secundarias para obtener información sobre las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico.</p> <p>-SITÚA en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos comprendidos desde las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos utilizando convenciones temporales y personificaciones.</p> <p>-EXPLICA las causas y consecuencias de hechos o proceso históricos de las primeras civilizaciones de la antigüedad y del mundo clásico. utilizando conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar sus explicaciones históricas</p>	<p>Mediante el juego de ludo histórico responden preguntas, múltiples, abiertas y de análisis</p>	<p>Lista de cotejos</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
	Confianza en la persona	Los estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA MOMENTOS O ETAPAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	T	
INICIO	MOTIVACION	La docente da la cordial bienvenida a los estudiantes y plantean los acuerdos de convivencia para el mejor logro de aprendizajes, así mismo les brinda el soporte emocional creando un ambiente armonioso.	Tablero de juego Ludo Fichas y dados Cartas con preguntas y desafíos relacionados con el tema marcadores imágenes	15
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	La docente, para explorar los saberes previos plantea las siguientes preguntas: - ¿Qué hechos importantes recuerdan de las culturas de Mesopotamia y Egipto?, ¿cómo lo consideraban al faraón? Los estudiantes responden las preguntas de manera voluntaria mediante lluvia de ideas. La docente escucha las respuestas y refuerza las ideas.		
	CONFLICTO COGNITIVO	Si pudieras viajar en el tiempo, ¿qué civilización antigua te gustaría visitar: Mesopotamia o Egipto? ¿Por qué?		
	PROPOSITO	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y análisis. Evaluar el aprendizaje de los estudiantes de manera lúdica y dinámica. 		
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	-La docente antes de empezar con el juego de ludo, plantea preguntas a los estudiantes sobre, ¿qué hechos más importantes significativos recuerdan de las dos civilizaciones a nivel político, social? ¿Cuáles fueron las diferencias y similitudes?, para seguir estudiando sobre estas civilizaciones ¿qué tipos de fuentes necesitamos? ¿Será importante el uso de las fuentes? -Es muy importante tener una noción sobre la cronología del surgimiento de estas civilizaciones, entonces ¿cuál de ellas se dio primero? ¿el aporte de cada civilización como es de Mesopotamia y Egipto será importante para la humanidad? -Se presenta la estrategia del juego de Ludo histórico para mejorar y retroalimentar los aprendizajes sobre Mesopotamia y Egipto. -a continuación: Explica las reglas básicas del juego adaptado a este tema. -se forma equipos asignando un color a cada equipo y se entrega una ficha <ol style="list-style-type: none"> Ubicar cada equipo en un extremo del tablero de Ludo histórico gigante. Colocar las fichas de cada equipo en la casilla de inicio. Designar a un representante de cada equipo para lanzar el dado y mover las fichas. En cada casillero del tablero de ludo histórico habrá preguntas, sobre las actividades desarrolladas, si responden correctamente avanzan en el juego y si responden erróneamente habrá penitencia o reto (cantar, bailar, noticias etc). Equipo que llegue a la meta será el que obtiene mayor puntaje. -Al finalizar el juego, se realiza una puesta en común en la que los estudiantes comparten sus experiencias y aprendizajes. -la docente destaca los aspectos más importantes de las antiguas civilizaciones de Mesopotamia y Egipto que se han repasado durante el juego del ludo histórico.	60	
	CIERRE	EVALUACION METACOGNICO	autoevaluación: de los estudiantes Finalmente reflexionamos sobre nuestros aprendizajes mediante las preguntas de metacognición ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades han encontrado durante el juego del ludo? ¿Cómo las han superado?	15

Docente de aula

Docente

**PREGUNTAS DEL LUDO HISTORICO PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE
INTERPRETACIONES HISTORICAS Y SUS CAPACIDADES**

INTERPRETA CRITICAMENTE FUENTES DIVERSAS

1. Explique claramente la diferencia entre fuente primaria y secundaria también identificar los tipos de fuentes.
2. Las complejas escrituras encontradas en el papiro de Egipto se considera una fuente primaria o secundaria explique.
3. Los arqueólogos de hoy en día encontraron una tablilla de arcilla con escritura cuneiforme de la época mesopotámica, a qué tipo de fuente corresponde.
4. El profesor de historia trajo un libro sobre las civilizaciones del mundo antiguo escrito por un autor contemporáneo esta sería considerada una fuente.....
5. ¿Cómo influyeron los ríos Tigris y Éufrates (Mesopotamia) y el Nilo (Egipto) en el desarrollo de estas civilizaciones? ¿Qué similitudes y diferencias observas?

COMPRENDE EL TIEMPO HISTORICO

1. ¿Qué sistemas de cronología utilizaban los antiguos mesopotámicos y egipcios?
2. ¿Qué factores influyeron en la duración de estas civilizaciones? ¿Qué eventos o procesos marcaron su inicio y su fin?
3. ¿Cómo podían medir el tiempo en la antigüedad los mesopotámicos y los egipcios?
4. ¿Cómo se produjeron los cambios sociales, políticos y culturales en Mesopotamia y Egipto a lo largo del tiempo? ¿Qué factores impulsaron estos cambios?
5. ¿Cuáles son las principales similitudes y diferencias entre las civilizaciones de Mesopotamia y Egipto?
6. ¿Cómo influyeron las civilizaciones de Mesopotamia y Egipto en otras culturas antiguas? ¿Qué legado dejaron?
7. ¿Qué podemos aprender de estas civilizaciones antiguas para comprender mejor nuestra propia sociedad?
8. ¿Cuáles el orden cronológico de los primeros estados de Mesopotamia?

