

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN-TACNA

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Académico Profesional de Educación

**“INFLUENCIA DEL MÉTODO LÚDICO EN LA ELEVACIÓN DEL
NIVEL DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DEL QUINTO
GRADO DE SECUNDARIA EN EL ÁREA DE CIENCIAS
SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ”
DE TACNA, 2012”**

TESIS

Presentada por:

Bach. ROSA CUSI QUISPE

Para optar el Título Profesional de:

**Licenciada en Educación Especialidad de Ciencias
Sociales y Promoción Socio Cultural**

TACNA - PERÚ

2013

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN-TACNA

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Académico Profesional de Educación

TESIS

**“INFLUENCIA DEL MÉTODO LÚDICO EN LA ELEVACIÓN DEL NIVEL
DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DEL QUINTO
GRADO DE SECUNDARIA EN EL ÁREA DE CIENCIAS
SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ”
DE TACNA, 2012”**

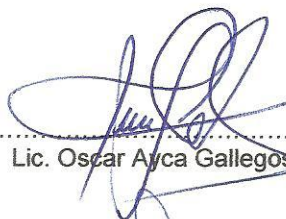
SUSTENTADA Y APROBADA EL 06 DE DICIEMBRE DEL 2013,
SIENDO EL JURADO CALIFICADOR:

PRESIDENTE:



.....
Dr. Edmundo Motta Zamalloa

SECRETARIO:



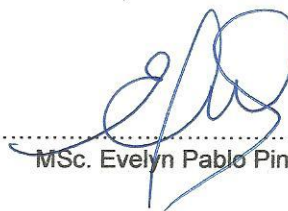
.....
Lic. Oscar Ayca Gallegos

MIEMBRO:



.....
Dr. Adriana Luque Ticona

ASESOR:



.....
MSc. Evelyn Pablo Pinto

DEDICATORIA:

Dedico este trabajo a todas las personas que colaboraron con la realización de la presente investigación. Y en especial a mi hija Kelly por su comprensión.

AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecer en forma muy especial a mi esposo y mi madre, que hicieron posible la culminación de mi carrera profesional.

Además, quiero expresar mis sinceros agradecimientos a mis profesores, quienes amablemente me brindaron sus conocimientos y consejos que hicieron posible la culminación de la presente tesis.

Agradecer a mi asesora de tesis:

Evelyn Pablo y a mi profesora Adriana Luque, que me brindaron su apoyo incondicional.

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iii
RESUMEN	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
1.1 Caracterización del problema	4
1.2 Objetivos de la investigación	6
1.2.1 Objetivo general	6
1.2.2 Objetivos específicos	7
1.3 Justificación de la investigación	7
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
MÉTODO LÚDICO Y APRENDIZAJE	9
2.1. Antecedentes	9
2.2 Métodos	10
2.2.1 Métodos activos: generalidades y conceptos	10
2.2.2. Principios de los métodos activos	13
2.2.3. Características de los métodos activos	14

2.2.4. Rol del docente en la aplicación de los métodos activos	16
2.2.5. Clasificación de los métodos activos	18
2.2.6. Método lúdico: conceptos	28
2.2.7. Características del método lúdico	30
2.2.8. Teorías del juego	32
2.2.9. Características del juego	42
2.2.10. Elementos necesarios para el éxito con el método lúdico.	45
2.2.11. La creatividad y los juegos	46
2.3. Aprendizaje	48
2.3.1. Conceptos	48
2.3.2. Características de aprendizaje	51
2.3.3. Teorías del aprendizaje	54
2.3.4. Principios de aprendizaje	58
2.3.5. Fundamentos psicológicos de aprendizaje	63
2.3.6. Tipos de aprendizaje	69
2.3.7. Factores que influyen en el aprendizaje	77
2.4. Método lúdico y aprendizaje	86
2.4.1. El juego y la educación	87
2.4.2. Relación entre el juego, enseñanza y aprendizaje.	93

2.4.3. Variables que operan en las actividades lúdicas, diseñadas por el docente, en el contexto escolar	95
2.5. Definición de términos básicos	104
CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO	108
3.1. Hipótesis.	108
3.1.1 Hipótesis general	108
3.1.2 Hipótesis específicas	108
3.2. Operacionalización de las variables	109
3.3. Tipo y diseño de investigación	110
3.4. Población y muestra de la investigación	111
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	112
3.6 Técnicas de procesamiento y presentación de los datos	113
3.7 Técnicas de análisis e interpretación	113

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.	Resultados obtenidos por el grupo experimental y de control en la pre-prueba	114
4.1.1.	Grupo experimental	114
4.1.2.	Grupo de control	118
4.1.3.	Cuadros comparativos de la prueba de entrada del grupo experimental y el grupo de control	121
4.1.4.	Resultados de la prueba de proceso del grupo experimental	129
4.2.	Resultados obtenidos de la prueba de salida del grupo experimental	137
4.3.	Resultados obtenidos de la prueba de salida del grupo experimental y del grupo de control	146
4.4	Resultados de la encuesta aplicada al grupo experimental.	154
	CONCLUSIONES	172
	SUGERENCIAS	174
	BIBLIOGRAFÍA	175
	ANEXOS	178

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se ha determinado la influencia del método lúdico en el aprendizaje de las asignaturas de historia, geografía y economía en el área de Ciencias sociales, en la I.E.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" de Tacna, 2012. La presente investigación es de tipo aplicada, con un diseño cuasi-experimental; considerando a dos grupos intactos tal como se encontraban constituidos, uno de control y otro experimental, elegidos al azar. La muestra estuvo constituida de 44 alumnos, 23 del grupo de control y 21 del grupo experimental, de ambos sexos, aplicándoles un pre-test como prueba de entrada, pruebas de proceso y un post test como prueba de salida. Al concluir los resultados determinaron que la aplicación de método lúdico ha elevado significativamente el aprendizaje de los alumnos del grupo experimental en comparación al grupo de control tal como lo muestran los resultados obtenidos al concluir el trabajo de investigación.

INTRODUCCIÓN

Frente al oleaje tecnológico que viene dándose en la sociedad peruana y por ende en la educación peruana, el Ministerio de Educación viene implementando una serie de cursos de actualización a los docentes de las II.EE. del nivel de secundaria del Perú, para que los alumnos desarrollen sus habilidades, destrezas, creatividad e integración a la sociedad, es por eso que los profesores deben comprometerse con la actualización de los nuevos métodos activos para el logro de los aprendizajes.

A pesar que el Ministerio de Educación hace el esfuerzo para que los docentes se capaciten no es suficiente dichas capacitaciones por que los profesores siguen enseñando la historia, geografía y economía en forma memorística y repetitiva, lo cual crea un desinterés por las asignaturas del área de Ciencias Sociales. Por este motivo, los profesores deben adoptar una actitud de cambio y aplicar las nuevas técnicas y métodos de enseñanza, para formar educandos críticos, creativos y participativos en la sociedad.

El presente trabajo de investigación titulada **“INFLUENCIA DEL MÉTODO LÚDICO EN LA ELEVACIÓN DEL NIVEL DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO DE SECUNDARIA EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” DE TACNA, 2012”** tiene por objetivo demostrar la eficacia de la aplicación del método lúdico en los alumnos del grupo experimental, fortaleciendo su creatividad, interés e integrarse como persona a la sociedad, de la misma manera presentar nuevas estrategias que debe considerar el profesor en el proceso enseñanza aprendizaje.

La presente tesis considera en su estructura los capítulos siguientes:

CAPÍTULO I. Trata del planteamiento del problema, asimismo, se considera: caracterización del problema, definición del problema, objetivos que se orienta toda la investigación y justificación de la investigación

CAPÍTULO II. Considera el sustento teórico y la definición operativa de términos básicos.

CAPÍTULO III. Se refiere al diseño metodológico, indicando el tipo de investigación, diseño de investigación, hipótesis de la investigación, sistema de variables, población, muestra de estudio, técnicas e

instrumentos de recolección de datos, plan de tratamiento de datos, el diseño estadístico

CAPÍTULO IV. Se refiere al análisis e interpretación de los resultados de la investigación, que responden a los objetivos e hipótesis propuestos previamente. El informe de investigación finaliza con las conclusiones, sugerencias, bibliografía consultada y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA

En la educación peruana actual los docentes no aplican adecuadamente los métodos activos, las técnicas, se agrega la falta de actualización, la manipulación de los medios y materiales de enseñanza.

Aunque las condiciones de enseñanza son importantes, el papel que cumplen los docentes es fundamental en lo que atañe a la calidad de la educación. Es importante impartir información sobre los métodos activos, los amplios estudios y evaluaciones de la educación actual marcan las pautas de cambio necesario, se pide a la educación nuevos rumbos hacia la calidad.

Se entiende el aprendizaje como la interacción de los conocimientos que se formalizan en la escuela, y a través de los sistemas de aprendizaje se convierten en un aprendizaje significativo

a largo plazo en la memoria del alumno; para promover la participación activa en el aula a través de actividades y prácticas lúdicas, que tiene como postulado que si se aplica conscientemente motivará y logrará que el alumno demuestre interés y permitiendo mejorar el nivel de aprendizaje.

Sin embargo, la realidad educativa en la Institución “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” es diferente ya que los alumnos catalogan al docente como autoridad el cual estimula temor, inseguridad no propiciando la cooperación e integración. En dicha institución educativa se ha detectado niveles bajos de interés en el aprendizaje desfavoreciendo en la formación educativa.

Por ello, es conveniente la aplicación del método lúdico para elevar el nivel de aprendizaje de los alumnos del quinto grado de educación secundaria, resolviendo las situaciones problemáticas que se presentan como obstáculos en el desarrollo del aprendizaje y demostrando su eficiencia en la resolución de las debilidades sociales y pedagógicas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es la influencia del método lúdico en la elevación del nivel del aprendizaje de los alumnos del quinto grado de secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” de Tacna, 2012?

1.2 FORMULACIÓN DE OBJETIVOS

1.2.1 OBJETIVO GENERAL

Demostrar la influencia del método lúdico en la elevación del nivel del aprendizaje de los alumnos del quinto grado de secundaria en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” de Tacna, 2012.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

a) Determinar, el nivel de aprendizaje en los alumnos del quinto grado de secundaria, tanto en el grupo de control y en el grupo experimental, antes de la experimentación.

b) Aplicar el método lúdico para elevar el nivel de aprendizaje de los alumnos del grupo experimental.

c) Comparar el nivel de aprendizaje del grupo experimental y del grupo de control, después de la experimentación.

1.3 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El presente trabajo de investigación se justifica porque el método lúdico desde el punto de vista pedagógico se basa en los cambios de metodología tradicional a la utilización de métodos activos, los cuales hacen participativa la clase, exista una interacción entre docente-alumno, el docente se convierte en facilitador y orientador en los contenidos de la

enseñanza, permitiendo que los alumnos construyan sus saberes cognitivos en adecuación a las temáticas que estudian.

Es importante el método lúdico para desarrollar en los alumnos la creatividad, la imaginación y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que constituye un medio para romper barreras y formalismos en el trabajo grupal, fomenta la competitividad, favorece al cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. EL método lúdico rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez por eso muchos de estos juegos lúdicos proponen un regreso al pasado que permitan aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad, favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas está reglamentada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 ANTECEDENTES

Se tiene como antecedente la investigación realizada por Anco Vázquez, Lisset y otros (2001) titulado “EL MÉTODO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA ASIGNATURA DE QUÍMICA”(ISPJGB) en donde se demuestra que al aplicar el método lúdico se ve claramente un incremento muy significativo en el nivel de logro de aprendizajes significativos en el grupo que se aplicó dicho experimento.

El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

2.2 MÉTODOS

2.2.1 MÉTODOS ACTIVOS: Generalidades y conceptos

El problema fundamental de la pedagogía del siglo XXI es el aprendizaje. Varias investigaciones científicas vienen revelando aspectos desconocidos del proceso de aprendizaje promoviendo la formación integral del estudiante, debiendo mantener un ritmo indispensable de mejoramiento en el desempeño de enseñanza – aprendizaje.

En la educación básica hay muchas posibilidades de diversificación de recursos y estrategias para facilitar el aprendizaje. Es importante considerar dentro de estas estrategias o métodos, los métodos activos específicamente los métodos lúdicos.

Es importante considerar los aprendizajes que favorecen el desarrollo integral, orientando principalmente a lograr que el estudiante sea el constructor de sus propios aprendizajes, por medio de actividades de aprendizaje con el apoyo del docente.

Aunque las condiciones de enseñanza son importantes, el papel de los docentes es fundamental para la calidad de educación que necesitamos. La manera cómo se los educa y prepara para su trabajo constituye un indicador esencial de calidad y pertinencia de la enseñanza

que se desea lograr. De ahí que los métodos activos son muy importantes para lograr estos objetivos.

ALMEYDA SÁENZ, Orlando afirma:

“Los métodos activos consisten en dar participación directa y dinámica a los educandos en procesos de aprendizaje. Estos métodos dan oportunidad para que los alumnos actúen e investiguen por sí mismo, poniendo en juego sus aptitudes físicas-mentales y generando en ellos una acción que resulte del interés, la necesidad o curiosidad y expectativa, ideando situaciones de aprendizaje altamente interesante, estimulantes y significativos”¹.

Desde esta perspectiva el docente podría seleccionar de la variedad de métodos y técnicas que existen, el que más se adecua a los requerimientos de los educandos, buscando nuevas experiencias y con mayor efectividad, que los podrá encontrar dentro de los métodos activos como es el método lúdico o estrategias lúdicas que a través del juego los alumnos participan propiciando el autodescubrimiento, la investigación, el trabajo en grupos y principalmente la interacción.

Por otra parte, HERRAIZ, María luisa, refiriéndose a métodos activos, señala:

¹ALMEYDA SÁENZ. Orlando “Nuevo Enfoque para la Educación Secundaria”Pag64

“Los métodos activos, son los métodos que aplicamos en el aula a través de la agrupación de los alumnos en subgrupos o grupos pequeños para resolver actividades, prácticas, casos simulados, etc., mediante la participación de todos miembros que integran en el curso”²

Como es deducible con estos métodos activos, el alumno participa directamente en el proceso de aprendizaje, a través del contacto directo con el problema planteado y las experiencias de los miembros del grupo de trabajo. Estimulando la capacidad creadora, innovadora y sobre todo la responsabilidad del alumno.

Con respecto al docente, el uso de estos métodos activos le permite dejar de ser un simple transmisor de conocimiento para convertirse en el coordinador, guía del aprendizaje, estimulando la creatividad e introduciendo interés y dinamismo en los grupos.

BENITO ALEJANDRO, Clorinda dice al respecto:

“Los métodos activos son formas didácticas de trabajo pedagógico que abarcan diversas técnicas, procedimientos y actividades generadoras de aprendizaje significativo, y constituye

² Herraiz, María Luisa “Formación de Formadores” Pág. 111 – 112

valiosa herramienta para los docentes y alumnos de todos los niveles, modalidades y asignaturas”³.

Se puede afirmar entonces que los métodos activos son el conjunto de experiencias y de prácticas pedagógicas, basadas en el conocimiento del desarrollo del alumno, en las que a través del juego, de la experimentación y del interés personal, los alumnos participan intensamente en su propia formación, propiciando el autodescubrimiento, la investigación, el trabajo en grupo, la interacción y la responsabilidad.

Desde esta perspectiva, el problema de la metodología didáctica que se ha de utilizar es un problema de ajuste, de adecuación entre, por una parte, la actividad constructiva del alumno y, por otra, la ayuda del profesor que trata de impulsar, sostener y ampliar dicha actividad.

2.2.2 PRINCIPIOS DE LOS MÉTODOS ACTIVOS.

ALMEYDA SÁENZ, Orlando señala que los métodos activos se basan en tres principios:⁴

³ BENITO ALEJANDRO, Clorinda. “Aprendizaje Significativo y Métodos Activos Aplicados a la Comunicación” Pág. 15

⁴ ALMEYDA SAENZ, Orlando, Op. Cit., Pág. 65

- Que la mente humana se adapte más fácilmente al estudio de las cosas claras, ordenadas, lógicas y prácticas.
- Que la memoria funciona mejor cuando los conocimientos van de lo fácil a lo difícil y de lo concreto a lo abstracto.
- Que el aprendizaje es más eficaz cuando, además de ejecutar la repetición, se combina durante el proceso, la teoría con la práctica.

2.2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS MÉTODOS ACTIVOS

ALMEYDA SÁENZ, Orlando señala las siguientes ⁵

- a) **Estar centrados en los educandos.** El educando es el eje del sistema educativo y el protagonista de su aprendizaje.
- b) **Partir de las necesidades, interés, expectativas y/o curiosidades de los educandos.** Se funda en las necesidades de conocer, saber, buscar, elaborar, trabajar, observar, etc. El docente deberá crear o descubrir dichas necesidades.

Respetar la vocación y espontaneidad de los educandos. Las cosas que hagan con agrado le serán más gratificantes, duraderas y constructivas. No a la imposición.

⁵ ALMEYDA SAENZ, Orlando, Op. Cit., Pág. 65

c) **Permitir la comunicación horizontal.** El proceso educativo fundamentalmente es un proceso comunicativo entre el docente y los alumnos y los alumnos entre sí.

d) **Ser vitales.** El centro educativo toma en cuenta la vida de la comunicación haciendo una educación realista, vital, coherente.

e) **Ser social.** La educación es un medio fundamental de socialización y una entidad social y cultural por excelencia.

Al respecto HERRAIZ, María Luisa señala las siguientes características⁶.

a) El alumno participa directamente en el proceso de aprendizaje a través de la investigación personal, el contacto directo con el problema planteado y a las experiencias de los miembros del pequeño grupo de trabajo al que pertenece.

b) Se estimula la capacidad creadora, innovadora, iniciativa, disciplina y responsable del alumno.

c) Favorecen la evolución formativa, el control de resultados por el propio alumno y por el docente.

⁶ Herraiz, María Luisa, Op. Cit., pág. 111- 112

d) Requieren gran capacidad y habilidad docente para obtener resultados significativos.

De acuerdo con estas características se podrá impulsar al alumno a observarse a sí mismo en el trabajo en grupo, aprender los modos de comportamiento de los miembros que conforma el grupo. Aprender todos de todos.

2.2.4 ROL DEL DOCENTE EN LA APLICACIÓN DE LOS MÉTODOS ACTIVOS

La función principal del docente es la de formador de generaciones.⁷

El docente debe replantear sus anteriores formas de trabajo, asumiendo nuevas funciones como suscitador o motivador de aprendizajes, así como servir de guía y modelo para sus alumnos y la sociedad.

Una vez que el profesor ha determinado los objetivos que se propone lograr, tomando en cuenta las características y necesidades del estudiante y de la sociedad, debe proceder a seleccionar los métodos para poner en práctica la enseñanza y las condiciones de aprendizaje.

⁷ ALMEYDA SÁENZ, Orlando, Op. Cit., pág. 66- 67

De esta manera, en primer lugar, debe crear un ambiente de confianza y alegría, porque si el alumno se siente amenazado, coaccionado, menospreciado o no tomado en cuenta por su profesor, no pondrá interés en lo que éste le proponga hacer, aun cuando la actividad pueda parecer maravillosa. La confianza entre el docente y los alumnos, así como un clima de familiaridad y acogida entre los mismos alumnos, es requisito indispensable para el éxito de cualquier actividad escolar.

Un método de enseñanza exitoso debe incluir algo más que una buena presentación de material. Debe lograr el aprendizaje en cantidad y calidad, que el profesor busque producir una alta motivación del estudiante para participar y comprometerse en el proceso de su propia educación y sentir una seguridad que le conduzca al éxito.

Además, el profesor no sólo debe estar apegado a un solo método de enseñanza, sino por el contrario debe saber combinar varios métodos didácticos.

También es importante que el docente sepa vincular las actividades escolares con las experiencias y saberes previos de los alumnos; es decir, con la que realiza a diario en su vida familiar y comunitaria.

2.2.5 CLASIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS ACTIVOS

ALMEYDA SÁENZ, Orlando clasifica los métodos en:⁸

2.2.5.1. MÉTODOS DE CASOS (NIVEL SUPERIOR)

Es un método activo y del trabajo en grupo. Consiste en la presentación por escrito en forma descriptiva de una situación o un acontecimiento ocurrido en la realidad, que implique un problema cuya solución debe ser sugerido por los alumnos previo análisis y discusión efectuados en grupo.

El caso puede ser presentado por el profesor o por el alumno. También se le conoce con la denominación de técnica de estudio de casos.

Tiene por finalidad estimular la creatividad y desarrollar el pensamiento divergente.

Las principales características de este método de casos son:

- Relaciona al aprendizaje con la realidad.

⁸ALMEYDA SÁENZ, Orlando Op. Cit., pág. 68- 81

- Permite la aplicación de la teoría.
- Hace la enseñanza más práctica.

2.2.5.2. MÉTODO DEMOSTRATIVO

La demostración puede considerarse uno de los métodos más efectivos para la enseñanza de habilidades y destrezas motoras, propias del campo de las artes industriales, la ingeniería, la enfermería, etc.

En la demostración aprende el estudiante haciendo, es decir, hacer cosas que produce aprendizaje, adquiere confianza y sensación de éxito, participa y se entrena en el uso de instrumentos, modelos equipos, máquinas herramientas que le deben ser familiares.

A. FASES DE UNA DEMOSTRACIÓN:

Toda demostración tiene las siguientes fases:

- Preparación: Para que una demostración sea verdaderamente efectiva debe ser planeada y preparada con anterioridad.
- Presentación de la demostración: Una vez que la demostración ha sido preparada, el profesor está en condiciones de llevarla a cabo; deberá guardar las recomendaciones metodológicas del caso.

2.2.5.3. MÉTODO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS (HEURÍSTICO)

Cuando el profesor fomenta el aprendizaje por medio de la investigación o búsqueda de lo aceptado o verdadero, aplica el método denominado heurístico.

Según POLYA, resolver problemas es una cuestión de habilidades que se adquiere por la imitación y la práctica. El profesor que desee desarrollar en sus alumnos la aptitud para resolver problemas debe hacerles interesar en ellos y darles el mayor número de ocasiones de imitación y práctica.

POLYA señala cuatro fases para solucionar problemas:

- A. Comprender el problema.
- B. Concebir un plan: captar las relaciones existentes entre los diversos elementos.
- C. Poner en ejecución el plan.
- D. Volver atrás una vez encontrada la solución, revisarla y discutirla.

2.2.5.4. MÉTODO DEL DESCUBRIMIENTO

Este método, desarrollado por DAVID AUSUBEL, consiste en que el docente debe inducir a que los alumnos logren su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientos.

Este descubrimiento se hará progresivamente a través de experimentos, investigaciones, ensayo-error, reflexión, discernimiento, etc.

Las diferencias con los otros métodos didácticos están relacionadas con la filosofía educativa a la que sirve, con los procesos que desarrollan y con los resultados que logran, sentando las bases de la educación constructivista.

2.2.5.5. MÉTODO DIALÉCTICO

Consiste en tratar o trabajar un tema o asunto, visualizando su evolución en tres momentos o etapas sucesivas:

TESIS (planteamiento, primera, idea)

ANTÍTESIS (oposición, segunda idea)

SÍNTESIS (resultado o combinación de la tesis y la antítesis, tercera idea)

Ejemplo:

TESIS : azul

ANTÍTESIS : amarillo

SÍNTESIS : verde

2.2.5.6. MÉTODO LÚDICO

Está concebida como un método que pretende lograr aprendizajes sustantivos o complementarios a través del juego (como jugando) o actividades lúdicas.

Existe una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puedan incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros años (de 3 a 6 años) deben ser motrices y sensorialmente; de 7 a 12 años deben ser imaginativos y gregarios, y en la adolescencia competitiva, científica.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, va aprendiendo.

Debe seleccionarse juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicos.

2.2.5.7. MÉTODO SOCIALIZADO

Es un método activo en que el docente y los educandos constituyen grupos de aprendizajes y se comunican directamente, permitiendo:

- Trabajo mancomunado.
- Participación cooperativa.
- Responsabilidad colectiva.
- Ayuda mutua.
- Toma de decisiones grupales.

Entre sus principales técnicas y procedimientos se tiene:

- Diálogo.
- Dinámica grupal.
- Dramatizaciones: juego de roles, mímicas, representaciones.
- Visitas: paseo y excursiones.
- Entrevistas.

Este método se puede emplearse en casi todas las asignaturas.

2.2.5.8. MÉTODO DE AUTOESTUDIO

Es otro método que consiste en que los alumnos trabajen y estudien por cuenta propia, bajo la guía indirecta del docente. Debe darse indicaciones para que los alumnos “aprendan a aprender” por su cuenta. Sus principales técnicas y procedimientos son:

- La lectura.
- El fichaje.
- Los guiones didácticos o metodológicos.
- Cuadernos auto educativo.
- Asignaciones y tareas.

2.2.5.9. MÉTODO CRÍTICO O DE LA CRÍTICA

Consiste en analizar, examinar, observar o explicar, desde diferentes puntos de vista, un tema, asunto, objeto, situación, fenómeno, hecho, etc., con el propósito de hacer un enfoque general y tener un conocimiento global, haciendo notar, si fuera el caso, sus debilidades y defectos así como sus bondades y aciertos. Este método consiste en:

El conocimiento general de lo que la obra de arte tiene para ofrecer y la atención que se presta a sus diversos aspectos.

Manifestación de juicios, análisis e interpretaciones críticas.

El método crítico es importante en educación porque posibilitará el desarrollo de la capacidad de observación, análisis y emisión de juicios de los estudiantes.

2.2.5.10. MÉTODO MIXTO (INDUCTIVO-DEDUCTIVO).

Consiste en la combinación de ambos métodos, debido a que si bien ambas formas de razonamiento se emplea por separado, en la práctica no constituye caminos aislados, irreconciliables el uno del otro.

Por el contrario, guarda una relación de interdependencia entre sí, por tratarse de dos métodos grandes de aprendizaje-enseñanza que se desprenden de los respectivos caminos por los cuales el pensamiento puede recorrer en el proceso de investigación: ir de lo general a lo particular y de lo particular a lo general.

Los procedimientos activos del método mixto son:

- Análisis.
- Comparación
- Ejemplificación
- Experimentación

- Generalización
- Intuición
- Observación
- Demostración y aplicación

2.2.5.11. MÉTODO DE PROYECTOS

Es un método esencialmente activo y dinámico, cuyo propósito es hacer que el alumno realice y actúe.

En la escuela tradicional el maestro indicaba o explicaba el asunto y los alumnos debían estudiarlo hasta aprenderlo. Con el método de proyectos, las funciones se transforman. El alumno pasivo se convierte en activo al concebir preparar y ejecutar su labor bajo la orientación y guía del docente.

Este método es un proceso de construcción e intenta imitar la vida, ya que el hombre vive proyectándose continuamente. En tal virtud, el adulto proyecta para solucionar problemas reales y cotidianos; el alumno proyecta para conocer, para aprender y ejercitarse para la vida. La ejecución de los proyectos implica una riqueza extraordinaria de experiencias de diferente dimensión como armar un mapa, identificar los servicios del centro educativo, cultivar una planta, hacer excursiones, etc.

Es valioso por que estimula el desarrollo de la capacidad del esfuerzo individual o equipo, aspecto importante para el futuro de los alumnos.

2.2.5.12. MÉTODO DE LABORATORIO O PLAN DALTON

El plan Dalton según algunos entendidos, “recuerda y da vida a la expresión de que la escuela debe convertirse en laboratorio, por que con dicho sistema el alumno trabaja de la misma manera que puede hacerlo un investigador en su gabinete o un profesional u obrero en su taller”.

Sus principales características son: libertad, cooperación e individualidad.

2.2.5.13. MÉTODO COMPUTARIZADO O CIBERNÉTICO

Se desprende de la instrucción programada, de la que sigue sus conceptos, procedimientos, pero con el uso de una computadora.

Esta computadora debe ser manejada a través de una serie de instrumentos, órdenes, datos, funciones, etc. establecidos previamente en un programa. El diseño del modelo es de carácter lógico, es decir, simbólico o matemático.

Las máquinas de enseñanza o computadora requieren que el alumno sepa manejarlas correctamente.

2.2.6. MÉTODO LÚDICO.

Con respecto al método lúdico, ALMEYDA SÁENZ, Orlando. Señala.

“El método lúdico está concebido como un método que pretende lograr aprendizajes sustantivos o complementarios a través del juego o actividad lúdica. Existe una gran cantidad de actividades divertidas y amenas en las que pueden incluirse contenidos o temas del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente”.⁹

Como se puede ver, el juego es uno de los medios para aprender y demostrar que está aprendiendo. Se puede decir que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. El juego debe verse también como un medio de socialización, por que jugando un niño conoce a otro niño.

Los juegos pueden estar presentes en diferentes etapas del proceso de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que tiene el

⁹ALMEYDA SÁENZ, Orlando, Op. Cit., pág. 72

juego. Para muchos el juego equivale a perder el tiempo si no la aplicamos una estructura, un sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se les aplica bajo la metodología del aprendizaje.

Con el método lúdico se busca lograr en el alumno aprendizajes significativos y duraderos, utilizando como herramienta principal el juego; ya que el juego además de ser una característica innata del niño, adolescente y adulto constituye una forma divertida de aprender porque con él es posible llevar al alumno, a adquirir los conocimientos y destrezas de pensamiento que le ayuden a ser autónomo, crítico, respetar a los demás, a comprender sus errores y superarlos de forma práctica. Por ese motivo el juego tiene mucha importancia en la escuela.

ALCÁNTARA GARCÍA, Pedro a propósito de los métodos más adecuados para los jardines de infancia, advierte sobre **“el movimiento, el juego y el trabajo como primeras y naturales manifestaciones de la actividad del niño, son los elementos de que es menester valerse para estimular, disciplinar y secundar esta misma actividad, y en ellos deben fundarse los procedimientos de todo método racional de educación”**¹⁰

¹⁰ ALCÁNTARA GARCÍA, Pedro “Manual teórico-práctico de educación de párvulos según el método de los jardines de la infancia de F. Fröebel” Pág. 61

Resaltando la importancia del juego VIGOTSKY indica:

“El juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias que influyen decisivamente en el desarrollo del alumno, no solo porque facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, si no porque liberan al alumno de las coacciones a que se ve sometido, la formación de un conjunto de reglas y contenidos” ¹¹

2.2.7. CARACTERÍSTICAS DEL MÉTODO LÚDICO:

El método lúdico presenta las siguientes características:¹²

- El juego se articula libremente, es decir, que no es dirigido desde afuera.
- Respetar la vocación y espontaneidad de los educandos. Las cosas que hagan con agrado les serán más gratificantes, duraderas y constructivas.

¹¹VIGOTSKY ; citado por GÁLVEZ VÁSQUES, José “Métodos y Técnicas de Aprendizaje” Pág. 391

¹²ANCOVASQUEZ, Lisset y otros: El Método Lúdico como Estrategias para Mejorar el Nivel de Logros de Aprendizaje Significativo en la Asignatura de Química”;Pág. 31-33

- La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de actividades reales y actividades fantaseadas.
- Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. Sin embargo, en el proceso de aprendizaje es productivo ya que facilitará que los alumnos logren interiorizar, en el plano afectivo, actitudinal, respecto por normas, fortaleciendo el compañerismo y solidaridad, etc.
- Produce placer, es decir, que la actividad en sí promueve en forma permanente de un desafío hacia la diversión.
- Es dinámico y competitivo.
- Despierta el interés del alumno.
- Parte de las necesidades, intereses, expectativas y /o curiosidades de los alumnos.
- Sume a los alumnos a ciertas reglas, propuestas por el docente.

2.2.8. TEORÍAS DEL JUEGO:

Al respecto CALERO PÉREZ, Mavilo señala las siguientes:¹³

2.2.8.1 TEORIAS BIOLÓGICAS DEL JUEGO

A. TEORIA DEL CRECIMIENTO

Fue formulada por Casui, considera al juego como resultado fatal del crecimiento. Vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Casui juzga que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular, es la causa biológica de esta actividad que se expresa a través del juego. La materia orgánica en su constante transformación química provoca en el sujeto, la actividad que se expresa a través del trabajo o del juego.

Finalmente, asevera que el hombre es una estructura compleja, por tanto juega más. Así mismo, la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de niños y niñas.

B. TEORÍA DEL EJERCICIO PREPARATORIO

Defendida por Gross. En términos biológicos a definido al juego como “el agente empleado para desarrollar potencialidades congénicas y

¹³CALERO PÉREZ, Mavilo “Educar Jugando” Pág. 22-29

prepararlas para su ejercicio en la vida”. La teoría destaca la tendencia y la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje. El juego resulta así una función que logra que los instintos, que en su mayor parte viven en un estado incipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen. El juego para y por el desarrollo de los instintos, explica porqué los gatitos juegan a cazar, los corderitos a toparse, es decir, se entrenan, desde pequeños en las ocupaciones que realizarán cuando mayores.

C. TEORÍA CATÁRTICA

Planteada por Carr, define al juego como un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las pretensiones antisociales con que el individuo llega al mundo y que dado el estado actual de la civilización, resultan altamente pertiniciosas. El juego sirve como acto purificador de los instintos nocivos; por ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas.

D. TEORÍA DEL ATAVISMO

Fue expuesta por Stanley Hall, según ella los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. Esta teoría se basa en la ley biogenética de Haeckel, que dice: el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza. El niño en sus juegos va

evolucionando, del mismo modo evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad.

2.2.8.2 TEORÍAS FISIOLÓGICAS DEL JUEGO

A. TEORÍA DE LA ENERGÍA SUPERFLUA

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Heber Spencer. Su hipótesis fundamental es que el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazaría por los centros nerviosos.

Si se considera que el juego es una actividad, esta tiene que ser promovida por otra actividad, que en el caso presente es un excedente de naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto de tal manera que su descarga está canalizada dentro de los marcos imitativos, el niño juega imitando a los mayores.

B. TEORÍA DEL DESCANSO O RECREO

Su principal representante Stheinthal, sostiene que en el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

La crítica a este planteamiento sostiene que el niño juega para cansarse y no para descansar. Aunque en el plano psicológico aceptamos que el cambio de actividad equilibra un poco las energías gastadas. Si el juego fuera reposo, ¿jugaría el niño en las primeras horas de la mañana, instantes de reparación de las energías gastadas en los trajines del día anterior? Karl Buhler dice que los niños juegan durante todo el día sin que hayan llevado a cabo trabajos de los cuales necesiten descansar.

En general, las teorías fisiológicas se basan en la falsa premisa que el juego es una actividad carente de utilidad, superflua y sobrante.

2.2.8.3 TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO

En el ámbito psicológico existen varias teorías:

A. LA TEORÍA DEL PLACER FUNCIONAL

Representa esta teoría F.Schiller y K. Lange, para ellos el juego tiene como rasgo peculiar el placer. Entendía Lange, que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente, sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.

Karl Buhler define que el placer es una actividad que proporciona placer funcional, a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos (una vez satisfecha una necesidad puede terminar el placer). Luego advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad, cumple su papel creador

B. LA TEORÍA DEL EJERCICIO PREVIO

Por su origen se emparentan con las teorías de origen biológicos, al considerar al juego como una actividad de naturaleza instintiva. El principal representante de esta posición es Gross, quien plantea que el juego es un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. Juzga que el juego anticipa

actividades futuras, sirve como preparación para la vida. Esta interpretación, en tanto pone énfasis en la naturaleza instintiva orgánica del juego y se ajusta mejor a una interpretación biológica más que psicológica.

C. TEORÍA DE LA SUBLIMACIÓN

Formulada por Sigmundo Freud, define al juego como: “una corrección de la realidad insatisfactoria”. Corrección que en términos generales significa: rectificar una acción pasada; en el campo psicológico un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada. Esta teoría hace referencia al pasado, a lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya no es un mero pasatiempo o placer, es una expresión de algo vital pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos.

Freud demostró que mediante el cambio de papeles de la parte pasiva (que surge) por parte activa (que produce sufrimiento) el niño puede tomar en el juego venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer. En esta teoría la realidad lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente vital, en la que el niño encuentra recursos propios para dominar las fuerzas más poderosas a cuya acción se halla expuesto y cuyo impacto le sería tal vez perjudicial si careciera de

subterfugio del mundo del juego. El juego así entendido, se convierte en una válvula de escape

D. LA TEORÍA DE LA FICCIÓN

Defendida por Claparede, sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño al darse cuenta que no puede gobernar su realidad como él quisiera, fuga de ella para crearse un mundo de ficción. De la misma manera en que el niño otorga realidad a los personajes fantásticos que crea, el hombre adulto se sume en la delectación de las aventuras del Quijote, se estremece con las escenas de Hamlet, y nadie osaría en el momento de la presentación poner en tela de juicio su existencia real porque si tal cosa ocurriera, la expectación psicológica quedaría trunca.

El niño distingue lo real de lo irreal, de confundir ambos planos denunciaría a un estado patológico. El niño es consciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad para su conciencia, es decir, existe para él y es eso lo único que cuenta. Sin embargo, Lorenzo Luzuriaga hace notar que la teoría de la ficción presenta el inconveniente de que no ve el aspecto de la realidad que tiene el juego para el niño. Por

su parte, Koffka refuerza la tesis que considera que “el juego del niño constituye una realidad autónoma, respecto a la cual ha de tenerse en cuenta que una cosa es “ser verdadera” para el niño y otra para nosotros.”

2.2.8.4 TEORÍA SOCIOLÓGICAS DEL JUEGO

A. El aprendizaje social, según Cousinet, pasa por cuatro etapas: La agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y del importunar.

En la agresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos realidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aparece “el otro”. A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general, este comportamiento es considerado como natural, tanto “que un niño que no se atreve jamás a empujar y a tirar a otros niños tiene un desenvolvimiento anormal”

Este comportamiento belicoso es la primera toma de contacto; así, dos niños que se han empujado, momentos después toman una actitud conciliadora y se ponen a jugar. Su actividad de apariencia antisocial, es en realidad una actividad de pre sociabilidad. El juego ideal para lograr

una actitud mas evolucionada en este sentido es el juego con la pelota, pues, su alternativa permite ser el mismo y el otro.

La agresión oral manifiesta en jactancia de este tipo: “Yo soy más fuerte que tu”. “Mi padre es más bueno que el tuyo”. “Mi auto es más lindo que el tuyo”. Se trata de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

El exhibicionismo.- En esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia por lo demás. Cuando el niño ocupa su sitio en un grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.

El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo que de compensar la frustración, esa actitud, será superada, siendo solo un comportamiento pre social. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

B. El juego social

El juego pasa por tres estadios: 1) Estadio de rechazo; 2) Estadio de aceptación y de utilización; 3) Estadio de cooperación.

- En el estadio de rechazo, para el niño no existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y la individualidad. Tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlos como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y del carácter subjetivo de esta edad, creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño. La primera actitud del niño frente a otro es en primera instancia de desconcierto luego de rechazo. Esto se observa en los bebés, que al mirarnos se recogen en los brazos de su madre.
- En el estadio de aceptación y de utilización de los otros, el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. Algunos educadores y psicólogos como Gessell nos hablan que entre el primer y segundo estadio está el juego paralelo (dos niños juegan cada uno por su cuenta, sin poder comprender que esas dos actividades semejantes, pueden constituir una actividad en común)
- Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los 5, 7, y 8 años progresivamente, es decir, en la época escolar. El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo

conoce a niños de diferentes grados, y su preocupación por imitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su grado.

En los juegos sociales hay dos elementos importantes, sin los cuales el juego podría existir:

- La cooperación, con división del trabajo.
- La existencia de una regla.

2.2.9 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

CALERO PÉREZ, Mavilo señala las siguientes características:¹⁴

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño, ilustra cuán profunda es la conciencia de este en el niño. Encuentra a su niño de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero este le dice:” papá no debes besar a la locomotora, por que si lo haces, piensan los coches que no es verdad”.

¹⁴CALERO PÉREZ, Mavilo, Op. Cit., Pág. 32-33

- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden, la desviación mas pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un entender hacia la resolución, por que se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

Asimismo, Ruth Harf, Elvira Pastorino y otros señalan acerca del juego las siguientes características:¹⁵

- **Desde el lugar del juego**

El juego es una actividad humana que se despliega en diversos ámbitos. Entre ellos el escolar.

Todo juego implica aprendizajes, tanto en la manifestación que denominamos, metafóricamente “de la vereda”, como en su manifestación en el ámbito escolar.

- **Desde el lugar de la enseñanza**

El docente habilita dentro del contexto escolar diferentes tipos de oportunidades lúdicas para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares.

El docente proyecta anticipadamente oportunidades lúdicas, que en su formación son similares en parte a los “de la vereda”. Habilita el juego libre, espontáneo, dramático; estas oportunidades se singularizan por las categorías constitutivas del contexto escolar. Aprendizajes relacionados con la integración del grupo, formación del sentimiento de pertenencia, socialización, autorregulación, generación de normas. Configuran la intención del docente, quien enseña facilitando la conformación de estos espacios de juego.

¹⁵RUTH HARTF; Elvira Pastorino y otros “Aportes para Una Didáctica” Pág. 181

El docente también habilita otros espacios, otras actividades, a través de las cuales incentiva que los niños se apropien de determinados saberes o contenidos escolares.

2.2.10 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL ÉXITO DEL TRABAJO CON EL MÉTODO LÚDICO

Acercas de los elementos necesarios para el éxito del trabajo para el método lúdico, VÉLIZ MUÑOS, Francisco menciona:¹⁶

- A.** Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.
- B.** Metodología a seguir con el juego en cuestión.
- C.** Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
- D.** Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
- E.** Tiempo necesario para desarrollar el juego.
- F.** Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego.
- G.** Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.
- H.** Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.

¹⁶VÉLIZ MUÑOS, Francisco "Estrategias Didácticas" 100-101

I. Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar.

A continuación, se sugiere las diez reglas del arte de escuchar que se debe desarrollar en el grupo de estudiantes:

- Escucha ideas, no datos.
- Evalúa el contenido, no la forma.
- Escucha con optimismo.
- No saltes a las conclusiones.
- Toma notas.
- Concéntrate.
- El pensamiento rompe la barrera del sonido.
- Escucha activamente.
- Mantén la mente abierta, contén tus sentimientos.
- Ejercita la mente.
- Variantes de los juegos didácticos:
 - Mesa redonda.
 - Paneles.
 - Discusión temática.

2.2.11 LA CREATIVIDAD Y LOS JUEGOS

En el intento por definir la naturaleza de un ambiente lúdico se tiene una estrecha conexión con el concepto de juego, puesto que la

característica principal de estos es su carácter lúdico y su estructura hace posible definir tales actividades de manera concreta.¹⁷

El fenómeno del juego ha sido analizado y definido desde diferentes disciplinas para las cuales significa una importante forma de expresión de la cultura humana. En la búsqueda de una concreta definición de este fenómeno, se ha encontrado conexiones entre reflexiones que diferentes autores han realizado alrededor del concepto del juego.

Immanuel Kant en crítica del juicio relaciona el concepto de juego con el juicio de gusto, el cual se fundamenta en los principios de autonomía y desinterés con que se abordan actividades que producen una sensación de satisfacción desinteresada y cuya motivación no está relacionada con conocimiento alguno, o con principios morales o funcionales. Asimismo, el carácter autónomo del juego le permite no ser más que una representación o metáfora de un mundo.¹⁸

Friederich Schiller, en cartas sobre la educación estética del hombre, introduce el concepto de impulso de juego en el hombre, el cual es una mezcla de un impulso sensible y un impulso formal, cuyo principio se fundamenta en el juego como un mecanismo para lograr la convivencia

¹⁷ GAMBOA SARMIENTO ,Sonia “ Creatividad y Entornos Virtuales de Aprendizaje” Pag .36

¹⁸ KANT,manuel citado por GAMBOA SARMIENTO ,Sonia “ Creatividad y Entornos Virtuales de Aprendizaje” Pag .36

entre la naturaleza sensible y la naturaleza racional en los seres humanos, que son la base de toda expresión cultural.¹⁹

2.3 APRENDIZAJE

El aprendizaje es necesario para el desarrollo cognitivo del individuo, y el buen aprendizaje es aquel que está avanzando con relación al desarrollo.

Cuando el aprendizaje, es en sí un resultado deseable de un proceso deliberado, explícito, intencional, la intervención pedagógica es un mecanismo privilegiado y la escuela es el lugar por excelencia donde se desarrolla en proceso intencional de enseñanza – aprendizaje.

2.3.1 Conceptos

Existen varias definiciones de aprendizaje, de las cuales se ha seleccionado aquellos que permiten entender mejor.

Para GORDON H. Bower, el aprendizaje es:²⁰

“El cambio en la conducta o en el potencial de conducta de un sujeto en una situación dada como producto de sus repetidas experiencias en esa situación, siempre que el cambio conductual no

¹⁹ FRIEDERICH, Schiller citado por GAMBOA SARMIENTO, Sonia “Creatividad y Entornos Virtuales de Aprendizaje” Pag .36

²⁰ GORDON H, Bower “Teorías de Aprendizaje” Pág .23

pueda explicarse con base en sus tendencias de respuesta innatas, su maduración, o estado temporal (como la fatiga, la intoxicación alcohólica, los impulsos, etc.)”