ELABORA EXPLICACIONES SOBRE PROCESOS HISTORICOS

1. ¿Cómo se estructuraba la sociedad en Mesopotamia y Egipto? ¿Cuáles eran los diferentes grupos sociales y cómo se relacionaban entre sí?
2. ¿Qué papel jugaba el faraón en la sociedad egipcia? ¿Cuál era su relación con los dioses y con el pueblo?
3. Explique ¿Cuáles eran los ideales del rey Hammurabi En la civilización Mesopotámica? si estas leyes se practicara en nuestra sociedad actual como sería la situación o realidad de nuestro país
4. Explique ¿Que creían los egipcios sobre la muerte?
5. ¿quiénes podían ser enterrados en las pirámides?

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS EQUIPOS EN EL JUEGO DEL LUDO HISTÓRICO

Nombre del equipo:

Integrantes:

Criterio	Excelente (2 puntos)	Bueno (1 punto)	Necesita mejorar (0 puntos)
Conocimiento de las civilizaciones: Demuestra un profundo conocimiento de las características, logros y eventos históricos de las civilizaciones mesopotámicas y Egipto.	Responde correctamente la mayoría de las preguntas sobre las civilizaciones mesopotámica y egipcia, con algunas dudas menores.	Responde algunas preguntas sobre las civilizaciones mesopotámica y egipcia, pero con muchas dudas o errores.	
Trabajo en equipo: Colabora efectivamente con sus compañeros, compartiendo ideas, tomando decisiones de manera consensuada y apoyándose mutuamente durante el juego.	Colabora con sus compañeros en general, pero hay algunos momentos de desacuerdo o falta de comunicación.	Tiene dificultades para trabajar en equipo, no comparte ideas, toma decisiones sin consultar a sus compañeros o no brinda apoyo durante el juego.	
Aplicación de estrategias: Utiliza estrategias de juego de ludo histórico efectivas para avanzar en el tablero, responder preguntas correctamente y obtener la victoria.	Utiliza algunas estrategias de juego, pero no siempre las aplica de manera efectiva.	No utiliza estrategias de juego o las aplica de manera ineficaz.	
Respeto: Muestra respeto hacia sus compañeros, el docente y las reglas del juego de ludo histórico durante toda la actividad.	Muestra respeto en general, pero hay algunos momentos de falta de atención o comportamiento inadecuado.	Muestra falta de respeto hacia sus compañeros, el docente o las reglas del juego.	
Actitud: Demuestra una actitud positiva, entusiasta y comprometida durante la actividad del juego de ludo histórico.	Muestra una actitud positiva en general, pero hay algunos momentos de desinterés o desmotivación.	Muestra una actitud negativa, apática o desinteresada durante la actividad.	

Puntaje total de 10/

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

i. INFORMACION GENERAL:

I.E. SECUNDARIA	FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO
DOCENTE	ROSMERI MAMANI TECSE
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
GRADO SECCIÓN / TURNO	1° "U" MAÑANA
TRIMESTRE / UNIDAD	I / IV
HORAS PEDAGOGICAS	2 HORAS
FECHA	28/06/2024

ii. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Estudiamos la civilización china

iii. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias/ Capacidades	Desempeños/Criterios	Evidencias	Instrumentos de evaluación
<p>Construye interpretaciones históricas.</p> <p>-Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>-Comprende el tiempo Histórico</p> <p>-Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>-UTILIZA fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico, sobre las primeras civilizaciones de la antigüedad del mundo</p> <p>-SITÚA en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos comprendidos desde las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos utilizando convenciones temporales y personificaciones.</p> <p>-EXPLICA las causas y consecuencias de hechos o proceso históricos de las primeras civilizaciones de la antigüedad y del mundo clásico. utilizando conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar sus explicaciones históricas</p>	<p>Completar el Cuadro sobre la civilización china en sus aspectos más relevantes</p>	<p>autoevaluación</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
	Confianza en la persona	Los estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA MOMENTOS O ETAPAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	T	
INICIO	MOTIVACION	<ul style="list-style-type: none"> ✚ marcadores ✚ imágenes fichas 	15	
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS			<p>La docente, para explorar los saberes previos proyecta un video sobre la civilización china: https://www.youtube.com/watch?v=66MmkbIbMmI</p> <p>- ¿Qué dinastías gobernaron China en la antigüedad?</p> <p>- ¿Cuáles son algunos de los inventos y descubrimientos más importantes de la antigua China?</p> <p>Los estudiantes responden las preguntas de manera voluntaria mediante lluvia de ideas.</p> <p>La docente escucha las respuestas y refuerza las ideas.</p>
	CONFLICTO COGNITIVO			¿Por qué la Gran Muralla China es una de las estructuras más famosas del mundo?
	PROPOSITO			<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes sobre la civilización China antigua
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente alcanza una breve introducción sobre la antigua civilización de china proyectando mediante diapositivas. • Se mencionan algunos de los aspectos más importantes de estas culturas, como su organización social, política, económica, religiosa y filosofía. Siempre con la participación activa de los estudiantes. • A Continuación la docente provee de fichas de autoaprendizaje, para lo cual se indica que deberán leer utilizando la técnica del subrayado. • Identificarán las ideas principales y palabras claves. <p>La docente luego plantea estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Cuáles fueron las primeras dinastías chinas? ¿Cómo se unificó China? ✚ ¿Qué papel jugó el río Amarillo en el desarrollo de la civilización china? ✚ ¿Cuáles fueron los imperios y dinastías más importantes de China? ✚ ¿Cuáles fueron sus principales logros y contribuciones? ✚ Estructura social: ¿Cómo estaba organizada la sociedad china tradicional? ¿Cuáles eran las diferentes clases sociales? ¿Qué papel jugó la familia en la sociedad china? ✚ Filosofía y religión: ¿Qué sistemas filosóficos y religiosos han influido en la sociedad china? ¿Cómo han moldeado la cultura y los valores chinos? ✚ Ciencia y tecnología: ¿Qué inventos y descubrimientos científicos y tecnológicos se originaron en China? ¿Cómo impactaron en la vida de las personas y en el desarrollo del mundo? ¿Qué desafíos enfrenta China en la actualidad en el ámbito científico y tecnológico? <ul style="list-style-type: none"> • Luego de leer y analizar la ficha de autoaprendizaje los estudiantes desarrollan la actividad de la ficha completando el cuadro donde destacaran los aspectos más importantes de esta civilización <p>-la docente finaliza la sesión resaltando las ideas fuerzas</p>	60	
	EVALUACION METACOGNITIVA			<p>autoevaluación: de los estudiantes</p> <p>Finalmente reflexionamos sobre nuestros aprendizajes mediante las preguntas de metacognición</p> <p>¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades han encontrado durante el juego? ¿Cómo las han superado?</p>

.....
Docente de aula

.....
Docente

FICHAS DE AUTOAPRENDIZAJE EL ESPACIO GEOGRÁFICO DE LA CIVILIZACIÓN CHINA

El núcleo geográfico de la civilización china se ubicó en los deltas de los ríos Amarillo (Huang-Ho) y Azul (Yangtsé). El aislamiento en que se encontraba su territorio originó que tuviese un desarrollo autónomo. Este desarrollo, al igual que en otras grandes civilizaciones, se basó en la agricultura de cereales, en la que destacó el cultivo de arroz y mijo. La civilización india, por su parte, floreció en la península del Indostán. La presencia de múltiples ríos en esta zona, en especial el Ganges y el Indo, favoreció la actividad agrícola y, con ello, el avance cultural.



El desarrollo histórico de China

Las primeras dinastías chinas históricamente documentadas datan del siglo XVIII a. C. y pueden clasificarse en dos grandes etapas:

Formación cultural	La dinastía Shang (1600-1046 a. C.) Organizó un verdadero reino. El rey tenía carácter divino. Los nobles poseían tierras que eran trabajadas por campesinos, quienes a cambio recibían una parte de ellas.
	La dinastía Zhou (1046-256 a. C.) Su reinado se divide en los Zhou occidentales (1046-771 a. C.), con un Estado fuerte y centralizado; y los Zhou orientales (771-256 a. C.), cuyo poder era simbólico frente a los múltiples reinos independientes. Durante esta dinastía vivieron Confucio y Lao-Tse.
Formación del imperio	La dinastía Qin (221-207 a. C.) Unificó los reinos autónomos. El primer emperador, Qin Shihuang, instituyó un imperio centralizado, basado en una burocracia no hereditaria
	La dinastía Han (206 a. C.-220 d. C.) Logró enfrentar los conflictos con la nobleza, administrar un territorio cada vez más grande y combatir los ataques de los pueblos mongoles. Promovió un importante desarrollo cultural.

ESTRUCTURA SOCIAL: La organización social era patriarcal y jerarquizada, en la cima de la pirámide social se encontraba el:

- ❖ **Emperador**, considerado el "Hijo del Cielo" y gobernante absoluto.
- ❖ **Nobleza y los mandarines**, compuesta por aristócratas, terratenientes y altos funcionarios del gobierno.
- ❖ **Artesanos y comerciantes** ocupaban un lugar intermedio en la jerarquía, dedicándose a la producción y el comercio de bienes.
- ❖ **Campesinos**, que constituían la mayoría de la población. Ellos trabajaban la tierra y pagaban tributos al emperador y a la nobleza
- ❖ **Esclavos**, quienes eran prisioneros de guerra, criminales o personas vendidas por sus familias. No tenían derechos y eran obligados a trabajar en condiciones precarias.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA ORGANIZACIÓN SOCIAL:

- **Endogamia:** La nobleza y los terratenientes se casaban entre sí para mantener su estatus y riqueza.
- **Patriarcado:** Los hombres tenían autoridad sobre las mujeres y los niños.
- **Confucianismo:** La filosofía confuciana, que enfatizaba la importancia de la familia, la educación y el respeto a las autoridades, era la base de la moral y la ética en la sociedad china.
- **Movilidad social limitada:** Era difícil para las personas ascender en la jerarquía social.

GRUPOS SOCIALES IMPORTANTES:

- **Eruditos:** Ocupaban un lugar de prestigio en la sociedad por su conocimiento y sabiduría.
- **Filósofos:** Reflexionaban sobre la naturaleza humana, la sociedad y el gobierno.
- **Artistas:** Destacaban en la pintura, la caligrafía, la poesía y la música.

ARQUITECTURA: se caracteriza por el uso de la madera, ladrillo piedra y tejas

- ✚ **Ciudad Prohibida:** El antiguo palacio imperial de Pekín, Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, refleja el poder de los emperadores.
- ✚ **Gran Muralla China:** Una de las Siete Maravillas del Mundo Moderno, símbolo de la fuerza y la resistencia del pueblo chino.
- ✚ **Templo del Cielo:** Conjunto de templos y edificios ceremoniales en Pekín, donde los emperadores buscaban la bendición del cielo.
- ✚ **Pagodas:** Torres de varios niveles, generalmente de madera o ladrillo, con fines religiosos y como símbolo de la iluminación espiritual.
- ✚ **Casas tradicionales:** Patio central, techos a dos aguas y paredes de ladrillo o madera. La distribución y decoración reflejan la importancia de la familia y la armonía.



GRANDES INVENTOS CHINOS

1. **Papel:** Transformó la comunicación y el conocimiento.
2. **Imprenta:** Multiplicó la circulación de libros y facilitó el acceso a la información.
3. **Pólvora:** Revolucionó la guerra y la tecnología militar.
4. **Brújula:** Abrió las puertas a la exploración marítima a gran escala.

LA RELIGION Y LA FILOSOFIA

Veneración a los ancestros: Base fundamental, honrando a los antepasados y manteniendo un fuerte vínculo con la familia.