El sistema educativo tradicional refleja en todas sus características la naturaleza de un ordenamiento de la sociedad y contribuyen decisivamente a perpetuarlo. Hasta hoy la educación ha operado como un mecanismo de transferencia de valor ideas y actitudes inherentes al ordenamiento social establecido.

Así mismo, CUEVA CIPRIANO, Rudy afirma al respecto²¹:

Hay dos puntos de vista para definir el aprendizaje: como producto y como proceso.

A. El aprendizaje como producto. Se define como el cambio relativamente permanente en la conducta que resulta de la experiencia o la práctica. A esta definición se le conoce también como definición fáctica en tanto que está basada en hechos o acontecimientos observables, medibles y registrables. Es decir, está relacionado con la conducta manifiesta. Este punto de vista es sostenido por la mayoría de las teorías asociacionistas (E-R) del aprendizaje.

²¹ CUEVA CIPRIANO, Rudy “Psicología del Aprendizaje” pág. 213 - 214

B. El aprendizaje como proceso. Se define como un proceso mediador de adquisición de patrones de actividades y conducta, de registro de información y de conservación de los cambios potenciales de ejecución.

La definición del aprendizaje como proceso supone asumir que el que aprende es un sujeto activo, al cual no se le impone el medio, sino que por el contrario, construye su mundo de significados personales. Es decir, es un proceso que ocurre al interior del sujeto (en el cerebro) que aprende; proceso mediante el cual se descubren y conocen las relaciones que pueden existir entre unos y otros eventos o cosas del entorno, ese cambio en el interior del sujeto subsecuentemente implica un cambio en la actuación. Este punto de vista es sostenido por las teorías cognitivas (E-O-R) del aprendizaje.

FACUNDO ANTÓN, Luis indica que:

“El aprendizaje es un proceso de modificación interna, con cambios no solo cuantitativos si no cualitativos, se produce como resultado de un proceso interactivo entre la información que procede del medio y un sujeto activo que tiene carácter intencional”²²

Desde esta perspectiva el alumno aprende cuando es capaz de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o un contenido del que se quiere apropiar. Esta elaboración implica

²²FACUNDO ANTÓN, Luis: “Fundamentos del Aprendizaje Significativo” Pág. 25

aproximarse a dicho objeto o contenido con la finalidad de aprenderlo, no es una aproximación vacía, si no un acercarse desde la experiencia, intereses y conocimientos previos que ha ido formando.

2.3.2 CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE

Las características del aprendizaje serían:

- Se presenta un cambio de la conducta. Se observa un cambio en la actividad del sujeto u organismo; ya sea por adquisición de nuevas conductas o modificaciones de sus respuestas anteriores.
- Este cambio es el resultado de la práctica. El antecedente de la nueva conducta es un conjunto de experiencias, de exposiciones a estímulos y situaciones que las determinan.
- El cambio de conducta es relativamente permanente o estable. Existen factores transitorios que modifican la actividad del organismo, como la enfermedad, fatiga muscular, influencia de una droga, etc. y que no se consideran aprendizajes.
- El cambio de conducta debe ser lo suficientemente persistente para incorporarse o retirarse del repertorio de conductas del sujeto.
- Constituye un proceso mediador organizado al interior del sujeto que se manifiesta en forma de conducta observable.

- La conducta adquirida es susceptible de ser modificada y es originada por la experiencia que tiene el individuo al ser sometido a las influencias del medio ambiente, esto constituye las condiciones externas.
- La conducta adquirida presupone la influencia de condiciones internas propias del organismo del sujeto. Es decir, tanto sus condiciones biológicas como psicológicas.
- Consideran que los mecanismos de procesamiento de información en el aprendizaje humano supone la intervención del cerebro y de los sistemas sensoriales.

LIZÁRRAGA FEBRES, Jesús señala las siguientes características.²³

Conforme a las definiciones mencionadas, y haciendo una conjunción de ellas, podemos mencionar las siguientes características:

- Se observa un cambio de conducta. Implica tanto la adquisición como la modificación de respuestas, esto es que el organismo muestra nuevas conductas en su repertorio, por ejemplo cuando ejecuta pasos de la marinera en donde antes no ejecutaba paso alguno, o también cuando modifica su conducta; como el caso de que un alumno deje de tener hábitos negativos.

²³ LIZÁRRAGA FEBRES, Jesús "Estrategias de enseñanza aprendizaje" pag.10-11

- Es un proceso mediador. Se organiza al interior del sujeto que aprende, es decir, el aprendizaje es un proceso encubierto que involucra una serie de eventos internos y que pueden manifestarse en comportamientos observables.
- Se origina en la experiencia. Es decir que en todo aprendizaje existe el antecedente de un conjunto de experiencias de práctica, de exposiciones del individuo al medio ambiente, los mismos que constituyen las condiciones externas que dan lugar a las modificaciones conductuales y sus capacidades internas.
- Es relativamente estable. Lo cual significa que es susceptible de ser modificado y/o remplazado por otros aprendizajes: sin embargo, el cambio debe ser lo suficientemente consistente como para incorporarse o retirarse del repertorio de conductas del sujeto descartándose en consecuencia aquellos cambios transitorios o poco significativos, como los cambios debidos a una enfermedad reversible (la apatía de una persona enferma), a la ansiedad, al cansancio, o fatiga física.
- Es influenciado por las condiciones internas. Los cambios de conducta que se observa presuponen la influencia de condiciones internas propias al organismo o individuo, es decir, tanto sus condiciones biológicas (por ejemplo el estado nutricional) como sus mismas condiciones psicológicas (motivaciones, emociones, percepciones, etc.)

influyen en estos cambios. Al respecto es acertada la afirmación de Rubinstein S. al considerar que el comportamiento efectivamente es determinado por las condiciones externas, pero bajo ciertas condiciones internas.

2.3.3 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE²⁴

2.3.3.1 TEORÍA DE JEAN PIAGET

Piaget considera que la inteligencia se desarrolla a través de etapas evolutivas, en las que, sucesivamente, el individuo pasa por distintas formas de conocer cada vez más adecuadas, al reorganizar sus estructuras mentales.

Los principios fundamentales de su teoría son:

- Adaptación
- Organización
- Experiencia
- Asimilación.
- Acomodación

²⁴FRANCO LEÓN, Luz “Estrategias Metodológicas” Pág. 11-13

Los estadios o etapas de Piaget se dividen en:

A. Estadio sensoriomotor: periodo 0-2 años

Se caracteriza por que la conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.

B. Estadio preoperacional: periodo de 2-7 años.

En este estadio el niño es aun muy egocéntrico, sin embargo desarrolla la capacidad del lenguaje, simbología gráfica y la capacidad lecto-escritura.

C. Etapa de las operaciones concretas: periodo de 7-11 años. Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasifica los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

D. Etapa lógico formal: periodo 12-16 años.

En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se va formando la personalidad y hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.

2.3.3.2 TEORÍA DE VIGOSTKY

Vigostky dice que el aprendizaje es la resultante compleja de la confluencia de factores sociales, como la interacción comunicativa con pares y adultos, compartida en un momento histórico y con determinantes culturales particulares. La construcción, resultado de una experiencia de aprendizaje, no se trasmite de una persona a otra de una manera mecánica, sino mediante operaciones mentales.

Distingue dos niveles en el desarrollo: uno real, lo que indica lo conseguido por el aprendiz de una manera individual y la otra potencial, que demuestra lo que el individuo puede hacer con la ayuda de los demás.

2.3.3.3 TEORÍA DE DAVID PAUL AUSUBEL

El aprendizaje significativo de David Ausubel se opone al aprendizaje memorístico.

El aprendizaje significativo es el mecanismo para almacenar nuevos conocimientos integrándolos con los nuevos, ampliando los contenidos en la memoria, pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que está mostrando. Se basa en problemas, necesidades e intereses de los alumnos. Es activo, impersonal y reflexivo.

Los requisitos para lograr el aprendizaje significativo son:

- Significatividad lógica del material.
- Significatividad psicológica del material.
- Actitud favorable del alumno.

2.3.3.4 TEORÍA DE DAVID NOVAK

Para dirigir la atención del estudiante y del profesor, Novak creó los mapas conceptuales como una proyección práctica de la teoría de aprendizaje de Ausubel. Así:

Considera que el aprendizaje debe estar concentrado en el alumno y no en el profesor, permitiendo el desarrollo de destrezas y no la repetición memorística por parte del alumno, desarrollando armónicamente todas las dimensiones de la persona y no solamente las intelectuales.

2.3.3.5 TEORÍA DE HOWARD GARDNER

Es conocido por su teoría de las inteligencias múltiples, basada en que cada persona tiene por lo menos nueve inteligencias o habilidades cognoscitivas que son:

- A. Inteligencia musical.
- B. Inteligencia corporal kinestésica.
- C. Inteligencia lingüística.
- D. Inteligencia lógico matemático.

- E. Inteligencia espacial.
- F. Inteligencia interpersonal.
- G. Inteligencia intrapersonal.
- H. Inteligencia naturalista.
- I. Inteligencia pictórica.

2.3.4 PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE

José Díaz Heredia sostiene que los principios del aprendizaje se fundamentan en sólidos principios que han aportados a las ciencias y disciplinas que sirven de sustento a la educación; entre ellos tenemos:²⁵

- La biología
- La sociología
- La filosofía
- La psicología

2.3.4.1 Principios biológicos

El educando necesita de la biológica evolutiva; las leyes de la maduración y desarrollo biológicos, la “adaptación” al medio, al mecanismo de la reacción y la herencia, la evolución de los organismos entre otros.

²⁵DIAZ HEREDIA , José “Principales Métodos de Enseñanza – Aprendizaje” Pág. 9 -10

De aquí se desprende dos principios importantes:

- Diferencia por edad.
- Individualidad biológica.

2.3.4.2 Principios sociológicos

De misión social. Valor por el progreso conservando sus valores e ideales.

De acción social la institución educativa debe contribuir al desarrollo de la comunidad.

2.3.4.3 Principios filosóficos

La filosofía de la educación resuelve el problema sobre ¿Qué tipo de hombre se quiere formar? Por eso se señala dos principios fundamentales:

- El educando necesita cultivar no solo el valor de la verdad (conocimiento).
- Si no también otros valores; que conduzca a la plenitud.
- El educando necesita una adecuada dirección para la formación integral de su personalidad.

2.3.4.4 Principios Psicológicos

- De la individualidad psicológica.
- De la diferenciación por edad.
- Psico - genético. La evolución de la persona es paralela a la evolución de la especie humana.
- Psico- estructural. La perceptiva se realiza por esquema total.
- De actitud. El niño es dinámico por naturaleza.
- De interés. El aprendizaje esta en razón directa con el interés que existe en el educando.
- Del juego, la actitud lúdica es la característica principal de la infancia.
- De autoformación. El adolescente empieza de sí mismo mediante un conjunto de interrogantes.
- De fantasía anhelosa.
- De afán de debate.

CUEVAS CIPRIANO, Rudy señala sobre los principios del aprendizaje lo siguiente:²⁶

- Es un proceso global y acumulativo.
- Solamente podrá realizarse cuando el alumno tenga predisposición para hacerlo.
- Implica modificación del comportamiento.
- Es un proceso auto dirigido.
- Es motivado.
- Debe atender a las diferencias individuales.
- Se desarrolla de acuerdo al propio ritmo de cada uno.
- Es más efectivo cuando se realiza a través de pequeñas etapas.
- El alumno aprende mejor cuando puede verificar inmediatamente sus respuestas.
- Será más significativo cuando se repita en diferentes momentos y situaciones.

Los principios de aprendizaje (llamados también principios pedagógicos), constituyen las guías de los procesos por los que las personas aprenden de manera más efectiva. Mientras más se utilicen estos principios en el aprendizaje, más probabilidades habrá de que la capacitación resulte efectiva. Estos principios son:

²⁶ CUEVAS CIPRIANO, Rudy, Op. Cit., pág. 105-106

Participación. El aprendizaje suele ser más rápido y presentar efectos más duraderos cuando quien aprende puede participar en forma activa. La participación alienta al aprendiz y, posiblemente, permite que participen más sus sentidos, lo cual refuerza el proceso. Como resultado de la participación se aprende de manera más rápida y se puede recordar lo aprendido durante más tiempo.

Repetición. Aunque no sea considerada muy entretenida, es posible que la repetición deje trazos más o menos permanentes en la memoria. Al estudiar para un examen, por ejemplo, se repiten las ideas clave, para que se puedan recordar durante el examen.

Relevancia. El aprendizaje recibe gran impulso cuando el material que se va a estudiar tiene sentido e importancia para quien va a recibir la capacitación.

Transferencia. A mayor concordancia del programa de capacitación con las demandas del puesto, corresponde mayor velocidad en el proceso de dominar el puesto y las tareas que conlleva.

Retroalimentación. La retroalimentación proporciona, a las personas que aprenden, información sobre su progreso. Contando con retroalimentación, los aprendices bien motivados pueden ajustar su conducta. Sin retroalimentación, el aprendiz no puede evaluar su progreso y es posible que pierda interés.

2.3.5 FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS DEL APRENDIZAJE

Son muchas las corrientes psicológicas que han tratado de explicar el proceso de cómo una persona aprende y a las implicancias que estas concepciones han tenido en el campo de la educación, en aspectos tales como metodología, desarrollo de materiales, evaluación, etc.

Hoy en día son cuatro las teorías que tienen mayor influencia en el campo psicoeducativo: la teoría evolutiva de Piaget, las corrientes cognocitivistas, el conductismo (en especial el representado por Skinner) y la posición de procesamiento de la información de Gagne.

CUEVAS CIPRIANO, Rudy señala las siguientes teorías psicológicas del aprendizaje:²⁷

2.3.5.1 TEORÍA DE JEAN PIAGET

Piaget explica la inteligencia como “una función que constituye en base a interrelaciones entre el sujeto (organismo) y su medio.”

Se da una continuidad entre los procesos biológicos de adaptación del organismo al medio exterior y los procesos biológicos de la inteligencia. En la formación de la inteligencia intervienen, pues, lo biológico, al que Piaget le da suma importancia lo psicológico y lo social.

²⁷CUEVA CIPRIANO, Rudy, Op. Cit., 374 -379

La inteligencia es la capacidad de adaptación a situaciones nuevas a través de la comprensión y de la invención. Esta adaptación implica un proceso de asimilación (acción del organismo sobre los objetos que lo rodean) y de acomodación (el medio actuando sobre el organismo). De esta concepción se desprende que la inteligencia (conocimiento) se deriva de la acción.

El desarrollo de la inteligencia, al igual que el conocimiento orgánico, es una marcha hacia el equilibrio. Es un proceso temporal que se construye progresivamente. Hay un desarrollo doble; uno que se da por sí solo y toma tiempo (psicológico espontáneo) y otro que se aprende por transmisión familiar, social o educativa.

Entre las aplicaciones educativas de la teoría de Piaget se debe resaltar:

El rol activo del alumno, para lo que se debe contar con un ambiente enriquecido.

Es necesario incentivar el aprendizaje, ya que el niño está motivado por su propia curiosidad.

Se debe considerar las diferencias individuales, sobre todo en términos de aptitudes y capacidades.

El empleo del tiempo debe ser flexible. El conocimiento evoluciona al ritmo del estudiante.

Importancia del desarrollo de los materiales para la retención.

Hay que aprovechar y estimular la transferencia.

El maestro debe ser orientador y planificador de las acciones educativas.

Se debe enfatizar el rol de la evaluación formativa.

2.3.5.2 LAS TEORÍAS COGNOCITIVISTAS

Estas teorías consideran el aprendizaje como un proceso a través del cual se descubre y se comprende las relaciones entre los fenómenos. El aprendizaje resulta del cambio en la forma como un individuo percibe significativamente su ambiente.

Existen tres vertientes:

A. La teoría de Gestalt, que explica el aprendizaje en términos de la psicología de la percepción. El aprendizaje se da por “discernimiento”, “invisión” o “insight”. De acuerdo a esta explicación el aprendizaje se da a partir de la restructuración de los aspectos vitales; o sea la totalidad de los hechos que determinan la conducta de un individuo en un momento determinado, es el ambiente tal como es percibido por la persona. Por lo tanto, saber más significa “tener un espacio vital altamente diferenciado”.

B. El conductismo intencionalista de Tolman que afirma que los seres humanos “actúan en base a creencias, expresan actitudes y se esfuerzan por alcanzar metas” y no responden solo a los estímulos. Para estudiar una conducta organizada hay que tener en cuenta las cogniciones del individuo, sus percepciones del mundo y sus creencias. Las cogniciones del individuo están en función de los estímulos y respuestas.

C. En términos del aprendizaje se debe considerar: las características perceptivas del alumno, la organización del conocimiento, el aprendizaje por comprensión, la retroalimentación cognitiva, la determinación de los objetos finales para el alumno y el fomento tanto del pensamiento divergente como el convergente.

2.3.5.3 CONDUCTISMO DE B.F.SKINNER

Dentro de la corriente conductista liderada por Skinner se entiende por aprendizaje "todo proceso de adquisición y/o modificación del comportamiento, de una manera estable, a través de la experiencia". No se incluye en este concepto los cambios como producto de la fatiga, medicamentos o droga, motivación o cambios en general.

En tal sentido, se dan tres implicancias básicas en el aprendizaje: un cambio del conocimiento del comportamiento o modificación externa de la actividad del organismo, el cambio producto se establece y el cambio como un resultado de la experiencia o de la práctica.

El llamado modelo E-O-R facilita la definición presentada. R representa las respuestas, reacciones o modificaciones externas de conducta, sean estas simples o complejas. E son los estímulos, las modificaciones del ambiente, que pueden ser externos o internos y próximos o distantes. O representa los conocimientos internos que actúan como psiquismo que registra los E, conserva y regula los R, y adquiere y trata la información.

El condicionamiento consiste en lograr que la presencia de una determinada conducta dependa de un estímulo o situación, que es posible establecer voluntariamente.

El aprendizaje también se puede dar por encadenamiento de respuestas aisladas en una secuencia. El moldeamiento es una aplicación de la técnica del encadenamiento.

Se pueden mencionar como aportes de esta teoría al campo de la educación lo siguiente:

- El tratamiento de los elementos básicos para la elaboración de los diseños de instrucción.
- Las técnicas de instrucción programada.
- El empleo de las máquinas de enseñar.
- La aplicación de las técnicas de modificación de la conducta, sobre todo en el campo de la educación especial.

2.3.5.4 EL ENFOQUE DE ROBERT GAGNÉ

De manera general, se puede afirmar que la posición de Robert Gagné implica una metodología conductiva, y el enfoque cibernético del aprendizaje es visto en sus niveles jerárquicos y como un procesamiento de la información.

Gagné desde una perspectiva jerárquica, distingue ocho tipos de situaciones para el aprendizaje:

- A. Reacción ante una señal, de acuerdo al esquema de Pávlov.
- B. Estímulo-respuesta, de acuerdo al esquema de Skinner. Se da una respuesta ante un estímulo discriminado. Se puede aprender una conexión o un operante, discriminado por efecto del esfuerzo.
- C. Encadenamiento.
- D. Asociación verbal.
- E. Discriminación múltiple.
- F. Aprendizajes de conceptos; se da una respuesta común a una clase de estímulos, que pueden diferir ampliamente unos de otros.
- G. Aprendizajes de principios; cadenas de dos o más conceptos.
- H. Aprendizajes de resolución de problemas, o sea, dos o más principios que se combinan y producen una nueva capacidad.

2.3.6 TIPOS DE APRENDIZAJE

Con respecto a los tipos de aprendizaje, CASTILLO ARREDONDO, Santiago y POLANCO GONZÁLES, Luis señalan tres tipos de aprendizaje:²⁸

2.3.6.1 APRENDIZAJE POR REFLEJO CONDICIONADO

Es el más elemental y primitivo, y de ahí que sea el más usual. Se basa en el principio psicológico preconizado por el conductismo de que un estímulo sigue siempre una respuesta, o lo que es igual: una conducta operante (estímulo) provoca una conducta de respuesta (reflejo). Este tipo de aprendizaje trata de sustituir el estímulo natural por otro artificial que provoque el mismo reflejo.

2.3.6.2 APRENDIZAJE POR MEMORIZACIÓN

Este tipo de aprendizaje concede suma importancia a la memorización de datos que deben ser repetidos fielmente. Sin olvidar el hecho de que el aprendizaje requiere memorización, ya que nada se puede considerar aprendido si no se conserva y somos capaces de recordar en el momento que sea preciso, debemos evitar caer en extremos que siempre son perjudiciales: ni desdeñar la memoria por lo que se acaba de decir, ni centrar todo el aprendizaje en memorizar sin más, olvidando la vivencia y la significatividad del contenido a aprender

²⁸ POLANCO GONZÁLES ,Luis ;CASTILLO A REDONDO , Santiago “Enseña a Estudiar .Aprender a aprender” Pág. 5-6

básicamente, hay dos clases de memorización: la mecánica y la lógica o racional. La primera se queda en la pura retención y repetición de datos y sin necesidad de comprender su significado; la segunda, por su parte, se basa en el razonamiento y comprensión, tendiendo al encadenamiento y a la relación lógica de datos y hechos para reforzar sus aspectos significativos, y afianzar su retención y posterior evocación. No tiene que haber dudas en cuanto al valor didáctico de uno y otro tipo de memoria.

2.3.6.3 APRENDIZAJE POR ENSAYO Y ERROR

No se trata de un aprendizaje mecánico y a ciegas como su nombre parece indicar, sino de un trabajo de reflexión y de una actividad mental más compleja. Intenta buscar una solución o una dificultad compleja, para lo cual es necesario buscar elementos, relacionarlos, compararlos, organizarlos, es decir, experimentar física y mentalmente. Se trata de seleccionar, comparar, organizar y ensayar respuestas hasta encontrar las que convienen a la situación planteada.

Referente a los tipos de aprendizaje CABRERA DE MONTALVO, Rosa señala lo siguiente:²⁹

A. El aprendizaje motor

Gran parte de la conducta del educando es motriz. Las actividades motrices desempeñan un papel importante en la vida del escolar. No hay

²⁹CABRERA DE MONTALVO ,Rosa: “ Didáctica Moderna” Pág. 74-79

en realidad una sola actividad escolar que pueda prescindir de la actividad motora. Todo lo que en la escuela se hace requiere de actividades motrices.