1. **Confucianismo:** Fundada por Confucio (551-479 a. C.), en

su doctrina era una guía para la conducta humana donde se enfatiza la **moral**, la **educación**, la **armonía social** y el **respeto por la autoridad**. Busca crear una sociedad justa y ordenada donde cada individuo cumpla con su rol y sus obligaciones.

2. **Taoísmo:** Fundado por Lao-Tse (609 a. C.), sostuvo que el hombre debía vivir en completa armonía con la naturaleza y siguiendo el curso natural de las cosas.



3. **Moísmo**: Fundado por Mozi (470-391 a. C.), enfatiza el **amor universal** y la **justicia social**. Critica el ritualismo y la jerarquía del confucianismo, abogando por una sociedad más equitativa.

En resumen las tradiciones chinas se centraron en la familia, en el respeto hacia los mayores y el culto a los antepasados. Estos principios modelaron las costumbres culturales de los chinos

Completar el cuadro

Aspectos importantes	China
Ubicación	
Forma de gobierno	
División Social	
Religión	
Escritura (tipo)	
arquitectura	
inventos	
filosofía	
Otro aspecto	

FICHA DE AUTOEVALUACION

Ficha de Autoevaluación: ¿Qué aprendí sobre la antigua China?

Nombre:

Aspecto	Respuesta
¿Qué aspectos de la civilización china antigua te llamaron más la atención?	
¿Qué aprendiste sobre la vida cotidiana de los antiguos chinos?	
¿Cuáles son los inventos chinos más importantes que conoces ahora?	
¿Qué te pareció más interesante de la religión y la filosofía china?	
¿Qué dificultades tuviste para comprender algún tema?	
¿Cómo crees que puedes aplicar lo que aprendiste en tu vida diaria?	
¿Qué te gustaría aprender más sobre la antigua China?	

Califica tu participación en la clase:

Aspecto	Siempre	A veces	Nunca
Pregunté cuando tenía dudas.			
Participé en las actividades grupales.			
Escuché atentamente a mis compañeros.			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. INFORMACION GENERAL:

I.E. SECUNDARIA	FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO
DOCENTE	ROSMERI MAMANI TECSE
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
GRADO SECCIÓN / TURNO	1° "U" MAÑANA
TRIMESTRE / UNIDAD	I / IV
HORAS PEDAGÓGICAS	2 HORAS
FECHA	02/07/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Estudiamos la civilización India

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias/ Capacidades	Desempeños/Criterios	Evidencias	Instrumentos de evaluación
<p>Construye interpretaciones históricas.</p> <p>-Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>-Comprende el tiempo Histórico</p> <p>-Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>-UTILIZA fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico, sobre las primeras civilizaciones de la antigüedad del mundo</p> <p>-SITÚA en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos comprendidos desde las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos utilizando convenciones temporales y personificaciones.</p> <p>-EXPLICA las causas y consecuencias de hechos o proceso históricos de las primeras civilizaciones de la antigüedad y del mundo clásico. utilizando conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar sus explicaciones históricas</p>	<p>Completar el Cuadro comparativo sobre las 4 civilizaciones del mundo antiguo en sus aspectos más relevantes</p>	<p>Lista de cotejos</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
	Confianza en la persona	Los estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA MOMENTOS O ETAPAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	T	
INICIO	MOTIVACION	<ul style="list-style-type: none"> ↓ Ficha de autoaprendizaje. ↓ Colores ↓ Reglas ↓ Plumones ↓ Imágenes ↓ Marcadores 	15	
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS			<p>La docente, para explorar los saberes previos proyecta la imagen de buda y plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué recuerdan de la imagen? ¿Qué les hace pensar? - ¿Han escuchado hablar sobre la antigua India? ¿Qué saben sobre ella? - ¿En qué parte del mundo se encuentra la India? <p>Los estudiantes responden las preguntas de manera voluntaria mediante lluvia de ideas.</p> <p>La docente escucha las respuestas y refuerza las ideas.</p>
	CONFLICTO COGNITIVO			¿Cómo se relacionaban las diferentes clases sociales en la antigua India y cómo esta relación influyó en el desarrollo de la sociedad
	PROPOSITO			<ul style="list-style-type: none"> • comprender los grandes aportes a la humanidad de la civilización india
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>-La docente presenta la antigua civilización de india proyectando mediante diapositivas.</p> <p>-en las diapositivas Se mencionan los aspectos más importantes de esta cultura, como su organización social, política, económica, religiosa y filosofía. Siempre con la participación activa de los estudiantes.</p> <p>Así mismo la docente provee de fichas de autoaprendizaje indicando que deberán leer la ficha utilizando la técnica del subrayado resaltando las palabras claves.</p> <p>Luego la docente plantea las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles fueron los principales períodos de la historia de la India antigua? • ¿Qué imperios y dinastías importantes existieron en la India antigua? • ¿Cuáles fueron los eventos y figuras más importantes de la historia de la India antigua? <p>Sociedad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo estaba organizada la sociedad india antigua? • ¿Cuáles eran las diferentes clases sociales y castas? • ¿Cuál era el papel de la religión en la sociedad india antigua? <p>Cultura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles fueron las principales religiones de la India antigua? • ¿Qué papel jugó la filosofía en la cultura india antigua? • ¿Cuáles fueron las principales formas de arte y literatura de la India antigua? • ¿Qué aportes científicos y matemáticos hizo la India antigua? <p>La docente retroalimenta en cada pregunta</p> <p>-Luego se indica que deberán completar el cuadro comparativo de las 4 civilizaciones del mundo antiguo de manera individual.</p> <p>-la docente refuerza las ideas fuerzas de esta civilización.</p>	60	
CIERRE	EVALUACION METACOGNITIVA	<p>autoevaluación: de los estudiantes</p> <p>Finalmente reflexionamos sobre nuestros aprendizajes mediante las preguntas de metacognición</p> <p>¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo lo han superado?</p>	15	

.....
Docente de aula

.....
Docente

FICHA DE AUTOAPRENDIZAJE

LA CIVILIZACIÓN INDIA

Surgió en Asia, en una península a orillas del océano indico. La presencia de múltiples ríos, en especial del **Ganges** y el **Indo**, favorecieron la actividad agrícola con ello, el avance cultural.

Desarrollo histórico

1. Civilización del Valle del Indo (3300-1300 a.C.):

- Una de las primeras civilizaciones urbanas del mundo, conocida por sus ciudades bien planificadas, su sistema de escritura y su avanzado conocimiento de la ingeniería.
- Ciudades importantes: Mohenjo-Daro y Harappa.
- Declive por razones desconocidas, posiblemente debido a cambios climáticos o invasiones.

2. Periodo védico

- Llegada de los pueblos indoarios, quienes introdujeron su idioma (sánscrito) y sus creencias religiosas (vedas).
- Organización social en las 4 castas:
- Desarrollo de la literatura védica, base del hinduismo.

3. Mahajanapadas

- Surgimiento de 16 reinos independientes conocidos como mahajanapadas.
- Competencia entre reinos por el poder, lo que llevó a la formación de grandes imperios.

4. Imperio Maurya

- Unificado por Ashoka el Grande, quien extendió su dominio por gran parte del subcontinente indio.
- Famoso por su conversión al budismo y su promoción de la paz y la no violencia.
- Decadencia tras la muerte de Ashoka.

La sociedad de India dividida en castas

La sociedad India dividida en 4 castas, las cuales estaban relacionadas simbólicamente con alguna parte del cuerpo de Brahma.

Las cuatro castas principales son:

- **Brahmanes:** casta formada por Sacerdotes y eruditos de la ciencia, considerados los más puros y de mayor estatus. Los brahmanes procedían de la boca del Brahma.
- **chatrias:** castas constituidas por la nobleza guerrera y gobernantes. Los chatrias provenían de los brazos del Brahma.
- **Vaisías:** casta integrada por Comerciantes, agricultores y artesanos. Los vaisías surgieron del vientre del Brahma.
- **Sudras:** casta formada por sirvientes y esclavos. Los sudras derivan de los pies de Brahma.

Fuera de estos grupos estaban los **dalits**, considerados impuros por las otras castas. Se les asignaba las tareas más indignas.

Los avances culturales:

Literatura:

- **Los Vedas:** Textos sagrados del hinduismo que contienen himnos, oraciones, rituales y filosofía.
- **Las épicas:** El Mahabharata y el Ramayana, dos de las obras literarias más importantes de la India, que cuentan historias de dioses, héroes y aventuras.

Religió y Filosofía:

- **El hinduismo o brahmanismo:** Una de las religiones más antiguas del mundo, con una rica tradición de filosofía y espiritualidad. Su doctrina está constituida en los vedas. Brahma es el único dios y eterno, el creador, en el que se acogen todas las divinidades existentes, los Indues tienen como creencia central en la reencarnación
- **El budismo:** Una religión y filosofía que se originó en la India y se extendió por gran parte de Asia. Este sistema religioso monástico basado en el ascetismo (renuncia a los placeres y apetitos corporales con el fin de purificar el alma del mundo corporal al mundo espiritual) y meditación, fundado por Siddharta Gautama, después llamado **buda** (el iluminado), el budismo surgió como reacción al rigidez y jerarquía de privilegios del hinduismo

Ciencia y tecnología:

- **El sistema numérico decimal:** Un sistema de numeración que se utiliza en todo el mundo.
- **El concepto del cero:** Un concepto fundamental para las matemáticas y la ciencia.
- **El álgebra:** Los matemáticos indios hicieron importantes avances en el álgebra.
- **La astronomía:** Los astrónomos indios realizaron observaciones precisas del cielo y desarrollaron calendarios complejos.

Arte y arquitectura:

- **La escultura:** Las esculturas indias, principalmente de dioses y diosas, son conocidas por su belleza y detalle.
- **La pintura:** Las pinturas indias, que a menudo representan escenas religiosas o mitológicas, son famosas por sus colores vibrantes.
- **La arquitectura:** La arquitectura india es rica y diversa, con ejemplos notables como el Taj Mahal y los templos de Khajuraho.

COMPLETAR EL CUADRO COMPARATIVO

Aspectos importantes	Mesopotamia	Egipto	China	India
Ubicación				
Forma de gobierno				
División Social				
Religión				
Escritura (tipo)				
arquitectura				
inventos				
filosofía				
Otros aspectos				

LISTA DE COTEJO PARA EVALUACIÓN DE CUADRO COMPARATIVO

Criterio	Sí	No	Observaciones
Contenido			
➤ Incluye información sobre las cuatro civilizaciones (India, China, Egipto, Mesopotamia).			
➤ Se incluyen los aspectos solicitados (ej: ubicación geográfica, organización social, religión, avances).			
➤ La información es precisa y correcta.			
➤ Se establecen comparaciones entre las civilizaciones.			
➤ Se identifican similitudes y diferencias entre las civilizaciones.			
Organización			
➤ La información está organizada de manera clara y lógica.			
➤ Se utiliza un formato de tabla o cuadro comparativo.			
➤ Las columnas y filas están correctamente identificadas.			
➤ La información está presentada de forma concisa y ordenada.			
Presentación			
➤ El cuadro es limpio y ordenado.			
➤ Se utiliza un lenguaje claro y sencillo.			
➤ Se emplean recursos visuales (imágenes, mapas) si son necesarios.			
➤ La presentación general es atractiva y profesional.			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