En la escuela las actividades motrices importantes que es preciso aprender: las tareas de escribir, leer, bailar, jugar, la mecanografía, la taquigrafía, dibujar, las artes manuales, los trabajos de laboratorio, los deportes, la costura, entre otros; son ejemplos de actividades que requieren el uso coordinado de destrezas motrices.

Características generales del aprendizaje motor

La adquisición de las destrezas motrices de manera general tiene las siguientes características:

- La individualidad en el aprendizaje motor. Esta indica que cada educando tiene su modo peculiar de aprender y ejecutar una destreza dada.
- Los propósitos del educando. Estos suponen que el aprendizaje de destrezas motrices siempre tienen una finalidad, un motivo.
- Los límites del mejoramiento. El aprendizaje tiene sus límites. El educando debe considerar la capacidad mental y la naturaleza física y fisiológica del educando. No debe formar y forjarse al niño a aprender antes de que tenga la debida maduración.

- El proceso de pensar durante el aprendizaje motor. Inicialmente el educando puede tener un concepto rudimentario de la actividad motriz que aprende.
- La percepción de objetos y materiales. El educando tiene experiencias perceptivas de los objetos y materiales, sabe que con ellos puede manipular.

B. El aprendizaje asociativo

El aprendizaje asociativo se basa en la asociación y relación de los hechos. Es decir, algo se asocia con algo, se establecen nexos, concatenaciones, relaciones producidas por la proximidad de dos o más experiencias.

El aprendizaje asociativo está íntimamente relacionado con el desarrollo de las percepciones. Mediante las percepciones el alumno adquiere conciencia del mundo de los objetos y sucesos que lo rodean. Lo que en estas percepciones se conserva, retiene; se llaman los mnemónicos, rasgos o huellas. Toda percepción supone una sensación que asocia con un significado. En efecto, viendo los objetos se reconoce su forma, tamaño, color, etc.; por el olor se reconoce a una fruta, por el tacto se puede decir si el objeto palpado es una tela, una madera, un metal, si se oye un ruido es porque alguien está martillando, etc.

C. El aprendizaje conceptual

El aprendizaje conceptual se refiere a la adquisición de conceptos y generalizaciones. Estos aprendizajes tienen como características su acentuada dependencia de lo verbal. El elemento principal de tales aprendizajes es la palabra.

El aprendizaje de conceptos se logra de manera gradual y acumulativa. No nacemos con el conocimiento de ellos, su desarrollo depende de las experiencias que logre en su vida.

El aprendizaje de conceptos es importante porque ellos constituyen los instrumentos útiles para pensar. El concepto que se tenga de un objeto incluye todo lo que se ha aprendido en sus diferentes situaciones.

Los conceptos son fenómenos complejos y hechos de abstracción, no se refieren a un hecho en particular sino que incluyen una serie de objetos que tiene propiedades comunes. Los conceptos varían, unos son concretos, claros, definidos y otros son abstractos, vagos e inexactos. Algunos están cargados de emoción como amor, madre, patria, etc.

El maestro debe tener presente que el aprendizaje de conceptos se obtiene a través de varias experiencias específicas. El número de conceptos que aprende el alumno en la escuela tiene que ser limitado. No se puede aspirar que aprenda todos para su vida.

D. Aprendizaje apreciativo

En esta categoría incluimos a todos los aprendizajes que dependen de la apreciación subjetiva del individuo, tales como intereses, actitudes, ideales, gustos, preferencias, apreciación artística y creación. El aprendizaje apreciativo tiene como característica fundamental la influencia de los factores emocionales.

El interés es la inclinación del individuo hacia la actividad elegida con toda libertad. Los niños se interesan por las actividades que significan algo para él. De manera general hay una relación recíproca entre los intereses y las capacidades. El maestro debe esforzarse por que el aprendizaje que logre el alumno esté relacionado con sus intereses.

La actitud es el conjunto de ideas que implican un contenido emocional y una predisposición a actuar en cierto modo.

E. El aprendizaje creador

El aprendizaje fue un tema olvidado en las escuelas tradicionales. La didáctica encuentra en las capacidades creadoras del educando una significación doble: cada niño nace con la facultad de crear, y en las funciones de la escuela consiste en rodear al alumno de un ambiente adecuado que estimule el desarrollo de sus capacidades creativas.

La creación como tipo de aprendizaje no está limitada a los alumnos excepcionales, por el contrario es propio de todo educando. Cuando el

escolar aprende creativamente es capaz de producir mayor número de ideas, sino también más ideas nuevas.

La actividad creadora implica tres procesos mentales: Experiencia, recuerdo y expresión. La experiencia tiene un aspecto cognoscitivo que consta de hechos, percepciones, asociaciones, conceptos, juicios.

En el aprendizaje creador predomina más el sentimiento que el conocimiento. La emoción predomina en este tipo de aprendizaje por esta razón la didáctica recomienda enriquecer la experiencia emocional del alumno.

La capacidad de recordar es básica en el aprendizaje creativo: recordar emotivamente constituye no solo saber el conocimiento, si no comprenderlo, sentirlo emocionalmente y ello invita no repetir o reproducir las ideas o conceptos, si no presentarlo conservando la esencia con sentido nuevo o renovado.

La expresión es la etapa final del aprendizaje creativo. La originalidad es la expresión del talento creador.

Las actividades artísticas constituyen medios eficaces para lograr una disposición para el aprendizaje creativo.

F. Aprendizaje reflexivo

El aprendizaje reflexivo es la actitud de indagación frente a los problemas. Todo problema es un motivo que pone en marcha el pensamiento y dirige el proceso reflexivo hacia la solución de este acto problemático.

El educador debe tener en cuenta que para él es un problema tal vez no lo sea para el alumno. Tampoco se puede suponer que una situación problemática constituye un problema genuino para todos los niños o adolescentes. Los actos problemáticos del aprendizaje son múltiples y varían de acuerdo con la inteligencia, experiencia, motivación, otros factores del educando.

El aprendizaje reflexivo debe estimularse para:

- Proporcionar experiencias significativas.
- Las experiencias significativas deben obtenerse en las situaciones que nos ofrece la comunidad.
- La escuela debe presentar a la educando situaciones que le inviten adoptar actitudes de reflexión.
- El maestro debe ayudar a los alumnos a clarificar y resolver problemas.
- El maestro debe ayudar al alumno a obtener reflexivamente, conceptos, juicios, generalizaciones, reglas, conclusiones, etc.

- Para que el aprendizaje reflexivo sea eficaz es necesario que la selección de problemas sean variados, utilizando también varias técnicas.

G. El aprendizaje del ajuste emocional y social

Lo emocional es un factor básico de la conducta del hombre. Hasta la actividad intelectual más objetiva se ven comprometidas con los sentimientos humanos. Nuestra cultura demanda cada vez mejores ajustes emocionales. El conocimiento del desarrollo emocional que tenga el maestro le llevará a comprender mejor su vida emotiva y de sus alumnos y además le permitirá orientar los ajustes personales y sociales.

La escuela necesita brindar la importancia de vida a los ajustes más que cualquier otro de los tipos de aprendizaje, el de los ajustes sociales y emocionales está presente en todas las actividades a que se dedica el individuo. La eficacia y el valor social de los otros aprendizajes dependen en gran parte de los ajustes personales y sociales del individuo.

2.3.7 FACTORES DEL APRENDIZAJE

CUEVAS CIPRIANO, Rudy define los factores del aprendizaje que se clasificarían en:³⁰

³⁰CUEVA CIPRIANO, Rudy, Op. Cit.,Pág. 215-221

2.3.7.1 Factores en el organismo

A. Integridad anatómica y funcional. El aprendizaje se verá facilitado en las medidas que el aprendiz posea un organismo saludable y funcionalmente normal. Cualquier alteración en uno de los sistemas del organismo puede interferir el proceso de aprendizaje. Verbigracia: problemas visuales, auditivos, neurológicos, endocrinos, etc.

B. Estado nutricional. Se ha demostrado que las restricciones dietéticas calórico - proteínicas, durante etapas tempranas del desarrollo, alteran de modo irreversible el funcionamiento del sistema nervioso central, determinando una pérdida en la capacidad de aprender.

2.3.7.2 Factores cognoscitivos

Dentro de los factores cognoscitivos tenemos:

A. Estructura cognoscitiva. Se define como la estructura de conocimientos existentes en el momento de un aprendizaje. El papel de la estructura cognoscitiva en el aprendizaje es el de facilitador de los procesos de transferencia.

B. El estilo cognoscitivo. Se entiende por estilo cognoscitivo al conjunto de características peculiares en la organización y el funcionamiento cognitivo. El estilo cognoscitivo determina la forma del procesamiento de información, de su almacenamiento y ulterior recuperación.

Algunos aspectos del estilo cognoscitivo son: memoria analítica vs memoria global; complejidad cognoscitiva vs simplicidad cognoscitiva; impulsividad vs reflexividad; independencia de campo vs dependencia de campo, etc.

C. Desarrollo Cognoscitivo. Para determinados tipos de aprendizaje es necesario poseer un cierto nivel de madurez o desarrollo cognoscitivo. El desarrollo cognoscitivo permite, por un lado, que el sujeto posea una mayor predisposición para realizar un nuevo aprendizaje; y por otro lado, una mejor asimilación de las experiencias de aprendizaje que se le ofrece. Así, un niño de cinco años no podrá comprender que la operación de resta aritmética es una suma invertida, toda vez que todavía no ha desarrollado la facultad de reversibilidad que le permita invertir mentalmente una acción. Esta la va adquiriendo a partir de los siete años.

D. La Capacidad Intelectual. Está relacionado con el funcionamiento intelectual global del individuo y con el desarrollo de capacidades o habilidades intelectuales específicas que se manifiestan a través de los intereses preferencias o facilidades para solucionar determinados problemas.

La psicología diferencial y la psicometría han permitido identificar diversas clases de inteligencia las cuales facilitarían determinados contenidos de aprendizaje: Inteligencia teórica vs inteligencia fluida: por

ejemplo la inteligencia teórica permite un buen desempeño en el aprendizaje de materias teóricas o abstractas como filosofía, matemática, psicología, etc. Y la inteligencia práctica facultará el desempeño en aprendizaje de ocupaciones, oficios o carreras tecnológicas. La inteligencia cristalizada se describe como la habilidad para reconocer contenidos aprendidos previamente y la inteligencia fluida se entiende como una capacidad fisiológicamente determinada que permite la rápida comprensión de tareas complejas.

Una forma de relacionar la inteligencia con el aprendizaje es referirse a la clasificación de pensamiento convergente y divergente. Determinar la respuesta correcta a un problema implica procesos de pensamiento convergente. El pensamiento divergente se refiere a los procesos más creativos implicados en la producción de muy diversas posibles soluciones para un problema. Estas dos formas de aprendizaje requieren distintas pautas de aprendizaje previo y o distintos tipos de inteligencia.

Resumiendo, se podría concluir que existen estrechas relaciones entre inteligencia y aprendizaje. Por un lado, se puede afirmar que el nivel de inteligencia determina la calidad del aprendizaje y por otro, que la calidad y cantidad de aprendizaje puede incrementar el nivel de inteligencia.

2.3.7.3 Factores Afectivos

Incluye los determinantes subjetivos del aprendizaje, ha saber:

A. La motivación. Se define, generalmente, como cualquier condición interna que inicia, guía y mantiene una respuesta o conducta; y lo hace generalmente en función de una meta o un propósito.

La motivación puede ser intrínseca, según que esta sea autogenerada o auto controlado desde fuera por algún agente externo. Por ejemplo, cuando se aprende algo simplemente por la satisfacción que se tiene de hacerlo, se está motivado por un objetivo intrínseco. Pero cuando se hace por la recompensa externa que se ofrece, se está motivado por un incentivo extrínseco.

Se describen cuatro maneras en que la motivación afecta el aprendizaje:

- La motivación define lo que constituye un refuerzo: Según sus intereses y motivos, distintas personas consideraran como valiosas distintas cosas, por lo tanto, lo que constituye un buen “premio” o refuerzo depende de cada persona.
- La motivación explica orientación a objetivos: Cada secuencia de conductas está dirigida a un fin. La motivación de una persona constituye a explicarnos la razón por la cual esa persona se involucra en dicha secuencia de conductas.

- La motivación determina la cantidad de tiempo que se invierte en diferentes actividades: uno de los hallazgos más certeros en el estudio es la relación positiva entre la motivación por un determinado tema y el tiempo invertido en el estudio de ese tema. Como se sabe el tiempo y esfuerzo invertido en una tarea es, a su vez, uno de los productores del desempeño en la tarea.

Motivación de logro. Es una forma de motivación que está ligada a las expectativas personales por alcanzar estándares muy elevados de desempeño o por la ausencia de las mismas. Obviamente, hay una relación directa entre motivación para el logro y aprendizaje, puesto que sujetos con una motivación para el logro elevado aprenderán una mayor cantidad de materias y con menos esfuerzo que personas con un bajo nivel de motivación para el logro.

El efecto de la motivación del logro en el rendimiento puede estar mediado por un factor social (dependiendo si se quiere tener éxito por una motivación propia o por quedar bien frente a los otros) y por el locus de control (dependiendo si se perciben el esfuerzo y la motivación y estos influyen en su rendimiento).

B. Nivel de Ansiedad. La ansiedad, entendida como un estado emocional desagradable manifestado por un conjunto de indicadores fisiológicos, influyen decididamente en el aprendizaje.

Se ha observado una relación bastante importante entre el nivel de ansiedad y aprendizaje. Katohan señala que el nivel elevado de ansiedad puede facilitar el aprendizaje en estudiantes con un nivel de inteligencia elevado, en tanto que resulta perjudicial para el estudiante de inteligencia inferior.³¹

Por otro lado la ausencia total de ansiedad no produce ningún aprendizaje. La ansiedad tiene poder de activación del organismo; por lo tanto, es necesario un nivel mínimo o tolerable de ansiedad para aprender. El uso del castigo en situaciones de aprendizaje, no es recomendable, toda vez que genera altas tasas de ansiedad.

C. Valores y Actitudes: Los valores y actitudes son importantes factores del aprendizaje, pocas veces considerados en la planificación del proceso enseñanza aprendizaje; tanto los valores como las actitudes orientan, facilitan y mantienen las conductas involucradas en un determinado aprendizaje. Por ejemplo, aquellas personas que profesan los valores de justicia y veracidad probablemente estudian la carrera de derecho o se inclinan a leer o conocer los códigos de justicia. De igual manera quien tenga unas actitudes favorables a los animales y plantas, probablemente se interese por saber todo lo relacionado con los recursos naturales ecología, zootecnia, etc.

³¹KATOHAN citado por CUEVA CIPRIANO, Rudy "Psicología del Aprendizaje" Pág. 218

2.3.7.4 Factores Situacionales.

A. Factores relacionados con la tarea. Incluye la cantidad y calidad del material o contenido del aprendizaje. Así como el lugar que ocupa el material en una secuencia de aprendizaje y su naturaleza significativa o no.

- Cantidad del material de aprendizaje. Se ha observado que mientras más difícil sea el asunto o contenido de aprendizaje, se necesita mayor número de ensayo de práctica para dominarlo, que en el caso del material menos difícil. Sin embargo, investigaciones relacionadas con el curso de aprendizaje en función de la dificultad han demostrado algunas contradicciones. Así, con el material más fácil, el aprendizaje es rápido al principio y mucho más lento en los ensayos ulteriores. Con el material difícil, el aprendizaje tiende a ser más lento en las etapas iniciales y más rápidas en las etapas tardías.

- Calidad de Material. La calidad puede aludir a dos características distintas: Complejidad o simplicidad del material y significatividad o no del material del aprendizaje. Se aprende más fácil y rápidamente materiales simples que materiales complejos. Así, un niño aprende sin mayor dificultad a leer las vocales que las sílabas trabadas. De igual manera el material con significado es aprendido más rápidamente y retenido más sólidamente que el material sin significado.

- Lugar que ocupa el material en una secuencia de aprendizaje. Se aprenden mejor los materiales que están al comienzo y al final en una secuencia, que aquellos que ocupan lugares intermedios. Por eso se sigue que los elementos intermedios de un material deben merecer mayor dedicación y esfuerzo para un buen aprendizaje.

B. Factores Relacionados con el Método.

- Práctica masiva contra la práctica distribuida. Frente a un material de aprendizaje, puede haber dos tipos de práctica con él: La práctica masiva que consiste en aprender todo ese Material en una sola larga sesión de aprendizaje de ese material en varias sesiones cortas.

En general parece más fácil la adquisición y más firme la retención mediante la práctica distribuida.

- Aprendizaje global contra aprendizaje parcial. Este factor se refiere a la fragmentación del material en unidades (Aprendizaje Parcial o su Afrontamiento en conjuntos). Hoyland, después de investigaciones minuciosas, ha asumido que lo más recomendable es el aprendizaje de las unidades más grandes que sean significativas y adecuadas a la capacidad del sujeto.³²
- Aprendizaje activo contra aprendizaje pasivo. Se ha demostrado que el aprendizaje activo es el más efectivo que el aprendizaje pasivo. Un

³²HOYLAND citado por CUEVA CIPRIANO, Rudy "Psicología del Aprendizaje" Pág. 220

aprendizaje activo supone la participación activa del aprendiz utilizando un conjunto de estrategias personales y metodológicas. Así, la retención de un material es mayor cuando se hace uso de técnicas como la lectura, recitado, subrayado, preparación de esquema, etc., Que cuando el aprendizaje es pasivo o sea a través de una simple lectura.

- El conocimiento de los resultados. El conocimiento de los resultados también denominados como retroalimentación, es entendido como cualquier información acerca del efecto de una respuesta .Se ha demostrado que el conocimiento de los resultados en los ensayos de aprendizaje es decisivo tanto para el proceso de adquisición como para la retención. La mayoría de los psicólogos cree que el conocimiento de los resultados sirve como refuerzo de la respuesta ejecutada.

2.4 MÉTODO LÚDICO Y APRENDIZAJE.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño es el objeto del proceso educativo. Toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida, sino como un elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse que serán

satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza que les obliga a moverse, a manipular. Ellos se revelan de manera más clara en su vida lúdica, juegan movidos por una necesidad interior.

El juego responde no solo a la tendencia del niño, sino también a la de imitación. En ese sentido es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida. El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que está aprendiendo.

2.4.1 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

CALERO PÉREZ, Mavilo acerca del juego en la educación sostiene.³³

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se conforma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la

³³CALERO PÉREZ, Mavilo “Educar Jugando” Pág. 17

agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la acriticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica. Lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el renacimiento y humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y

colectividad. Es paidocentrista. El niño es el jefe de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar.

El juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de los criterios de la nueva educación, particularmente en el siglo XIX, en Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas influencias llegaron hasta nosotros.

ROUSSEAU estaba convencido que cada edad del niño tiene un grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hacen pensar, actuar y sentir de modo peculiar. Gracias a él se llegó a comprender la libertad y la individualidad que requiere el niño en su educación. Así ofrece a la nueva educación cuatro máximas fundamentales, señaladas por Vial:³⁴

- Es preciso educar al niño por la libertad y para la libertad.
- Dejad madurar la infancia en el niño.
- La educación del sentimiento debe interponerse a la inteligencia.
- El saber importa menos que el ejercicio del juicio.

PESTALOZZI es otro de los precursores de la nueva educación. Es el genial creador de los jardines de infancia, que integró la teoría y la práctica de estos nuevos criterios.³⁵

³⁴Rousseau citado por CALERO PÉREZ, Maviló "Educar Jugando" Pág. 17

³⁵Pestalozzi citado por CALERO PÉREZ, Maviló "Educar Jugando" Pág. 18

FROEBEL como pocos, dio gran importancia a la primera infancia y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño.³⁶

La evolución de nuestra educación nacional fue como sigue:

En la época incaica, las escuelas se llamaban Yachay Huasi y los maestros, Amautas. La educación era para la nobleza y funcionarios del imperio, en cambio la clase popular solo recibía indirectamente los beneficios de la educación refleja; su código moral estuvo sintetizado en: no robes, no mates, no seas ocioso. Dentro de estas circunstancias, de uno u otro modo, se practicaba el juego dentro y fuera del aula.

Durante la colonia la escuela era considerada como centro de represión, dada la dureza con que actuaban los docentes. Se admitía que la letra entra con sangre. Concebían el juego como una pérdida de tiempo y de respeto.

Durante la Emancipación y la República se dio relieve a los afanes educativos. El libertador San Martín declara que: "la instrucción pública es la primera necesidad de los pueblos". Por decreto de 6 de julio de 1822 se creó la primera Escuela Normal del Perú, bajo la dirección de Diego Thomson. Bolívar en 1825 siguió apoyando el avance de la educación, en 1834 decretó la gratuidad de la enseñanza primaria.

³⁶Froebel citado por CALERO PÉREZ, Maviló "Educar Jugando" Pág. 18

Durante el gobierno de Castilla, el 14 de julio de 1859 se reglamentó, por primera vez, la educación pública, asumiendo cierto carácter científico y recomendando la enseñanza intuitiva e integral.

El primer periodo de Prado, se puso en vigencia con fecha 1° de abril de 1941, la Ley Orgánica de Educación Pública.

Es digno mencionar el importante rol que ha cumplido el Servicio Cooperativo Peruano Norteamericano de Educación (Secpane) con respecto al progreso de nuestra educación, gracias a cuyo aporte, progresivamente, fue adquiriendo nuevas características, destacando dentro de ellas el quehacer lúdico de los niños.

Nuestro panorama educativo pudo haber sido más próspero, pero lastimosamente nuestros gobernantes han dado poco apoyo a la educación pública. En nuestra vida republicana son los gobiernos militares los que han contribuido a su progreso. No podemos olvidar los gobiernos del general Manuel A. Odría y del general Juan Velasco Alvarado. Los gobiernos civiles mas no se han preocupado por la calidad de los centros educativos, docentes, mobiliario, materiales educativos, etc. Frente a la indiferencia de los gobernantes, han sido los profesores quienes han tratado de superar las limitaciones, omisiones y dificultades que han impedido la mejor educación de la nación peruana.

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín “educere”, implica moverse, fluir, salir de. Es un desenvolver sus potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. Para que se dé esa situación se requiere de tiempo. El cambio se da como un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo. La calidad de experiencias y conocimientos o realizaciones generan las cualidades deseadas.

El juego, como medio de educación, debe encuadrarse también a lo planteado por Maritain: “El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual. El segundo, es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades”. En esa perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada, con el objeto de obtener un estilo de vida original antes que conducta masificada. Deberá en el juego priorizar el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales.