I. INFORMACION GENERAL:

I.E. SECUNDARIA	FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO
DOCENTE	ROSMERI MAMANI TECSE
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
GRADO SECCIÓN / TURNO	1° "U" MAÑANA
TRIMESTRE / UNIDAD	I / IV
HORAS PEDAGÓGICAS	2 HORAS
FECHA	05/07/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Retroalimentamos nuestros aprendizajes sobre la civilización China e India mediante la estrategia del juego de ludo histórico.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias/ Capacidades	Desempeños/Criterios	Evidencias	Instrumentos de evaluación
<p>Construye interpretaciones históricas.</p> <p>-Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>-Comprende el tiempo Histórico</p> <p>-Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>-UTILIZA fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico, sobre las primeras civilizaciones de la antigüedad del mundo</p> <p>-SITÚA en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos comprendidos desde las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos utilizando convenciones temporales y personificaciones.</p> <p>-EXPLICA las causas y consecuencias de hechos o procesos históricos de las primeras civilizaciones de la antigüedad y del mundo clásico. utilizando conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar sus explicaciones históricas</p>	<p>Mediante el juego de ludo histórico responden preguntas, múltiples, abiertas y de análisis.</p> <p>Completar el Cuadro sobre la civilización china en sus aspectos más relevantes</p>	<p>Lista de cotejos</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
	Confianza en la persona	Los estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA MOMENTOS O ETAPAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	T	
INICIO	MOTIVACION	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Tablero de juego Ludo histórico ♣ Fichas y dados ♣ Cartas con preguntas y desafíos relacionados con el tema ♣ marcadores ♣ imágenes 	15	
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS			<p>La docente, plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿En qué aspectos eran similares las civilizaciones india y china? ¿En qué aspectos eran diferentes? ➤ ¿Qué sistemas políticos y sociales predominaron en la India y China? ➤ ¿Qué conceptos filosóficos centrales guiaron las sociedades india y china? <p>Los estudiantes responden de manera voluntaria recordando todo aquello que fue significativo. La docente escucha las respuestas y refuerza las ideas.</p>
	CONFLICTO COGNITIVO			¿Qué papel han jugado las ideas religiosas y filosóficas en la configuración de las estructuras sociales y políticas de China e India? ¿Cómo se han manifestado estas ideas en la vida cotidiana de las personas?
	PROPOSITO			Promover el pensamiento crítico: Análisis de información y fuentes históricas a través de la estrategia del juego de Ludo histórico en equipos
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente destaca aquellos hechos importantes de la civilización india y china. ❖ Luego explica las reglas básicas del juego de ludo, para lo cual se formara 4 equipos de trabajo asignando un color. ❖ Cada equipo designara un coordinador quien se encargara de tirar el dado y mover las fichas en el ludo histórico. ❖ En cada casillero del ludo, habrá preguntas y retos para seguir avanzando y será motivo para retroalimentar. ❖ se termina el juego cuando uno de los equipos llegue a la meta final y así el resto sucesivamente. ❖ El equipo que gane tendrá su recompensa <ul style="list-style-type: none"> ❖ la docente destaca la importancia de poner en praxis lo que se aprendió y a seguir mejorando en el juego del ludo histórico ❖ Así mismo concluye resaltando las ideas fuerzas y aportes de estas civilizaciones antiguas en nuestros tiempos. 	60	
	EVALUACION METACOGNITIVA	<p>autoevaluación: de los estudiantes</p> <p>Finalmente reflexionamos sobre nuestros aprendizajes mediante las preguntas de metacognición</p> <p>¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades han encontrado durante el juego? ¿Cómo las han superado?</p>	15	

.....
Docente de aula

.....
Docente

**PREGUNTAS DEL LUDO HISTORICO PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE
INTERPRETACIONES HISTORICAS Y SUS CAPACIDADES**

INTERPRETA CRITICAMENTE FUENTES DIVERSAS

1. Para enriquecer la información sobre las civilizaciones de India y China a que tipos de fuentes podemos recurrir?
2. Comprende y explica la importancia de las vedas en la civilización del valle de indo
3. un libro de texto moderno que describe la historia de china sería considerada una fuente primaria. VERDADERO O FALSO, justifique su respuesta
4. una inscripción en una roca hecha por el mismo emperador Ashoka que tipo de fuente histórica sería.
5. ¿Por qué es importante entender el uso de las fuentes históricas, en que nos ayudara?

COMPRENDE EL TIEMPO HISTORICO

1. Explique ¿Qué actividad tenían bastante similitud entre la civilización china y la civilización del valle del indo?
2. En la civilización china en lo que es la formación cultural ¿qué dinastías gobernó? ¿Cómo estaba su organización política?
3. La duración del tiempo histórico de la dinastía Shang en China estaba comprendido entre los años:
A) desde el año 1000 a.c hasta el año 600 a.c
B) desde el año 1600 a.c hasta el año 1046 a.c
C) ninguna de las anteriores
4. ¿La civilización del valle del Indo se dio entre los años? 3300-1300 a.c (Verdadero o Falso)
5. sitúe ¿Cuál fue el orden cronológico del desarrollo de las civilizaciones del mundo antiguo?

ELABORA EXPLICACIONES SOBRE PROCESOS HISTORICOS

1. Explique ¿Cómo estaba estructuraba la organización de la sociedad en India y China? ¿Cuáles eran los diferentes grupos sociales y cómo se relacionaban entre sí?
2. Describe la religión y filosofía más importante de China
3. Explique ¿Cuál fue la religión y filosofía del indo? ¿Cómo fue su influencia?
4. En la actualidad será importante preservar todo el legado cultural que dejaron los antepasados ¿por qué? y ¿para qué?
5. Como estudiantes que actividades pueden realizar para concientizar a la población sobre el cuidado y mantenimiento de todo aquello que nos dejaron los antepasados.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR A LOS EQUIPOS PARTICIPANTES DEL JUEGO DEL LUDO HISTORICO

Nombre del equipo:

Integrantes:

criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 punto)	Necesita mejorar (2 puntos)
Conocimiento de las civilizaciones:	Analiza y compara de manera crítica las características y el desarrollo histórico de las civilizaciones China e India.	Identifica y explica correctamente los principales aspectos políticos, sociales, económicos, culturales y filosóficos de cada civilización.	Demuestra una comprensión básica de los conceptos clave relacionados con las civilizaciones China e India
Pensamiento crítico	Identifica sesgos y limitaciones en la información y argumenta sus propias conclusiones.	Evalúa y analiza información de diversas fuentes de manera crítica.	Formula preguntas relevantes y reflexivas sobre las civilizaciones China e India.
Habilidades de comunicación	Escucha atentamente las ideas de los demás y respeta diferentes perspectivas.	Participa activamente en las discusiones y aporta ideas relevantes.	Expresa sus ideas y conocimientos de manera clara y organizada.
Trabajo en equipo	Asume responsabilidades y contribuye al logro de los objetivos grupales mediante el juego del ludo histórico.	Aporta sus habilidades y conocimientos al equipo de manera positiva.	Colabora efectivamente con sus compañeros para realizar las actividades grupales.
Interés y participación	Participa activamente en las actividades del ludo histórico y contribuye al desarrollo de la clase.	Demuestra interés y entusiasmo por el tema de las civilizaciones China e India.	participación limitada

- **16 - 20 puntos:** Excelente desempeño. El estudiante demuestra una comprensión profunda de los conceptos clave, habilidades de pensamiento crítico bien desarrolladas, excelentes habilidades de comunicación y trabajo en equipo, y un alto nivel de interés y participación.
- **12- 15 puntos:** Buen desempeño. El estudiante demuestra una comprensión sólida de los conceptos clave, habilidades de pensamiento crítico en desarrollo, buenas habilidades de comunicación y trabajo en equipo, y un interés significativo por el tema.
- **8-11 puntos:** Desempeño bajo. El estudiante necesita mejorar su comprensión de los conceptos clave, desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico, fortalecer sus habilidades de comunicación y trabajo en equipo, y aumentar su interés por el tema.

Puntaje total:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. INFORMACION GENERAL:

I.E. SECUNDARIA	FORTUNATO L. HERRERA - CUSCO
DOCENTE	ROSMERI MAMANI TECSE
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES
GRADO SECCIÓN / TURNO	1° "U" MAÑANA
TRIMESTRE / UNIDAD	I / IV
HORAS PEDAGÓGICAS	2 HORAS
FECHA	09/07/2024

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Identificar las diferencias y similitudes de las 4 civilizaciones del mundo antiguo mediante el ludo histórico

III. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias/ Capacidades	Desempeños/Criterios	Evidencias	Instrumentos de evaluación
<p>Construye interpretaciones históricas.</p> <p>-Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>-Comprende el tiempo Histórico</p> <p>-Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>-UTILIZA fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico, sobre las primeras civilizaciones de la antigüedad del mundo</p> <p>-SITÚA en orden sucesivo distintos hechos o procesos históricos comprendidos desde las primeras civilizaciones de la antigüedad y el mundo clásico. Con este fin establece la distancia temporal y la simultaneidad que hay entre ellos utilizando convenciones temporales y personificaciones.</p> <p>-EXPLICA las causas y consecuencias de hechos o proceso históricos de las primeras civilizaciones de la antigüedad y del mundo clásico. utilizando conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar sus explicaciones históricas</p>	<p>Mediante el juego de ludo histórico identifican las diferencias y similitudes entre las 4 civilizaciones del mundo antiguo</p>	<p>Rubrica de evaluación</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
	Equidad en la enseñanza	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
	Confianza en la persona	Los estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA MOMENTOS O ETAPAS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES	T	
INICIO	MOTIVACION	La docente da la cordial bienvenida a los estudiantes y plantean los acuerdos de convivencia para el mejor logro de aprendizajes, así mismo les brinda el soporte emocional creando un ambiente armonioso.	Tablero de juego Ludo Fichas y dados Cartas con preguntas y desafíos relacionados con el tema marcadores imágenes	15
	RECUPERACION DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente, proyecta imágenes representativos de las 4 civilizaciones ➤ Los estudiantes identifican y describen a que civilización del mundo antiguo corresponde cada imagen y por qué es importante considerar y analizan que aportes culturales dejaron a la humanidad hasta nuestros días. ➤ La docente escucha las respuestas y refuerza las ideas. 		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿El legado cultural que dejaron los hombres de las civilizaciones del mundo antiguo será de gran utilidad en nuestros tiempos? ¿De qué manera nos será beneficioso?		
	PROPOSITO	Promover el pensamiento crítico en los estudiantes: Análisis de información y fuentes históricas a través de la estrategia del juego de Ludo en equipos		
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente explica las reglas básicas del juego de ludo, para lo cual se formara 4 equipos de trabajo asignando un color. ➤ Cada equipo designara un coordinador quien se encargara de tirar el dado y mover una sola ficha. ➤ En cualquier casillero del ludo habrá etiquetas donde indicara mencionar una similitud o una diferencia en los aspectos más relevantes de las civilizaciones del mundo antiguo. ➤ Si describe explica de manera adecuada y oportuna el equipo sigue avanzando. ➤ el equipo que llegue primero a la meta final tendrá su recompensa. ➤ la docente destaca la importancia saber analizar y comprender ➤ Así mismo concluye resaltando la importancia de practicar utilizar en nuestras actividades el ludo histórico para enriquecer los aprendizajes. 	60	
	EVALUACION METACOGNITIVA	autoevaluación: de los estudiantes Finalmente reflexionamos sobre nuestros aprendizajes mediante las preguntas de metacognición ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades han encontrado durante el juego? ¿Cómo las han superado?	15	

.....
 Docente de aula

.....
 Docente

LAS SIMILITUDES Y DIFERENCIAS DE LAS 4 CIVILIZACIONES DEL MUNDO ANTIGUO

Similitudes:

- Todas las civilizaciones se basaban en la agricultura y el desarrollo de sistemas de riego.
- Desarrollaron complejas estructuras sociales con jerarquías y divisiones del trabajo.
- Crearon sistemas de escritura y contabilidad para registrar información y transacciones.
- Practicaban la religión politeísta con panteones de dioses y diosas.
- Construyeron impresionantes monumentos, templos y ciudades.
- Hicieron importantes aportes en matemáticas, astronomía, medicina e ingeniería.