2.4.2 RELACIÓN ENTRE EL JUEGO, ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

Con respecto a las relaciones que existe entre el juego, enseñanza y aprendizaje Ruth Harf; Elvira Pastorino y otros manifiestan.³⁷

Sintetizando, se puede considerar que en el juego se aprenden saberes “nuevos” y también modos de apreciación de estos saberes, con el fin de resolver los problemas, dificultades y conflictos que las situaciones lúdicas pueden presentar.

Por otro lado, con respecto a la diferencia entre aprendizaje y aprendizaje escolar, se puede introducir el tercer término en esta ecuación: el de la enseñanza, ya que la enseñanza es intencional y sistematizada en relación con el aprendizaje escolar.

El docente es quien presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos a través de un proceso de aprendizaje.

Es decir que la relación planteada en la interrogante acerca del juego-enseñanza-aprendizaje resulta incorrecta en el contexto escolar. Establecidos entonces, la relación entre: propuesta lúdica, juego, aprendizaje escolar y enseñanza, la similitud que encontramos entre la relación aprendizaje-aprendizaje escolar y la relación juego - juego en el

³⁷PASTORINO, Elvira; HARF, Ruth “Aportes para una Didáctica” Pag.188

contexto escolar se modifica dentro de lo desarrollado en los puntos anteriores.

En un principio la teoría del juego explicaba “todo” el proceso ocurrido en las situaciones lúdicas; ahora hay intentos de discernir en las situaciones lúdicas entre: propuestas lúdicas a cargo del docente, y el desarrollo de la situación, a cargo de los alumnos.

El docente ha de planificar y dar intencionalidad, con una organización sistematizada de objetivos y contenidos, a la propuesta lúdica que se configura en el contexto escolar sin “traicionar”, por esto, la esencia del juego.

Dignificar a la niñez, respetar y llevar a la práctica los derechos a la educación y los derechos a la apropiación de saberes básicos, significa construir propuestas sistemáticas en las que confluyan lo lúdico, la enseñanza y el aprendizaje.

2.4.3 VARIABLES QUE OPERAN EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DISEÑADAS POR EL DOCENTE EN EL CONTEXTO ESCOLAR

Con respecto a las variables que operan en las actividades lúdicas Ruth Harf; Elvira Pastorino y otros señalan las siguientes variables³⁸.

Las variables que toman en cuenta de alguna manera las actividades lúdicas en diferentes contextos. Esta enunciación no pretende ser exhaustiva. Tan solo se enfoca aquellas que se considera puedan ser de mayor utilidad para favorecer la comprensión de la situación estudiada.

Las variables que se proponen son:

- Tiempo
- Espacio
- Objetos
- Protagonismo de los actores: participación de los niños y modos de intervención del docente.
- Intervención del docente.
- Contenido escolar.
- Tamaño del grupo.
- Clima.

³⁸PASTORINO, Elvira; HARF, Ruth, Op. Cit., Pag.188

Tiempo

La consideración del uso del tiempo incluye la duración de la actividad, la distribución del tiempo interno de la secuencia lúdica (tiempo que se dedica al inicio de la actividad, al desarrollo, al cierre), la periodicidad cronológica con que se presentan las propuestas y que pueden facilitar o perturbar su desarrollo. Un juego puede abarcar un día entero, parte de un día o bien secuenciarse en varios días a medida que se va complejizando la propuesta. En este sentido, una propuesta puede presentarse de manera unitaria o secuenciada con determinadas características.

Espacio

La organización del espacio hace referencia al ambiente, escenario (con el mobiliario, los materiales) donde se despliega la actividad lúdica. Se puede jugar en diferentes lugares.

Muchas veces se encuentra el espacio de la sala dividido o parcelado en “rincones” o “áreas” de juego donde los materiales fácilmente se encuentran y ordenan. En otras oportunidades, toda la sala se transforma y las cosas cambian de lugar en función del juego. También se puede jugar en el patio, las galerías y los pasillos.

Objetos

Los objetos son los elementos, instrumentos, accesorios, herramientas o juguetes que forman parte de las propuestas lúdicas. El material disponible para jugar también puede desencadenar propuestas de juego diverso. Son diferentes las posibilidades que ofrece un material de usos múltiples (cajas, rodillos, papeles de diario, cintas, tubos, etc.) que otros materiales de uso más restringido (muñecos, camiones, etc.).

Protagonismo de los actores

Se incluye en los actores a los niños y a los docentes: el interés es focalizar la relación que se establece entre ellos (interactividad), en particular aquella que el docente despliega su “andamiaje” a efectos de enseñar y producir aprendizajes en el niño. En esta relación confluyen aspectos de índole afectivo-social-cognitivo-motriz.

Se produce una suerte de “acoplamiento”, articulación, movimiento de bisagra, entre las acciones que despliegan los actores - docente, niño. De manera tal que se establece una relación empática de sintonía, la cual puede ser aprovechada didácticamente por el docente.

En relación con los niños: explica la calidad o el grado de desempeño real continuo, de compromiso afectivo, social, cognitivo, motriz, que los niños despliegan antes, durante y al cierre de la actividad lúdica. El

protagonismo de los niños en las propuestas de juego varía: comprende en forma dinámica oportunidades de elegir con quien compartir la actividad, con qué material jugar y a qué.

Durante el desarrollo del juego, los niños pueden generar cooperativamente propuestas de juego o bien partir de una idea matriz sugerida por el docente o inventar variantes sobre esta. Por otra parte, pueden imitar desarrollos efectuados por otros compañeros o elegir obedecer” pasivamente” el caudal de indicaciones del docente.

El protagonismo se manifiesta en la elección por parte de los niños:

- De una tarea entre varias alternativas presentadas.
- De materiales que se utilizarán durante el juego.
- De compañeros de juego.
- Del modo de realizar o resolver lo propuesto.
- Del guión, argumento, tema, historia...
- Del espacio utilizado.

Intervención del docente

En relación con los modos de intervención del docente: se refiere a los mecanismos de influencia que despliega el docente antes, durante y después de la actividad lúdica propuesta a los niños.

Estos mecanismos asumen una gama muy variada de posibilidades:

- Preparar el material y comentárselo a los niños
- Mantener distancia como observador sensible. Sin intervenir de manera directa.
- Provocar o enriquecer la situación planteando ciertos problemas.
- Socializar oportunamente los descubrimientos individuales y/o del pequeño grupo.
- Promover ciertas conceptualizaciones acordes con las posibilidades de los niños.
- Lograr sensibilizar y hacer focalizar la atención con aspectos determinados o valiosos.
- Intentar acoplarse a los argumentos lógicos que los chicos despliegan y a partir de allí formular una pregunta o situación movilizadora, que los lleve a apropiarse de saberes con mayor grado de elaboración.
- Procurar que los niños intercambien entre sí en el transcurso de la actividad.
- Aprovechar de manera oportuna el tratamiento de saberes con los niños.
- Enmarcar la tarea y promover que los niños continúen en la gestión grupal.

Es decir, el docente puede alentar, permitir, resolver, neutralizar, “abandonar”, recuperar, incitar, arbitrar, olvidar, conflictual o simplemente “hacer de soporte” en las diversas situaciones de juego que plantea.

Contenido escolar

El tratamiento del contenido escolar implica que el docente deliberadamente propicie el abordaje por parte de los niños de conceptualizaciones, informaciones, pautas, valores, normas, habilidades que trabajará en acto durante el desarrollo de la situación, o bien una vez que este finalice.

De la misma manera, deliberadamente retoma selectivamente determinados saberes que los niños ponen en juego en el transcurso de la situación y no fueron supuestos o anticipados. Algunas veces, la propuesta de juego busca poner en acción los diferentes ambientes sociales que se están trabajando. La sala se transforma en un súper mercado, una calle, una feria del pueblo, etc. Otras veces, la maestra propone materiales que permiten explorar o profundizar el tratamiento de los contenidos de algunas disciplinas; por ejemplo, promueve un juego de cartas que armen escaleras del 1 al 3. Es decir, existe una fuerte relación entre la intencionalidad pedagógica y el contenido escolar.

Tamaño del grupo

El tamaño del grupo se refiere a la conformación del grupo según el número de niños que lo integran (toda la sala, pequeños grupos, en pareja o individual). El tamaño del grupo se vincula con la cantidad y variedad de actividades de juegos o tareas que son posibles realizar en un mismo momento.

En el desarrollo de una misma actividad pueden darse secuencialmente momentos que impliquen diferentes modos de organización del grupo de niños. Por ejemplo, puede existir un primer momento donde todo el grupo participa de la misma tarea, luego se pueden abrir diferentes alternativas de modo de conformar subgrupos con tareas diferenciadas. También puede darse que simultáneamente se organicen por parejas o individualmente, como también que el docente convoque al grupo en su totalidad durante el desarrollo o al final de la actividad.

De estas alternativas, el docente selecciona el que considere más pertinente en función de sus objetivos, contenidos a enseñar, materiales previstos, etc. Si en una actividad se propone que confronten puntos de vistas distintos frente a un mismo hecho, esto exigirá el trabajo de un pequeño grupo y quizás al final resuelva confrontar las propuestas de cada subgrupo, lo que hace que se convoque al grupo en su totalidad.

El juego libre en el patio, los niños suelen organizarse en pequeños grupos o jugar individualmente, o de a dos, de acuerdo con las múltiples posibilidades que el espacio, los juegos o el tiempo permitan. Cuando juegan en rincones, necesariamente la sala se organiza en pequeños grupos para resolver situaciones diferentes.

En cuanto al tamaño del grupo, existe la posibilidad de proponer actividades integrando diferentes salas.

Clima

Cuando se habla de clima, de la situación se hace referencias al conjunto de circunstancias afectivo-vinculares-sociales-cognitivas que se conforman al inicio y en el transcurso de la actividad lúdica.

Al iniciar la actividad, se puede tener en cuenta el entusiasmo por comenzar a jugar observado en los niños, la movilización que las propuestas generan, la integración de diferentes ideas para enriquecer la propuesta inicial de la maestra, etc. Durante el desarrollo, se puede observar, como indicadores de un clima propiciador del juego, las posibilidades de mantener el interés, el enriquecimiento mutuo de la propuesta, las resoluciones aportadas frente a diferencias que puedan suceder, etc.

Se debe analizar aquí la incidencia que el clima logrado o propiciado por el docente puede tener relación con el desarrollo de la actividad lúdica. Por ejemplo, si durante la actividad se puede observar que los niños están motivados por comenzar a jugar, preparar los elementos necesarios, distribuirse los roles, etc., y al mismo tiempo, mantiene la atención durante el juego y lo enriquecen aportando ideas, la presencia de estos aspectos considerados, entre otros posibles, pueden hacer pensar que el clima reinante propicia el juego.

De este modo, la actitud movilizante previa, los contagios emocionales, los conflictos vinculares. El planteo de situaciones problemáticas configura el clima. Es necesario aclarar que ha resultado sumamente complejo tratar de discernir si la potencialidad lúdica es una variable. Sin embargo, se ha logrado arribar a algunas conclusiones que dan luz en este sentido:

Nótese la existencia de una característica que tiene la actividad lúdica en los diversos contextos. Dicha característica no existe de manera aislada, sino que mantiene una relación de “sociedad” o de “mutualidad” vinculada con las variables mencionadas, actúan de manera directa e inciden en las variables, las acompaña y complementa.

2.5 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Método.- Son procedimientos que obedecen a un criterio o principio ordenador y constituye un recurso necesario de la enseñanza.

Es un modo estructurado y ordenado de obtener un resultado, descubrir la verdad y sistematizar los conocimientos.

Método activo.- Es un método general que abarca toda la obra del aprendizaje moderno, y por lo tanto, ofrece infinidad de fases y formas que han originado multitud de métodos y procedimientos. Hoy impulsadas por la educación constructivista, con el sustento de las ideas de Jean Piaget, Vitorsky, Bruner, Walon, etc.

Método lúdico.- El método lúdico es un conjunto de técnicas y actividades que se utilizan con el propósito de motivar y enseñar al estudiante a la comprensión de los temas que se enseñan en el aula, contribuye la idea de Pestalozzi “aprendiendo jugando”, paradigma de la escuela nueva en el cual el estudiante es el elemento primordial en el sistema educativo.

Experimento.- Según Platchik, citado por G. Arista, experimentar significa ensayar o poner en prueba; y se debe recordar que lo que se pone en prueba en una investigación son las hipótesis.

Según Bunge, el experimento es aquella clase de experiencia científica en la que se provoca deliberadamente algún cambio y se observa o interpreta su resultado con una finalidad cognitiva.

Aprende a aprender.- Según Coll aprender a aprender equivale a realizar aprendizajes significativos por si solo en diferentes circunstancias.

El aprender a aprender supone ejercitar la atención, la memoria y el pensamiento. Esto implica la capacidad de reflexionar, la forma en que se aprende y actúa en consecuencia autorregulando el propio proceso de aprendizaje, mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adoptan nuevas situaciones.

Estrategia.- Es un conjunto de eventos, procesos, recursos o instrumentos y tácticas que debidamente ordenadas y articuladas permiten a los educandos encontrar significado en las tareas que realizan, mejorar sus capacidades y alcanzar determinadas competencias.

Estrategia de aprendizaje.- Las estrategias de aprendizaje están constituidas por una serie de métodos técnicos y procedimientos que se emplean en la orientación y ejecución de los procesos enseñanza-aprendizaje.

Estrategias cognitivas.- Conjunto de operaciones y procedimientos que el estudiante puede utilizar para adquirir, retener y evocar diferentes tipos de conocimiento. Asimismo, se denomina así a las actividades y

operaciones mentales que tiene por objetivo influir en el proceso de la codificación de la información.

Estrategia de enseñanza.- Son un conjunto de actividades que abocan al diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos.

Aprendizaje.- Se entiende como la conducta de aprender; es decir, adquirir, procesar, comprender y aplicar luego una información que nos ha sido enseñado. El aprender implica adquirir una nueva conducta y, al mismo tiempo, dejar de lado la que teníamos previamente y no era adecuada; refleja un cambio permanente en el comportamiento, el cual adsorbe conocimientos o habilidades a través de la experiencia.

Aprendizaje significativo.- Trata de lograr en el alumno diversas capacidades que enlacen sus saberes previos con los nuevos procesos de aprendizaje a lograrse, y además lo aprendido sea útil en su que hacer cotidiano. Para Ausubel el aprendizaje significativo tiene lugar cuando el aprendiz elige la nueva información con las ideas que ya conoce. Su calidad depende de la riqueza conceptual del nuevo material que hay que aprender.

Enseñanza - aprendizaje.- Es un proceso importante del nivel educativo que se oriente a la educación integral del alumno, concordantes con los objetivos planteados por la educación peruana.

Participación activa.- Es el involucramiento intenso del alumno en su propia formación, es decir, en el logro de sus aprendizajes, ya sea a través del auto-descubrimiento, el trabajo en grupo, la interacción y la responsabilidad compartida.

Interacción.- La interacción en las relaciones humanas es primordial por que ayudan a la productividad del individuo y el grupo, a cumplir con los objetivos que se proponen.

Docente.- Es el facilitador y estimulador de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la investigación es quien de modo permanente orientará las estrategias lúdicas.

Alumno.- Son los estudiantes cuyo aprendizaje es promovido hacia el logro de objetivos correspondientes de la asignatura.

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.- FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

3.1.1. HIPÓTESIS GENERAL

La aplicación del método lúdico influye en la elevación del nivel del aprendizaje de los alumnos del quinto grado de secundaria en el Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “HERMÓGES ARENAS YÁNEZ” de Tacna, 2012.

3.1.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- a) El nivel de aprendizaje que presentan los alumnos del quinto grado de secundaria, tanto en el grupo de control y en el grupo experimental, antes de la experimentación, es bajo.
- b) La aplicación del método lúdico eleva el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental.
- c) El nivel de aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental, es superior con respecto a los alumnos del grupo de control, después de la experiencia.

3.2 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable	Sub variable o dimensiones	indicadores
<p><u>Método lúdico</u>: es un conjunto de métodos activos y estrategias didácticas que se utilizan con el propósito de motivar y enseñar al estudiante en el aspecto cognitivo en comprender los contenidos pedagógicos que se enseñan en el aula, esto contribuye a la idea de Pestalozzi</p> <p>“APRENDIENDO JUGANDO” paradigma de la escuela nueva en el cual el estudiante es el elemento primordial en el sistema educativo.</p>	<p>Actitud</p> <p>Método activo</p> <p>Estrategia didáctica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interés ➤ Apatía ➤ Empatía ➤ Estimula la actividad cognitiva. ➤ Desarrolla el conocimiento heurístico. ➤ Estimula la participación dialogística ➤ Desarrolla el interés ➤ Fomenta la motivación ➤ Fomenta la participación
<p><u>Nivel de aprendizaje</u>:</p> <p>Se refiere al cambio gradual del rendimiento en el aprendizaje, desarrollando las</p>	<p>Competencia actitudinal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sustenta las ideas en forma clara y oportuna. ➤ Demuestra seguridad al hablar. ➤ Valora las opiniones de

Su esquema es el siguiente:

Grupos	Pre-Test	V.I.	Post-Test
GE	O_1	X	O_2
GC	O_3	(...)	O_4

Donde:

GC = Grupo control

GE = Grupo experimental

O_1 y O_3 = Pre Test o prueba de entrada.

O_2 y O_4 = Post Test o prueba de salida

X = Aplicación de la variable independiente

(...) = No se aplica la variable independiente

Variable independiente : Método lúdico.

Variable dependiente : Nivel de aprendizaje.

El Grupo Experimental : 5to "A" que consta de 21 alumnos.

El Grupo Control : 5to "B" que consta de 23 alumnos.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población está conformada por los alumnos del nivel secundario del Colegio "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" de Tacna, del centro poblado menor Augusto Leguía, ubicado en la Av. 200 millas s/n que asciende a 200 alumnos que es el 100% de la población. La muestra lo

conforman los alumnos del 5° año de educación secundaria de las secciones A y B, comprende a 44 alumnos.

GE= 21 alumnos

GC= 23 alumnos

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnica: Encuesta

La encuesta sirvió para evaluar el interés y los niveles de participación activa de los alumnos y la eficacia del método Lúdico en el grupo experimental antes y durante la experiencia.

Test o Examen

Prueba de entrada aplicada a los alumnos del GE y GC.

- La pruebas de entrada se aplicó a ambos grupos considerando los conocimientos de historia, geografía y economía y el promedio de ambas pruebas permitió determinar el nivel de conocimientos de los alumnos del Colegio “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ”.

- Prueba de proceso aplicada a los alumnos del GE.

La prueba de proceso se aplicó al grupo experimental para determinar el avance en los conocimientos de historia, geografía y economía y las evaluaciones se observó su avance en los conocimientos de los alumnos del G.E del Colegio “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ”.

- Prueba de salida aplicada a los del GE y GC.

Las pruebas de salida se aplicó a ambos grupos respecto a los conocimientos de historia, geografía y economía. El promedio de ambas pruebas permitió determinar el nivel de conocimientos y la diferencia de ambos grupos de los alumnos del Colegio “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ”.

3.6.- TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y REPRESENTACIÓN DE DATOS

Las técnicas utilizadas son: la tabulación, luego la clasificación, la codificación; y finalmente serán presentadas a través de cuadros de distribución de frecuencias con sus respectivos gráficos: barras que permitirá clarificar la situación descrita por los propios alumnos dadas en las encuestas.

3.7.- TÉCNICAS DE ANÁLISIS O INTERPRETACIÓN

- Las pruebas serán procesadas a través de la elaboración de cuadros de distribución de frecuencias absolutas y relativas; también se utilizará la media aritmética y la desviación estándar.
- La verificación de hipótesis se efectuará con el estadígrafo inferencia “Z”

$$z = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 RESULTADOS OBTENIDOS POR EL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL EN LA PRE-PRUEBA.

Antes de iniciar con la experimentación, se aplicó a los dos grupos de estudio la prueba de entrada que se refiere a los conocimientos básicos de historia, geografía y economía asignaturas pertenecientes al área de Ciencias Sociales que los estudiantes deben conocer. La pre-prueba se tomó con el objetivo de identificar el nivel de aprendizaje que tenían los alumnos del quinto año de secundaria de la Institución Educativa “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012; a ambos grupos de estudio se les aplicó el mismo examen antes del experimento.

4.1.1 GRUPO EXPERIMENTAL

Los promedios alcanzados en la pre-prueba en el nivel de aprendizaje de los conocimientos de historia, geografía y economía del área de Ciencias Sociales logrado por los alumnos del quinto año de educación secundaria del grupo experimental, conformado por los alumnos de la

Institución Educativa "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" los resultados se muestran en el Cuadro 1 y Figura 1 y 2.

CUADRO 1. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. E. 2012

[Calificaciones]	Nº de alumnos fi	hi	hix100	Hi	Hix100
5 – 10	11	0,5238	52,38	0,5238	52,38
10 – 14	9	0,4286	42,86	0,9524	95,24
14 – 18	1	0,0476	4,76	1,0000	100,00
18 – 20	0	0,000	0,000	1,0000	100,00
TOTAL	21	1,000			

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

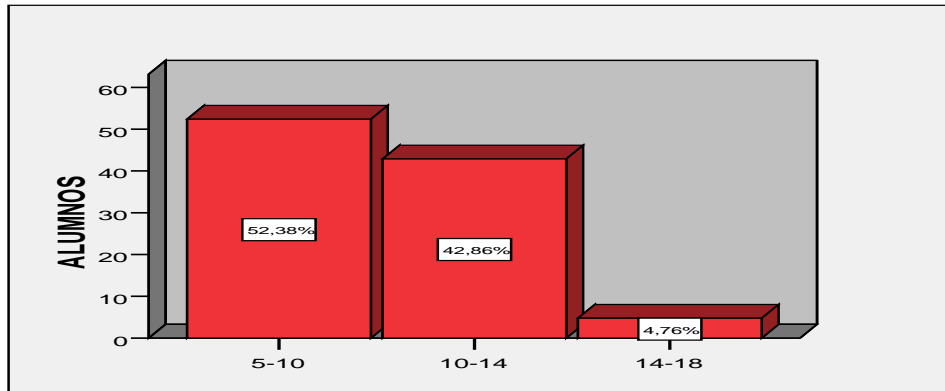


Figura 1 RESULTADO DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I. E. "HERMOGENES ARENAS YAÑES" G. E. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

10,00 0,6777999999

10,00 1,0001111224

Figura 2. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E.E "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. E. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

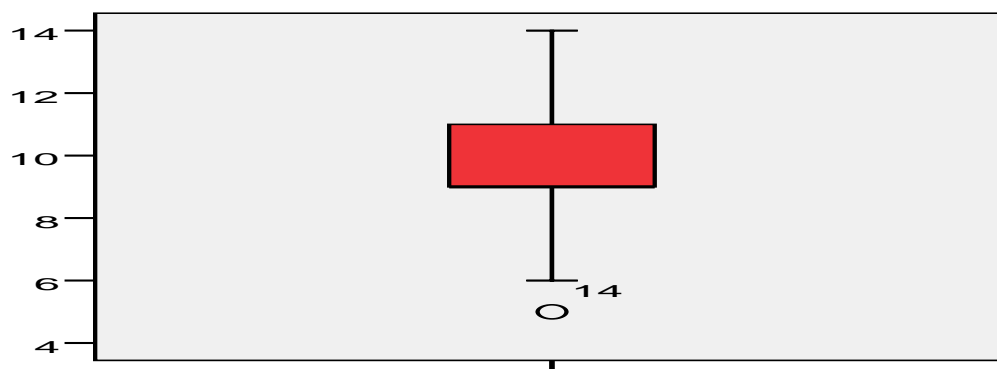


FIGURA 03. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. E. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

INTERPRETACIÓN:

Del cuadro 1 y figura 1; 2 y 3 que se presenta, se observa lo siguiente:

- El nivel de aprendizaje de los alumnos del quinto año de la I. E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" del grupo experimental, con respecto a los conocimientos de historia, geografía y economía es como sigue: el 52,38% no ha logrado su aprendizaje y han obtenido una nota mayor igual a 05 y menor a 10; un 42,86% de los alumnos están en proceso de lograr los aprendizajes cuyas notas son mayor e igual a 10 y

menor a 14, mientras que un 4,76% han logrado su aprendizaje considerando que su nota es mayor a 14 y menor a 18.