Diferencias:

- Ubicación geográfica y entorno ambiental: Cada civilización se desarrolló en una región con características geográficas y climáticas únicas, lo que influyó en su cultura, economía y tecnología.
- Organización política: Algunas civilizaciones, como Egipto y China, se unificaron bajo un gobierno centralizado, mientras que otras, como Mesopotamia y Grecia, estaban compuestas por ciudades-estado independientes.
- Sistema de escritura: Cada civilización desarrolló su propio sistema de escritura, como la escritura cuneiforme de Mesopotamia, los jeroglíficos de Egipto, la escritura del Valle del Indo y los caracteres chinos.
- Creencias religiosas: Las creencias religiosas específicas variaban de una civilización a otra, pero todas compartían la creencia en múltiples dioses y diosas.
- Aportes culturales específicos: Cada civilización hizo contribuciones únicas a la cultura mundial, como la filosofía griega, el budismo indio, la arquitectura egipcia y la tecnología china.

En conclusión:

Las civilizaciones del mundo antiguo, a pesar de sus diferencias en ubicación, organización social, religión y aportes culturales, compartieron características comunes que reflejan la complejidad y el ingenio de las sociedades humanas durante este período. Al estudiar estas civilizaciones, podemos aprender sobre su legado y cómo han contribuido a la formación del mundo en que vivimos hoy.

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN: JUEGO DE LUDO HISTÓRICO PARA EL LOGRO DE LA
COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS Y SUS DIMENSIONES**

Nombre del Estudiante: _____ Fecha: _____

critério	Excelente (4)	Bueno (3)	En proceso (2)	Por mejorar (1)	observación
Interpreta Críticamente fuentes Diversas	Demuestra un dominio experto en el análisis crítico de fuentes primarias y secundarias. Identifica múltiples perspectivas, sesgos y limitaciones en las fuentes. Construye argumentos sólidos, respaldados por evidencia histórica sólida. Compara y contrasta diferentes interpretaciones históricas y evalúa su credibilidad.	Demuestra una buena capacidad de análisis crítico, pero puede omitir algunos aspectos importantes o tener dificultades para evaluar la credibilidad de fuentes menos conocidas.	Demuestra una comprensión básica de cómo analizar fuentes históricas, pero tiende a aceptar la información de las fuentes de manera acrítica.	No demuestra capacidad para analizar fuentes históricas de manera crítica.	
Comprende el tiempo Histórico	Demuestra una comprensión profunda de las relaciones causales entre eventos históricos a largo plazo. Ubica con precisión los acontecimientos en una línea de tiempo y analiza cómo los factores sociales, económicos, políticos y culturales influyeron en el desarrollo de las civilizaciones. Identifica patrones y tendencias históricas a lo largo del tiempo.	Demuestra una buena comprensión del tiempo histórico, pero puede tener dificultades para establecer conexiones causales más complejas o para identificar patrones a largo plazo.	Demuestra una comprensión básica del tiempo histórico, pero tiende a ver los eventos históricos como aislados y no conectados entre sí.	No demuestra comprensión del tiempo histórico.	
Elabora Explicaciones sobre Procesos Históricos	Construye explicaciones históricas sólidas y complejas, utilizando un lenguaje preciso y un vocabulario especializado. Demuestra un profundo conocimiento de los procesos históricos subyacentes y es capaz de analizarlos desde múltiples perspectivas. Integra diferentes perspectivas teóricas y metodológicas en sus explicaciones.	Explica procesos históricos de manera clara y concisa, pero podría mejorar la profundidad de su análisis y la complejidad de sus argumentos. Utiliza un lenguaje técnico adecuado.	Explica procesos históricos de manera sencilla, pero puede omitir detalles importantes o cometer errores en su análisis. Utiliza un lenguaje menos preciso.	No puede explicar procesos históricos de manera coherente.	
Aplicación de los Conocimientos al	Demuestra una comprensión profunda de cómo los conocimientos históricos se aplican al juego del ludo	Utiliza su conocimiento histórico de manera efectiva	Utiliza el conocimiento histórico de manera limitada	No utiliza el conocimiento	

Juego de ludo histórico y Reflexión	<p>histórico. Utiliza estrategias de juego altamente sofisticadas y personalizadas para cada civilización, justificando sus decisiones con argumentos históricos sólidos. Reflexiona sobre las limitaciones y fortalezas del juego de ludo histórico como herramienta para aprender historia.</p>	<p>para tomar decisiones, pero podría mejorar la complejidad de sus estrategias y la profundidad de su reflexión.</p>	<p>para tomar decisiones.</p>	<p>histórico para tomar decisiones durante el juego de ludo histórico</p>	
Creatividad y Originalidad en la Adaptación del Juego	<p>Demuestra una gran creatividad al adaptar las reglas del juego de ludo histórico de manera significativa para reflejar las características únicas de cada civilización y los procesos históricos específicos. Crea nuevas mecánicas de juego de ludo histórico que enriquecen la experiencia de aprendizaje</p>	<p>Demuestra cierta creatividad al adaptar las reglas del juego de ludo histórico, pero podría mejorar la originalidad y complejidad de sus modificaciones.</p>	<p>Sigue las reglas del juego de ludo histórico de manera estricta y no muestra mucha iniciativa para adaptarlas.</p>	<p>No demuestra creatividad en la adaptación del juego de ludo histórico.</p>	
total					