- Como se puede observar la mayor cantidad de alumnos se encuentran en el nivel de bajo de aprendizaje en la asignatura de historia, geografía y economía del área de ciencias sociales.

4.1.2 GRUPO DE CONTROL

Los promedios alcanzados en la pre-prueba en el nivel de aprendizaje de los conocimientos de historia, geografía y economía del área de ciencias sociales logrado por los alumnos del quinto año de educación secundaria del grupo control, conformado por los alumnos de la Institución Educativa “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ”; los resultados se muestran en el Cuadro 2, figura 3 y 4.

CUADRO 2. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. C. 2012

[Calificaciones]	Nº de alumnos fi	hi	hix100	Hi	Hix100
5 – 10	1	0,0435	4,35	0,0435	4,35
10 – 14	16	0,6956	69,56	0,7391	73,91
14 – 18	6	0,2609	26,09	1,0000	100,00
18 – 20	0	0,000	0,000	1,0000	100,00
Total	23	1,000			

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

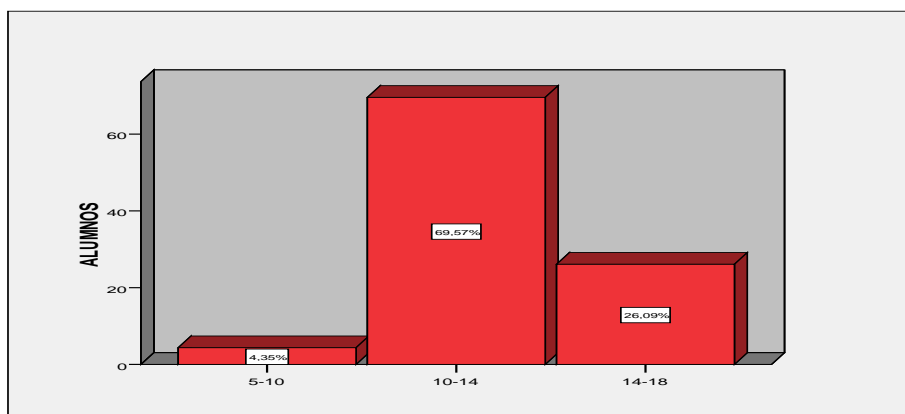


Figura 4. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. E. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

1,00	90
2,00	10,00
3,00	11,000
5,00	12,00000
6,00	13,000000
2,00	14,00
3,00	15,000
1,00	16,0

Figura 5. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. C. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

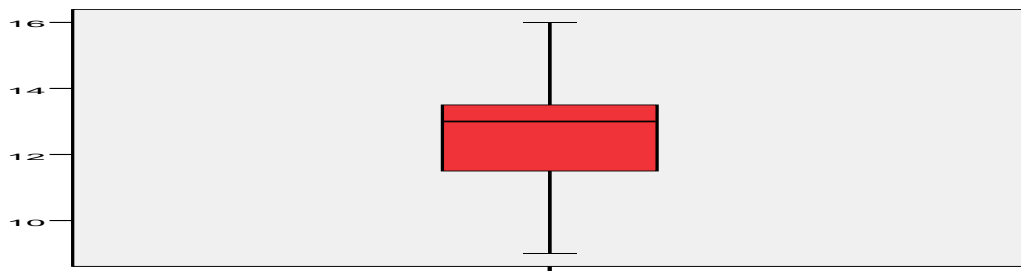


Figura 6. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. C. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

INTERPRETACIÓN:

Del cuadro 2 y figura 4;5 y 6 que se presenta, se observa lo siguiente:

El nivel de aprendizaje de los alumnos del quinto año de la I. E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" del grupo de control, con respecto a los conocimientos de historia, geografía y economía es como sigue: el 69,56% de los alumnos están en proceso de lograr los aprendizajes cuyas notas son mayor e igual a 10 y menor a 14; el 26,09% de los alumnos han logrado su aprendizaje y han obtenido una nota mayor e igual a 14 y menor a 18, mientras que un 4,35% no han logrado su aprendizaje.

Como se puede observar la mayor cantidad de alumnos se encuentran en el nivel de estar en proceso de lograr su aprendizaje en la asignatura de historia, geografía y economía del área de ciencias sociales.

4.1.3 RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON EL GRUPO CONTROL.

Los promedios alcanzados en las pre-prueba en el nivel de aprendizaje de los conocimientos de historia, geografía y economía del

área de ciencias sociales logrado por los alumnos del quinto año de educación secundaria del grupo experimental, y grupo de control, conformado por los alumnos de la Institución Educativa “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ”; los resultados se muestran en el Cuadro N° 03

CUADRO 3. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO DE CONTROL. 2012

MEDIDAS ESTADÍSTICAS	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
N	21	23
Media	9,43	12,57
Mediana	9,00	13,00
Desv. típ.	2,181	1,779
Varianza	4,757	3,166
Rango	9,00	7,00
Mínimo	5,00	9,00
Máximo	14,00	16,00

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : Propia

CUADRO 4. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO DE CONTROL. 2012

]Calificaciones]	Nº de Alumnos del Grupo Control		Nº de Alumnos del Grupo Experimental	
	Fi	hix100	fi	hix100
5 – 10	1	4,35	11	52,38
10 – 14	16	69,56	9	42,86
14 – 18	6	26,09	1	4,76
18 – 20	0	0,000	0	0,000
total	23		21	

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : Propia

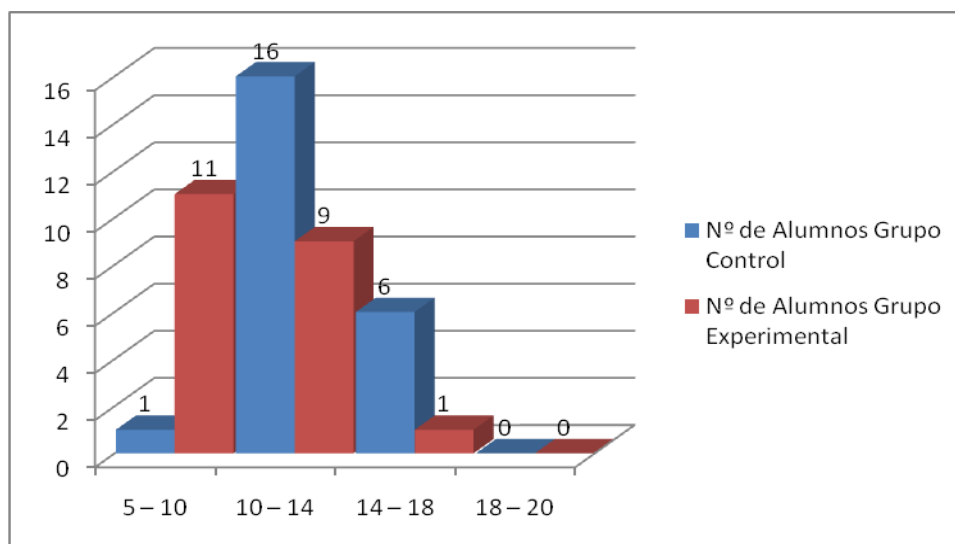


Figura 7. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO DE CONTROL. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : Propia

INTERPRETACIÓN

- Del cuadro 4 y figura 7 se observa que la media del Grupo Experimental es 9,43 y del Grupo de Control es de 12,57 por lo que se observa que existe una diferencia entre ambos grupos, en cuanto a la varianza de G.E. es de 4,757 y del G.C. es de 3,166 siendo su desviación estándar del G.E. 2,181 y del G.C. es de 1,779 lo que nos muestra que hay una diferencia, además las notas de ambos grupos se encuentran concentrados en su mayoría alrededor de a la media aritmética.

- El cuadro 5, nos muestra los resultados del Grupo Experimental y del Grupo de Control, dándonos a conocer que 11 alumnos del GE tienen notas menores que 10 mientras que 16 alumnos del grupo de control tienen notas mayores e iguales a 10 y menores que 14

CÁLCULO DE MEDIA ARITMÉTICA, VARIANZA Y DESVIACIÓN ESTÁNDAR DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO DE CONTROL

MEDIA ARITMÉTICA

GRUPO EXPERIMENTAL

GRUPO CONTROL

$$\bar{X}_E = \frac{\sum_{i=1}^n X_i f_i}{n}$$

$$\bar{X}_C = \frac{\sum_{i=1}^n X_i f_i}{n}$$

$$\bar{X}_E = 9,43$$

$$\bar{X}_C = 12,57$$

VARIANZA

GRUPO EXPERIMENTAL

GRUPO CONTROL

$$S_E^2 = \frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_E)^2}{n-1}$$

$$S_C^2 = \frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_C)^2}{n-1}$$

$$S_E^2 = 4,757$$

$$S_C^2 = 3,166$$

DESVIACIÓN ESTÁNDAR

GRUPO EXPERIMENTAL

GRUPO CONTROL

$$\delta_E = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_E)^2}{n-1}}$$

$$\delta_C = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_C)^2}{n-1}}$$

$$\delta_E = 2,181$$

$$\delta_C = 1,779$$

PRUEBA DE HIPÓTESIS “a”

1. Datos

$$\bar{X}_E = 9,43$$

$$\bar{X}_C = 12,57$$

$$S_E^2 = 4,757$$

$$S_C^2 = 3,166$$

$$n_E = 21$$

$$n_C = 23$$

$$n = n_E + n_C$$

$$n = 44$$

2. Hipótesis Estadísticas:

$$H_0 \quad \bar{X}_E = \bar{X}_C$$

$$H_a \quad \bar{X}_E \neq \bar{X}_C$$

H₀: El nivel de aprendizaje que presentan los alumnos del quinto grado de secundaria, tanto en el grupo de control y en el grupo experimental, antes de la experimentación, es similar.

H_a: El nivel de aprendizaje que presentan los alumnos del quinto grado de secundaria, tanto en el grupo de control y en el grupo experimental, antes de la experimentación, es diferente.

3. NIVEL DE SIGNIFICANCIA (α):

$\alpha = 0,05$; como $n = 44 > 30$, entonces, se utiliza la tabla de distribución z de la prueba de dos colas.

$$Z_{0,05} = \pm 1,96$$

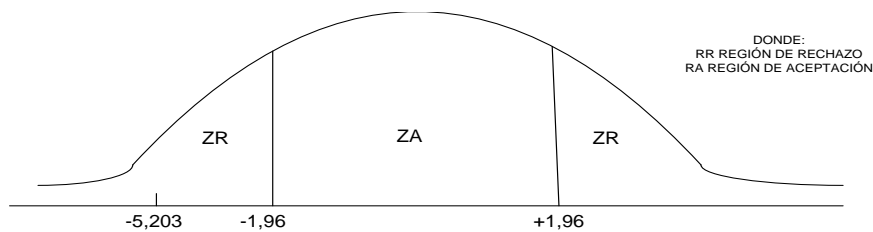
4. ESTADÍSTICA DE PRUEBA (Z_C):

$$Z_C = \frac{\bar{X}_E - \bar{X}_C}{\sqrt{\frac{S_E^2}{n_E} + \frac{S_C^2}{n_C}}}$$

$$Z_C = \frac{9,43 - 12,57}{\sqrt{\frac{4,757}{21} + \frac{3,166}{23}}}$$

$$Z_C = -5,203$$

5. REGLA DE DECISIÓN



Como Z_c se encuentra dentro de la RR, entonces: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_a .

6. COMENTARIO:

- Como Z_c cae en la zona de rechazo entonces se acepta la hipótesis alterna que indica “El nivel de aprendizaje que presentan los alumnos del quinto grado de secundaria, tanto en el grupo de control y en el grupo experimental, antes de la experimentación, es diferente”.
- En efecto de acuerdo a estos resultados se puede afirmar que en ambos grupos de estudio, el nivel de aprendizaje son diferentes ya que en el grupo experimental predomina, no logró el aprendizaje, en cambio en el grupo control predomina están en proceso en el aprendizaje.
- Dado que las tendencias en los dos grupos de estudio son diferentes, se procedió con la experimentación del trabajo aplicando el método lúdico como estrategia metodológica en el aprendizaje de la historia, geografía y economía en el grupo experimental; en tanto, en el

grupo de control, se desarrollaron los mismos temas, pero bajo el enfoque conductista o como estudian habitualmente.

4.1.4 COMPARACIÓN ANTES Y DURANTE EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Los resultados alcanzados antes de la aplicación del método lúdico y durante en el proceso de investigación en los conocimientos de la historia, geografía y economía del área de ciencias, por el grupo experimental conformado por los alumnos del quinto año de educación secundaria, de la I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" de la ciudad de Tacna en el año 2012, se presentan en el cuadro N° 06.

CUADRO 5. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PROCESO DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL 2012

[Calificaciones]	Nº de alumnos fi	hi	hix100	Hi	Hix100
5 – 10	0	0,0000	0,00	0,0000	0,00
10 – 14	1	0,0476	4,76	0,0476	4,76
14 – 18	3	0,1429	14,29	0,1905	19,05
18 – 20	17	0,8095	80,95	1,0000	100,00
total	21	1,000			

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

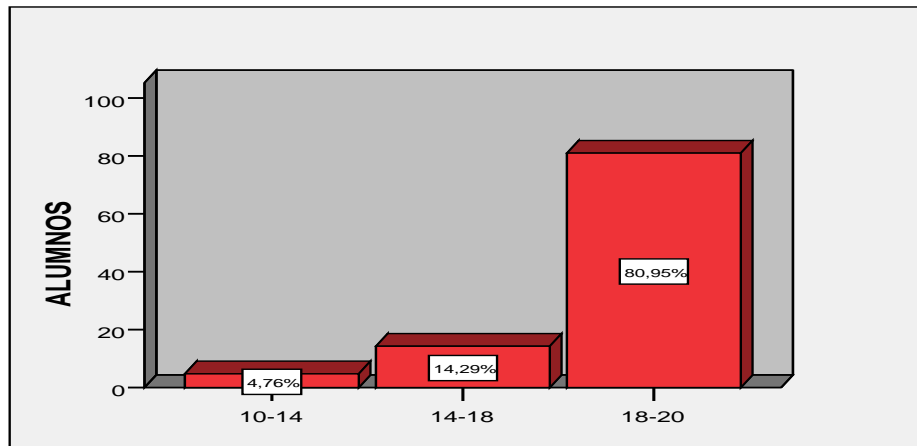


Figura 8. RESULTADOS DE PROCESO DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL 5TO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTALEN EL 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : Propia

3.00 17,000
 .00 17,
 10.00 18,0000000000
 .00 18,
 5.00 19,00000
 .00 19,
 2.00 20,00

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : propia

Figura 9. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PROCESO DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL 2012

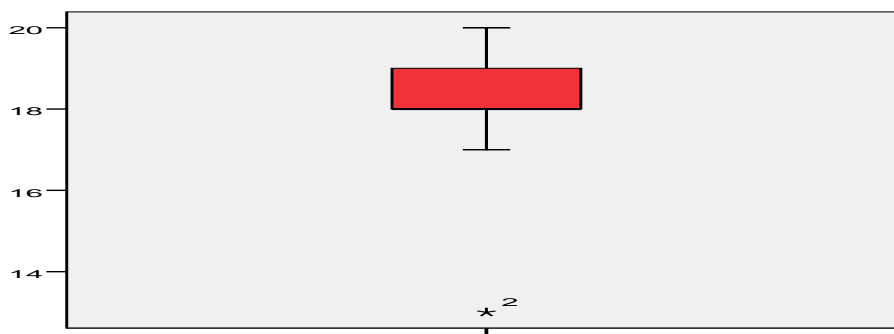


Figura 10. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PROCESO DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN EL 2012

FUENTE : Registro Auxiliar

ELABORACIÓN : Propia

CUADRO 6. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PROCESO DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL ANTES Y DURANTE EL PROCESO EN EL AÑO 2012

MEDIDAS ESTADÍSTICAS	GRUPO EXPERIMENTAL ANTES DEL PROCESO	GRUPO EXPERIMENTAL DURANTE EL PROCESO
N	21	21
Media	9,43	18,05
Mediana	9,00	18,00
Desv. típ.	2,181	1,431
Varianza	4,757	2,048
Rango	9,00	7,00
Mínimo	5,00	13,00
Máximo	14,00	20,00

FUENTE : Registro Auxiliar

ELABORACIÓN : Propia

CUADRO 7. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL ANTES Y DURANTE EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN EN EL AÑO 2012

[Calificaciones]	Nº de Alumnos del Grupo Experimental antes del proceso		Nº de Alumnos del Grupo Experimental durante el proceso	
	fi	hix100		hix100
5 – 10	11	52,38	0	0,0000
10 - 14	9	42,86	1	4,76
14 – 18	1	4,76	3	14,29
18 – 20	0	0,000	17	80,95
total	21	100,00	21	100,0

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

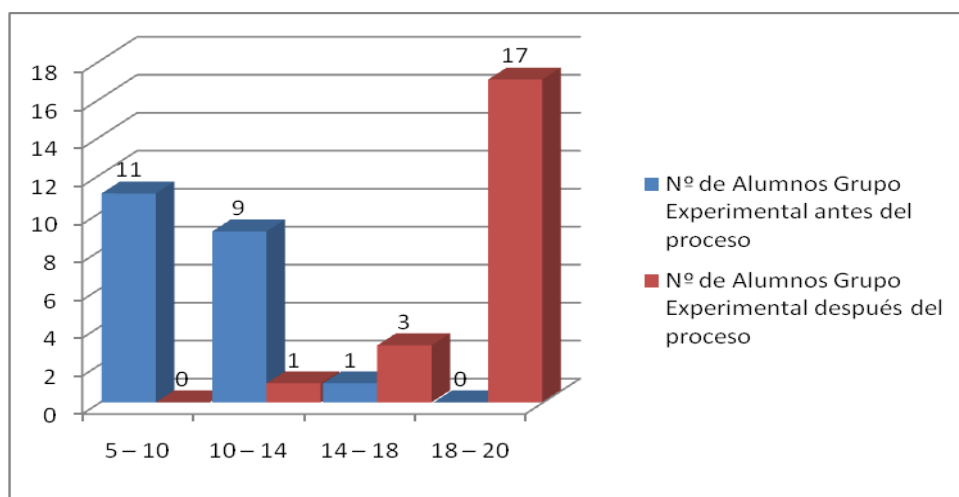


Figura 11. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL ANTES Y DURANTE EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN EN EL AÑO 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

INTERPRETACIÓN

- Del cuadro 6 se observa que la media del Grupo Experimental antes de iniciar de la aplicación del método lúdico es 9,43 y cuando se le aplica el método lúdico su media es de 18,05 por lo que se observa que existe un gran avance en el aprendizaje de la historia, geografía y economía, en cuanto a la varianza obtenida antes de la aplicación del método lúdico es de 4,757 y durante la aplicación al mismo grupo se obtuvo 2,048; en cuanto a la desviación típica o estándar antes fue 2,181 y durante la experiencia fue 1,431 lo que nos muestra que hay una diferencia , además las notas de ambos grupos se encuentran concentrados en su mayoría alrededor de a la media aritmética.
- El cuadro 7 muestra los resultados del Grupo Experimental antes de la aplicación del método lúdico y durante la experiencia, dándonos a conocer que 11 alumnos antes de la experiencia han obtenido una nota menores que 10 mientras que 17 alumnos del mismo grupo han obtenido una nota mayor e igual a 18 durante la aplicación del método lúdico en la asignaturas de historia, geografía y economía en el área de ciencias sociales.

CÁLCULO DE MEDIA ARITMÉTICA, VARIANZA Y DESVIACIÓN ESTÁNDAR DEL GRUPO EXPERIMENTAL ANTES Y DURANTE EL PROCESO

MEDIA ARITMÉTICA

GRUPO EXPERIMENTAL ANTES GRUPO EXPERIMENTAL DURANTE

$$\bar{X}_E = \frac{\sum_{i=1}^n X_i f_i}{n}$$

$$\bar{X}_E = 9,43$$

$$\bar{X}_E = \frac{\sum_{i=1}^n X_i f_i}{n}$$

$$\bar{X}_E = 18,05$$

VARIANZA

GRUPO EXPERIMENTAL ANTES GRUPO EXPERIMENTAL DURANTE

$$S_E^2 = \frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_E)^2}{n-1}$$

$$S_E^2 = 4,757$$

$$S_E^2 = \frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_C)^2}{n-1}$$

$$S_E^2 = 2,048$$

DESVIACIÓN ESTÁNDAR

GRUPO EXPERIMENTAL ANTES GRUPO EXPERIMENTAL DURANTE

$$\delta_E = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_E)^2}{n-1}}$$

$$\delta_E = 2,181$$

$$\delta_E = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_C)^2}{n-1}}$$

$$\delta_E = 1,431$$

PRUEBA DE LA HIPÓTESIS “b”

1. Datos

Antes

$$\bar{X}_E = 9,43$$

$$S_E^2 = 4,757$$

$$n_E = 21$$

Durante

$$\bar{X}_E = 18,05$$

$$S_E^2 = 2,048$$

2. Hipótesis Estadísticas:

$$H_0 \quad \bar{X}_E = \bar{X}_E$$

$$H_a \quad \bar{X}_E > \bar{X}_E$$

H₀: La aplicación del método lúdico no eleva el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental.

H_a: La aplicación del método lúdico eleva el nivel de aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental.

2. NIVEL DE SIGNIFICANCIA (α):

$\alpha = 0,05$; como $n = 21 < 30$, entonces, se utiliza la tabla de distribución z de la prueba de dos colas.

$$Z_{0,05} = \pm 1,645$$

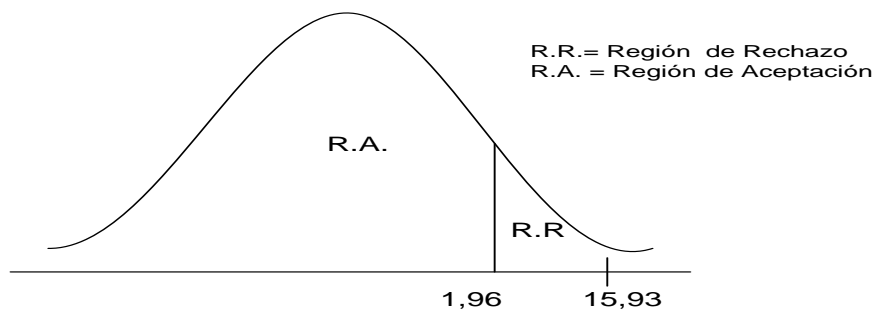
3. ESTADÍSTICA DE PRUEBA (Z_C):

$$Z_C = \frac{\bar{X}_E - \bar{X}_E}{\sqrt{\frac{S_E^2}{n_E} + \frac{S_E^2}{n_E}}}$$

$$Z_C = \frac{18,05 - 9,43}{\sqrt{\frac{4,757}{21} + \frac{2,048}{21}}}$$

$$Z_C = 15,93$$

4. REGLA DE DECISIÓN



Como Z_C se encuentra dentro de la ZR, entonces: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_a .

5. COMENTARIO

- Como Z_c cae en la zona de rechazo se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa, en consecuencia, “los niveles de aprendizaje logrados por los estudiantes del grupo experimental durante el proceso de la aplicación del método lúdico en el aprendizaje de la historia, geografía y economía es excelente a comparación de los aprendizajes que han obtenido antes de la aplicación del método”.

En efecto de acuerdo a estos resultados se puede afirmar que los alumnos del grupo experimental han aceptado la aplicación del método en el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, ya que su aprendizaje se ha elevado considerablemente.

4.2 RESULTADOS OBTENIDOS POR EL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO DE CONTROL EN LA POST-PRUEBA.

El experimento se aplicó a los dos grupos de estudio la prueba de salida que se refiere a los conocimientos de historia, geografía y economía asignaturas pertenecientes al área de Ciencias Sociales. La post-prueba se tomó con el objetivo de identificar el nivel de aprendizaje que han logrado los alumnos del quinto año de secundaria de la

Institución Educativa “HERMÓGENES ARENAS YAÑEZ” en el año 2012; después de un proceso del experimento.

4.2.1 GRUPO EXPERIMENTAL.

Este grupo está conformado por los estudiantes del quinto año de educación secundaria de la sección “A” la Institución Educativa “HERMÓGENES ARENAS YAÑEZ” en el año 2012; a los cuales se les aplicó el método lúdico en el aprendizaje de historia, geografía y economía del área de ciencias sociales. Se presentan a continuación en el cuadro 8 y las figuras 12; 13 y 14.

CUADRO 8. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YAÑEZ" G. E. 2012

[Calificaciones]	Nº de alumnos fi	hi	hix100	Hi	Hix100
5 – 10	0	0,000	0,000	0,000	0,000
10 – 14	0	0,000	0,000	0,000	0,000
14 – 18	7	0,333	33,3	0,333	33,3
18 – 20	14	0,667	66,7	1,000	100,0
total	21	1,000			

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

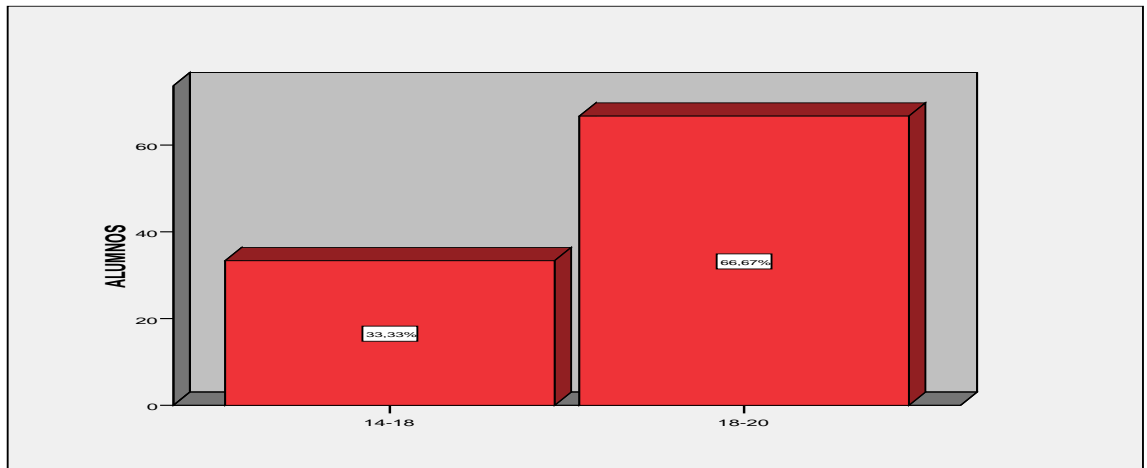


Figura 12. RESULTADO DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA. APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMOGENES ARENAS YAÑES" G. E. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : Propia

2,00	15,00
.00	16 .
5.00	17 . 00000
8.00	18 . 00000000
3.00	19 . 000
3.00	20 . 000

Figura 13. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YAÑEZ" G. E. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : Propia

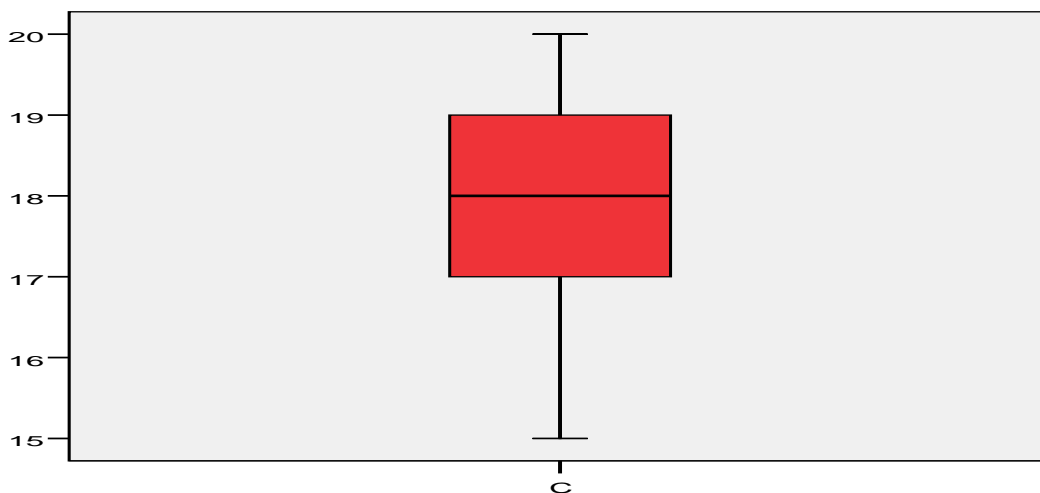


Figura 14. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. E. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

INTERPRETACIÓN:

Del cuadro 8 y figuras 12; 13 y 14 que se presenta, se observa lo siguiente:

El nivel de aprendizaje de los alumnos del quinto año de la I. E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" del grupo experimental, con respecto a los conocimientos de historia, geografía y economía es como sigue: el 66,7% ha alcanzado el nivel de destacado en su aprendizaje y han obtenido una nota mayor igual a 18 y menor e igual a 20; y un

33,3% de los alumnos han alcanzado un nivel de aprendizaje satisfactorio cuyas notas son mayor e igual a 14 y menor a 18

Como se puede observar la mayor cantidad de alumnos se encuentran en el nivel de destacado en los logros de aprendizaje en la asignatura de historia, geografía y economía del área de Ciencias Sociales, con lo que se puede afirmar que el método lúdico es beneficioso en el aprendizaje de los alumnos de la I. E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ".

4.2.2 GRUPO DE CONTROL

Los promedios alcanzados en las post-prueba en el nivel de aprendizaje de los conocimientos de historia, geografía y economía del área de ciencias sociales logrado por los alumnos del quinto año sección "B" de educación secundaria del grupo control, conformado por los alumnos de la Institución Educativa "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ"; los resultados se muestran en el Cuadro 9 y Figuras 15; 16 y 17.

CUADRO 9. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. C. 2012

[Calificaciones]	Nº de alumnos fi	Hi	hix100	Hi	Hix100
5 – 10	1	0,0435	4,35	0,0435	4,35
10 – 14	15	0,6522	65,22	0,6957	69,57
14 – 18	7	0,3043	30,43	1,0000	100,00
18 – 20	0	0,000	0,000	1,0000	100,00
total	23	1,000			

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : Propia

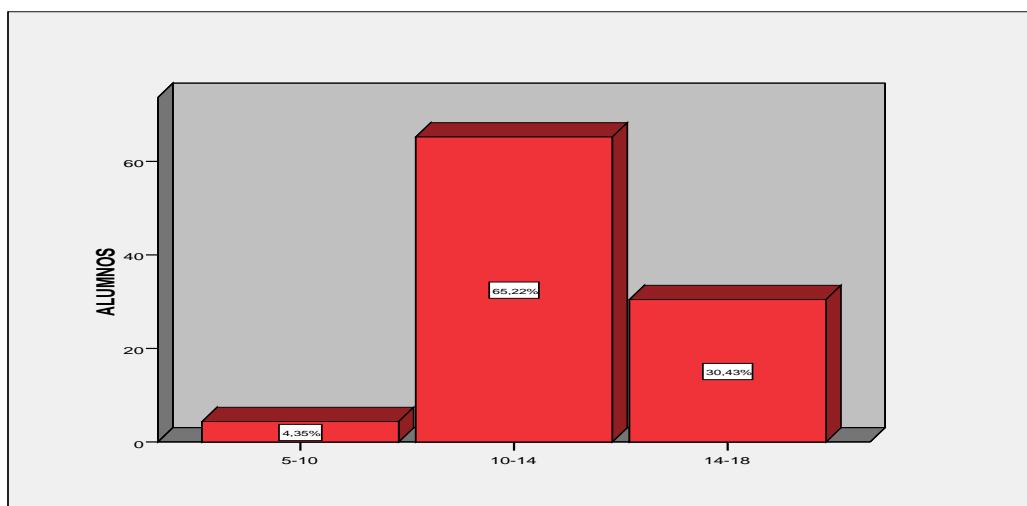


FIGURA 15. RESULTADOS DE LA PRUEVA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFIA Y ECONOMIA, APLICADA A LOS ALUMNO DEL QUINTO AÑO DE LA I. E. "HERMOGENES ARENAS YAÑES" G. C. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar

ELABORACIÓN : Propia

1.00	9 . 0
2.00	10 . 00
4.00	11 . 0000
4.00	12 . 0000
5.00	13 . 00000
6.00	14 . 000000
1.00	15 . 0

FIGURA 16. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. C. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

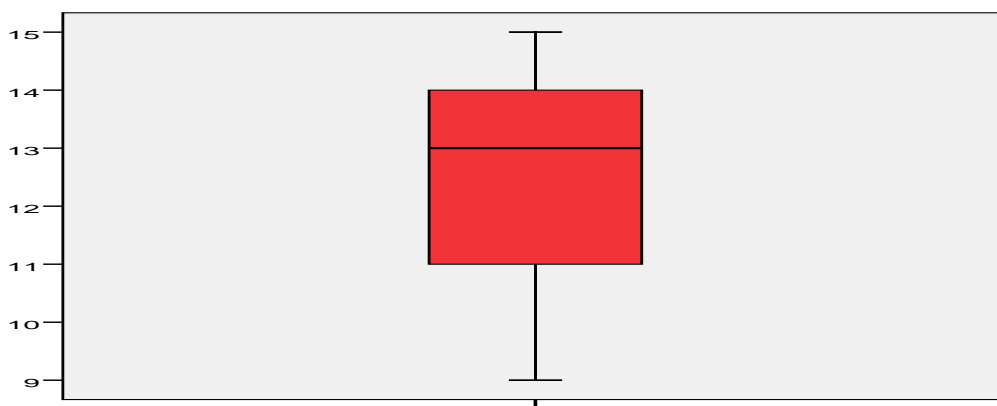


Figura 17. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" G. C. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

INTERPRETACIÓN:

Del Cuadro 9 y Figuras 15; 16 y 17 que se presenta, se observa lo siguiente:

El nivel de aprendizaje de los alumnos del quinto año de la I. E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” del grupo control, con respecto a los conocimientos de historia, geografía y economía es como sigue: el 65,22% de los alumnos están en el proceso de lograr los aprendizajes cuyas notas son mayor e igual a 10 y menor a 14; el 30,43% de los alumnos han logrado su aprendizaje y han obtenido una nota mayor e igual a 14 y menor a 18, mientras que un 4,35% no han logrado su aprendizaje.

Como se puede observar la mayor cantidad de alumnos se encuentran en el nivel de estar en proceso de lograr su aprendizaje en la asignatura de historia, geografía y economía del área de ciencias sociales.

4.3. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL CON EL GRUPO CONTROL.

Los promedios alcanzados en las post-prueba en el nivel de aprendizaje de los conocimientos de historia, geografía y economía del área de Ciencias Sociales logrado por los alumnos del quinto año de educación secundaria del grupo experimental, y grupo de control, conformado por los alumnos de la Institución Educativa "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ"; los resultados se muestran en el Cuadro 10.

CUADRO 10. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO DE CONTROL. 2012

MEDIDAS ESTADÍSTICAS	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
N	21	23
Media	17,9	12,39
Mediana	18,00	13,00
Desv. típ.	1,375	1,588
Varianza	1,890	2,522
Rango	5,00	6,00
Mínimo	15,00	9,00
Máximo	20,00	15,00

FUENTE : Registro Auxiliar
 ELABORACIÓN : Propia

CUADRO 11. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO DE CONTROL. 2012

[Calificaciones]	Nº de Alumnos del Grupo Control		Nº de Alumnos del Grupo Experimental	
	fi	hix100	fi	hix100
5 – 10	1	4,35	0	0,0
10 – 14	15	65,22	0	0,0
14 – 18	7	30,43	7	33,3
18 – 20	0	0,000	14	66,7
total	23		21	

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

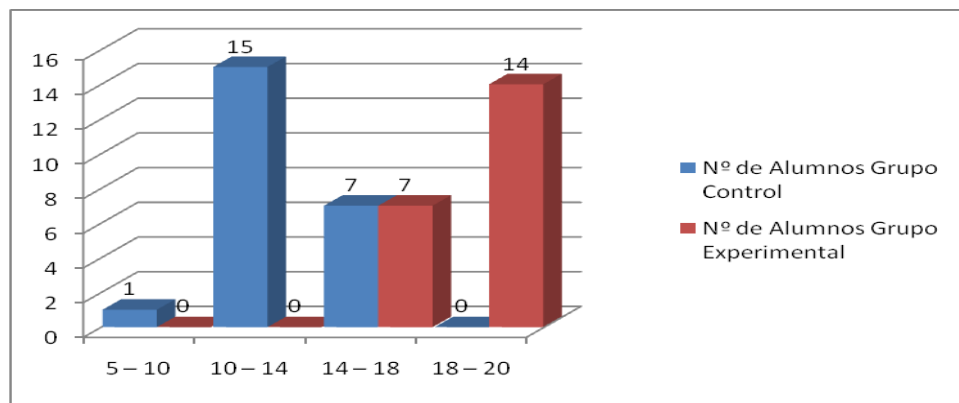


Figura 18. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL NIVEL DE APRENDIZAJE EN HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA, APLICADA A LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y EL GRUPO DE CONTROL. 2012

FUENTE : Registro Auxiliar
ELABORACIÓN : Propia

INTERPRETACIÓN

- Del cuadro 10 y figura 18 se observa que la media del Grupo Experimental es 17,9 y del Grupo de Control es de 12,39 por lo que se observa que existe una diferencia entre ambos grupos, en cuanto a la varianza de G.E. es de 1 890 y del G.C. es de 2 522 siendo su desviación estándar del G.E. 1 375 y del G.C. es de 1 588 lo que nos muestra que hay una diferencia, además, las notas de ambos grupos se encuentran concentrados en su mayoría alrededor de a la media aritmética.
- El Cuadro 11, muestra los resultados del Grupo Experimental y del Grupo de Control, dando a conocer que 14 alumnos del GE han logrado un nivel de aprendizaje excelente y 7 alumnos han logrado un aprendizaje satisfactorio mientras que en el grupo control se observa que los alumnos han permanecido tal como empezaron ya que 15 alumnos se encuentran en un nivel de formación de sus conocimientos siendo sus notas mayores e iguales que 10 y menores a 14, y 7 alumnos han alcanzado un nivel satisfactorio siendo estas notas mayores e iguales a 14 y menores a 18 y solo 1 alumno se encuentra en un nivel de no logro de aprendizajes.

CÁLCULO DE MEDIA ARITMÉTICA, VARIANZA Y DESVIACIÓN ESTÁNDAR DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO DE CONTROL

MEDIA ARITMÉTICA

GRUPO EXPERIMENTAL

GRUPO CONTROL

$$\bar{X}_E = \frac{\sum_{i=1}^n X_i f_i}{n}$$

$$\bar{X}_C = \frac{\sum_{i=1}^n X_i f_i}{n}$$

$$\bar{X}_E = 17,9$$

$$\bar{X}_C = 12,39$$

VARIANZA

GRUPO EXPERIMENTAL

GRUPO CONTROL

$$S_E^2 = \frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_E)^2}{n-1}$$

$$S_C^2 = \frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_C)^2}{n-1}$$

$$S_E^2 = 1,890$$

$$S_C^2 = 2,522$$

DESVIACIÓN ESTÁNDAR

GRUPO EXPERIMENTAL

GRUPO CONTROL

$$\delta_E = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_E)^2}{n-1}}$$

$$\delta_C = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i (X_i - X_C)^2}{n-1}}$$

$$\delta_E = 1,375$$

$$\delta_C = 1,588$$

PRUEBA DE HIPÓTESIS “c”

1. Datos

$$\bar{X}_E = 17,9$$

$$\bar{X}_C = 12,39$$

$$S_E^2 = 1,890$$

$$S_C^2 = 2,522$$

$$n_E = 21$$

$$n_C = 23$$

$$n = n_E + n_C$$

$$n = 44$$

2. Hipótesis Estadísticas:

$$H_0 \quad \bar{X}_E = \bar{X}_C$$

$$H_a \quad \bar{X}_E > \bar{X}_C$$

H₀: El nivel de aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental es similar con respecto a los alumnos del grupo de control después de la experiencia.

H_a: El nivel de aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental es superior con respecto a los alumnos del grupo de control después de la experiencia

3. NIVEL DE SIGNIFICANCIA (α):

$\alpha = 0,05$; como $n = 44 > 30$, entonces, se utiliza la tabla de distribución z de la prueba de dos colas.

4. $Z_{0,05} = \pm 1,645$

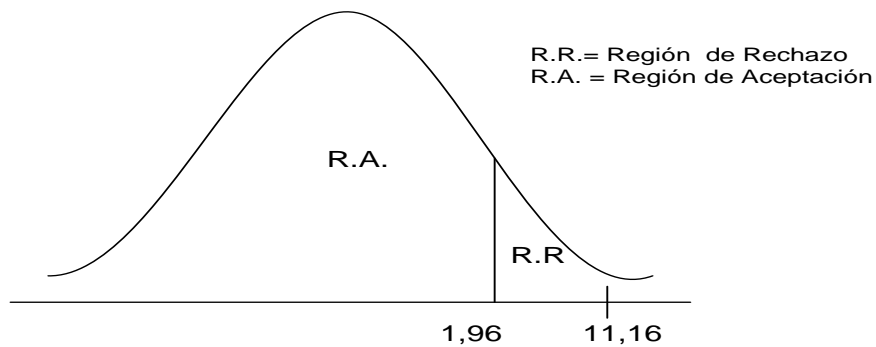
5. ESTADÍSTICA DE PRUEBA (Z_C):

$$Z_C = \frac{\bar{X}_E - \bar{X}_C}{\sqrt{\frac{S_E^2}{n_E} + \frac{S_C^2}{n_C}}}$$

$$Z_C = \frac{17,9 - 12,39}{\sqrt{\frac{1,890}{21} + \frac{2,522}{23}}}$$

$Z_C = 12,33$

5. REGLA DE DECISIÓN



Como Z_c se encuentra dentro de la ZR, entonces: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_a .

COMENTARIO:

- Los niveles de aprendizaje logrados por los estudiantes del grupo experimental son mejores a los niveles de aprendizaje logrados por los estudiantes del grupo de control de esta manera queda demostrada la hipótesis alternativa
- En efecto de acuerdo a estos resultados se puede afirmar que la aplicación del método lúdico en los alumnos del quinto año "A" de la I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" ha elevado considerablemente el nivel de aprendizaje en la asignaturas de historia, geografía y economía, con lo que queda probada la tercera hipótesis.

PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

- Habiéndose probado las hipótesis específicas “a”, “b” y “c” en consecuencia queda aprobada la hipótesis general “La aplicación del método lúdico influye en la elevación del nivel del aprendizaje de los alumnos del quinto grado de secundaria en el Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa “HERMÓGES ARENAS YÁÑEZ” de Tacna, 2012”.

4.4 RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA AL GRUPO EXPERIMENTAL, ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” EN EL AÑO 2012.

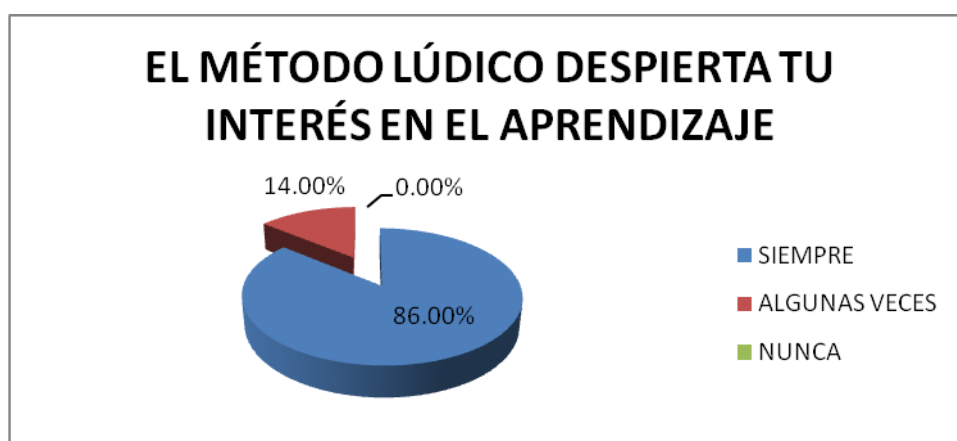
La presente encuesta permite determinar en el grupo experimental el comportamiento y relación entre compañeros, así como el compromiso frente a la asignatura.

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA APLICADA AL G. E. DE LOS ALUMNOS DEL QUINTO AÑO DE LA I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" 2012, DESPUÉS DE APLICAR EL MÉTODO LÚDICO

CUADRO 12. EL MÉTODO LÚDICO DESPIERTA TU INTERÉS EN EL APRENDIZAJE

ALTERNATIVAS	fi	Hi	hi%
SIEMPRE	18	0,86	86,0
ALGUNAS VECES	3	0,14	14,0
NUNCA	0	0,00	00
TOTAL	21	1,00	100,0

GRÁFICO Nº 19



INTERPRETACIÓN

Del cuadro 12 y figura 19 que se presenta, se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta si el método lúdico despierta el interés en el aprendizaje, el 86% manifestaron que siempre despierta el interés en el aprendizaje de la

historia, geografía y economía y solo un 14% manifestaron que solo despierta el interés en el aprendizaje algunas veces.

En consecuencia, se puede afirmar que el método lúdico es aceptado por los alumnos del grupo experimental puesto que es beneficioso para el aprendizaje.

CUADRO 13. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EMPLEADAS EN CLASE SON

ALTERNATIVAS	fi	Hi	hi%
ADECUADAS	19	0,905	90,5
POCO ADECUADAS	2	0,095	9,5
INADECUADAS	0	0,00	0,0
TOTAL	21	1,00	100,0

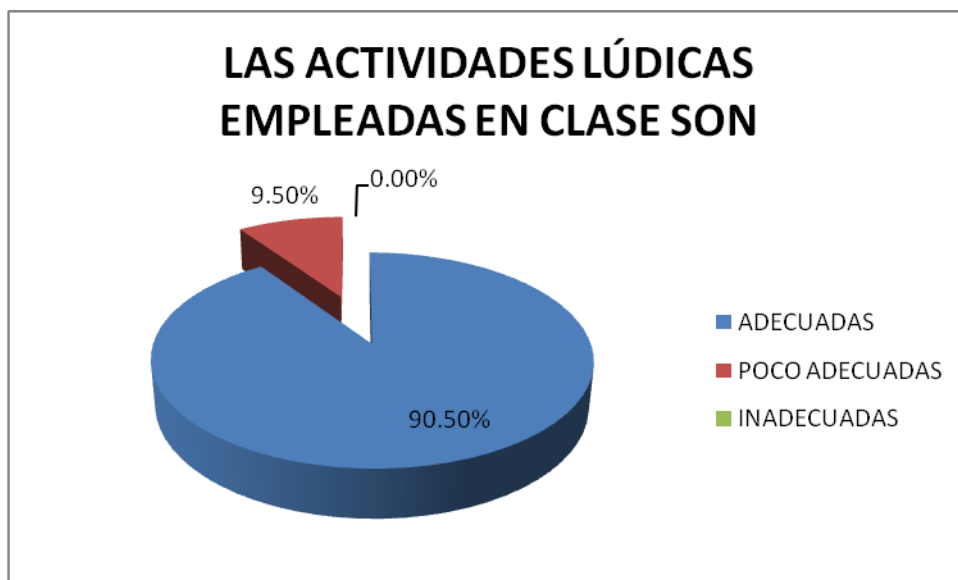


Figura 20

INTERPRETACIÓN

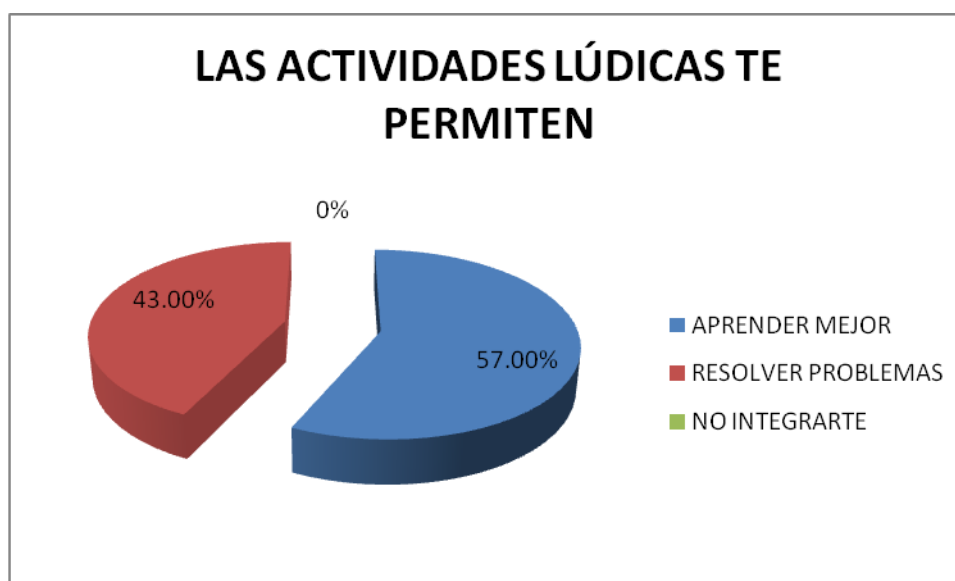
Del Cuadro 13 y Figura 20 que se presenta, se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, las actividades lúdicas empleadas en clase son, el 90,5% manifestaron que si son adecuadas las actividades lúdicas empleadas en el aprendizaje de la historia, geografía y economía, el sólo un 9,5% manifestaron que las actividades empleadas son poco adecuadas.

Podemos afirmar que las actividades lúdicas empleadas en clase fueron adecuadas y han tenido una gran aceptación por los alumnos del grupo experimental en el aprendizaje el área.

CUADRO 14. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS TE PERMITEN

ALTERNATIVAS	fi	hi	hi%
APRENDER MEJOR	12	0,57	57,0
RESOLVER PROBLEMAS	9	0,43	43,0
NO INTEGRARTE	0	00	00
TOTAL	21	1,00	100,0

**Figura 21**

INTERPRETACIÓN

Del Cuadro 14 y Figura 21 que se presenta, se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, las actividades lúdicas te permiten, el 57,0% manifestaron que las actividades lúdicas le permiten aprender mejor; el 43,0% manifestaron que las actividades lúdicas le permiten resolver problemas.

Se puede afirmar que las actividades lúdicas permiten aprender mejor y resolver sus problemas en la signatura de historia, geografía y economía.

CUADRO 15. TE RESULTA FÁCIL APRENDER CON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

ALTERNATIVAS	fi	hi	hi%
SIEMPRE	15	0,71	71,0
ALGUNAS VECES	6	0,29	29,0
NUNCA	0	0,00	0,0
TOTAL	21	1,00	100,0

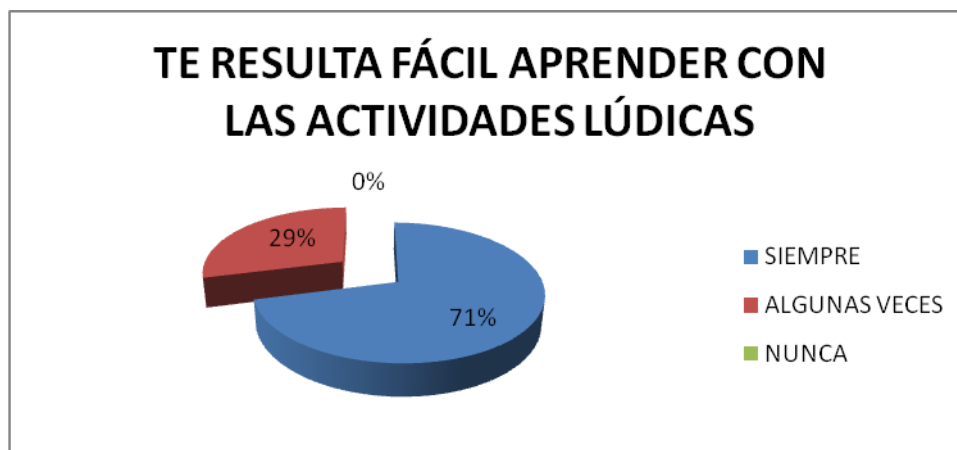


Figura 22

INTERPRETACIÓN

Del Cuadro 15 y Figura 22 que se presenta se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, te resulta fácil aprender con las actividades lúdicas, el 71,0% manifestaron que siempre le resulta fácil aprender las asignaturas de historia, geografía y economía con las actividades lúdicas; y un 29% manifestaron que las algunas veces les resulta fácil aprender la materia con las actividades lúdicas.

Se puede afirmar que las actividades lúdicas permiten aprender mejor en la signatura de historia, geografía y economía.

CUADRO 16. TE RESULTA BENEFICIOSO EL APRENDIZAJE CON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

ALTERNATIVAS	Fi	hi	hi%
SIEMPRE	18	0,86	86,0
ALGUNAS VECES	3	0,14	14,0
NUNCA	0	0,00	00
TOTAL	21	1,00	100,0

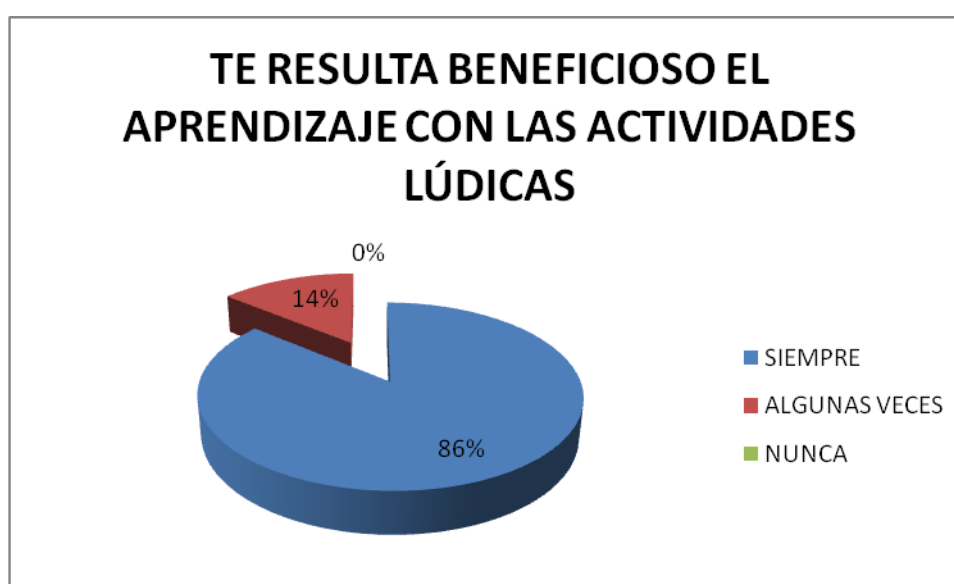


Figura 23

INTERPRETACIÓN

Del Cuadro 16 y Figura 23 que se presenta, se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, te resulta beneficioso el aprendizaje con las actividades lúdicas, el 86,0% manifestaron que siempre es beneficioso en el aprendizaje en los temas de historia, geografía y economía con las actividades lúdicas; y un 14,0% manifestaron que algunas veces es beneficioso en el aprendizaje en los temas de historia, geografía y economía con las actividades lúdicas.

Se puede afirmar que las actividades lúdicas es muy beneficioso en el aprendizaje de las signaturas de historia, geografía y economía.

CUADRO 17. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS REALIZADAS EN CLASE PROMUEVEN EL PROCESO Y BÚSQUEDA DE NUEVAS IDEAS EN EL APRENDIZAJE

ALTERNATIVAS	fi	hi	hi%
SIEMPRE	19	0,91	91,0
ALGUNAS VECES	2	0,09	9,0
NUNCA	0	0,00	0,0
TOTAL	21	1,00	100,0

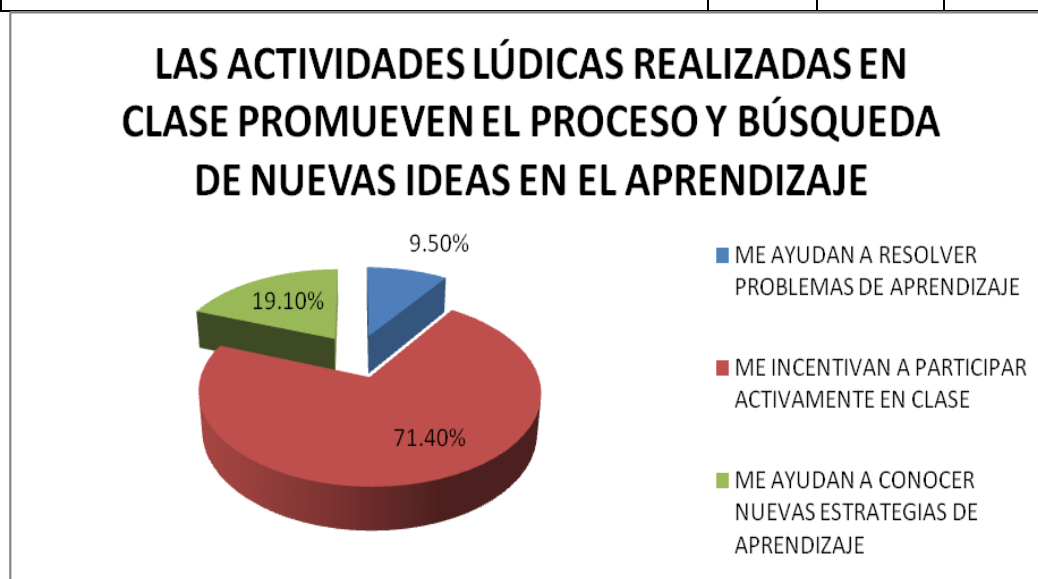


Figura 24

INTERPRETACIÓN

Del Cuadro 17 y Figura 24 que se presenta, se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, las actividades lúdicas realizadas en clase promueven el proceso y búsqueda de nuevas ideas en el aprendizaje, el 71,40% manifestaron que las actividades lúdicas le permiten participar activamente en las clases de historia, geografía y economía; el 19,1% manifestaron que las actividades lúdicas le ayudan a conocer nuevas estrategias de aprendizaje y sólo un 9,5% manifestaron que las actividades lúdicas le ayudan a resolver problemas de aprendizaje.

Se puede afirmar que las actividades lúdicas ayudan a conocer nuevas estrategias de aprendizaje en temas de historia, geografía y economía.

CUADRO 18. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS REALIZADAS PROMUEVEN LA INDAGACIÓN E INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS

ALTERNATIVAS	fi	hi	hi%
SIEMPRE	18	0,86	86,0
ALGUNAS VECES	3	0,14	14,0
NUNCA	0	0,00	00
TOTAL	21	1,00	100,0

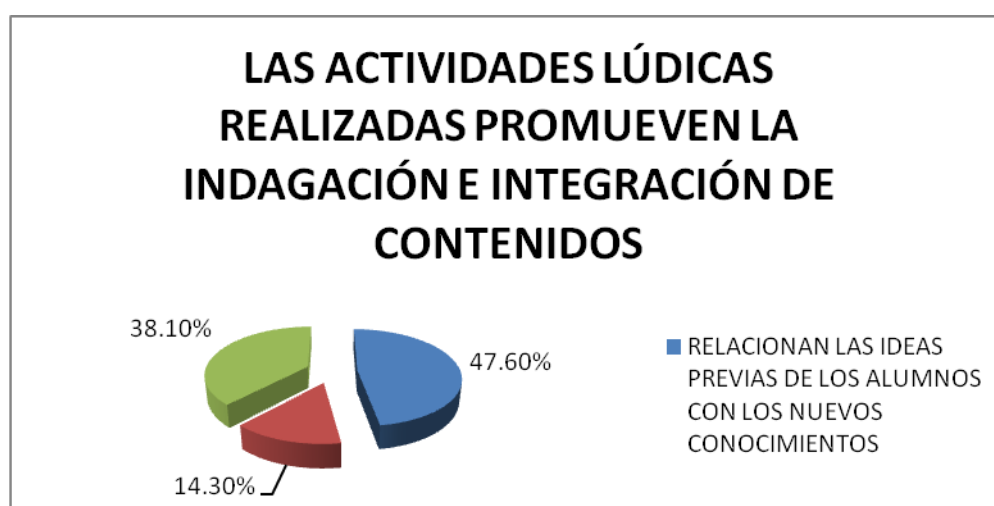


Figura 25

INTERPRETACIÓN

Del Cuadro 18 y Figura 25 que se presenta, se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, las actividades lúdicas realizadas promueven la indagación e integración de contenidos, el 86,0% manifestaron que las actividades lúdicas realizan y promueven la indagación e integración de contenidos en las clases de historia, geografía y economía; el 14,0% manifestaron que las actividades lúdicas algunas veces realizan promueven la indagación e integración de contenidos en las clases de historia, geografía y economía.

Podemos afirmar que las actividades lúdicas permiten al alumno a que realicen y promuevan la indagación e integración de contenidos en las clases de historia, geografía y economía.

CUADRO 19. CONSIDERAS QUE EL USO DEL MÉTODO LÚDICO EN LA CLASE PROMUEVE EL LOGRO DE APRENDIZAJE DE CALIDAD

ALTERNATIVAS	fi	hi	hi%
SIEMPRE	17	0,81	81,00
A VECES	4	0.19	19,00
NUNCA	0	0,00	00,00
TOTAL	21	1,00	100,0

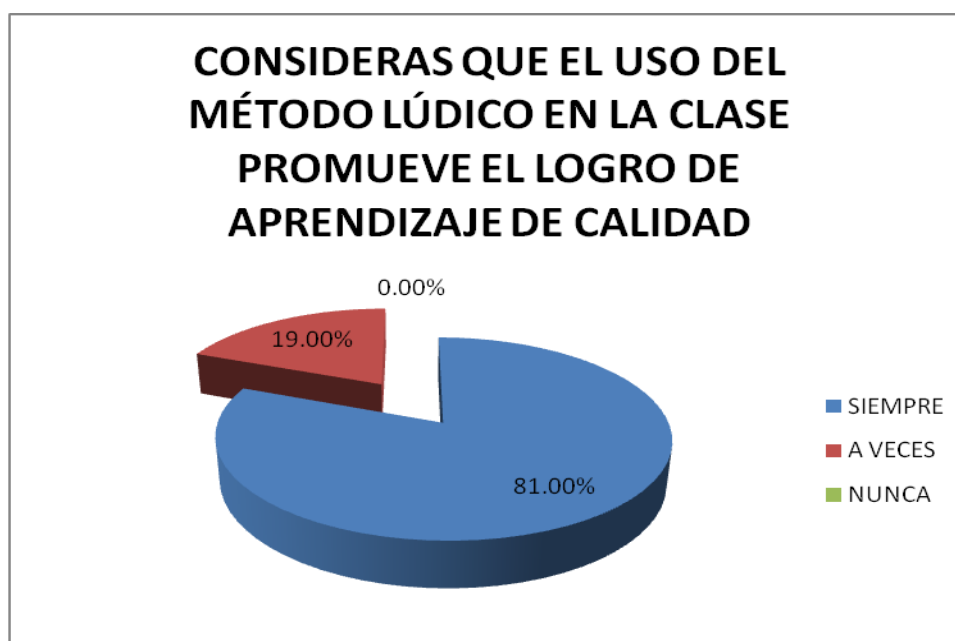


Figura 26

INTERPRETACIÓN

Del Cuadro 19 y Figura 26 que se presenta se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, consideras que el uso del método lúdico en la clase promueve el logro de aprendizaje de calidad, el 81,00% manifestaron que los conocimientos adquiridos promueve el logro de aprendizaje de calidad con el método lúdico en historia, geografía y economía y el 19,00% manifestaron que el método lúdico a veces promueve el logro de aprendizaje de calidad en el área.

Se puede afirmar que el método lúdico promueve el logro de aprendizaje de calidad en la asignatura de historia, geografía y economía y el conocimiento adquirido sean permanentes.

CUADRO 20. TE AGRADA QUE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE SE REALICEN A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

ALTERNATIVAS	fi	hi	hi%
SIEMPRE	17	0,89	89,00
ALGUNAS VECES	4	0,11	11,00
NUNCA	0	0,00	00,00
TOTAL	21	1,00	100,0



Figura 27

INTERPRETACIÓN

Del Cuadro 20 y Figura 27 que se presenta, se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, te agrada que los procesos de aprendizaje se realicen a través de las actividades lúdicas, el 89,0% manifestaron que les agrada que siempre se realicen los aprendizajes a través de actividades lúdicas en el aprendizaje de historia, geografía y economía y el 11,0% manifestaron que solo algunas veces les agrada que los procesos de aprendizaje se realicen a través de las actividades lúdicas en el área.

Se puede afirmar que el método lúdico permite que los conocimientos adquiridos de historia, geografía y economía sean agradables.

CUADRO 21. EL MÉTODO LÚDICO TE MOTIVA LA INVESTIGACIÓN

ALTERNATIVAS	Fi	hi	hi%
SIEMPRE	19	0,905	90,50
ALGUNAS VECES	2	0,095	9,50
NUNCA	0	0,00	00,00
TOTAL	21	1,00	100,0



Figura. 28

INTERPRETACIÓN

Del Cuadro 21 y Figura 28 que se presenta, se observa lo siguiente:

Después de aplicado el método lúdico en los alumnos del quinto año de la I.E. “HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ” en el año 2012, frente a la pregunta, el método lúdico te motiva la investigación, el 90,50% manifestaron que el método lúdico le motiva la investigación y el 9,50% manifestaron que el método lúdico le motiva algunas veces la investigación.

Se puede afirmar que el método lúdico motiva a los alumnos a la investigación.

CONCLUSIONES

Después de realizado el trabajo de investigación sobre la aplicación del método lúdico en el aprendizaje de la historia, geografía y economía en el área de Ciencias Sociales se arribó a las conclusiones siguientes:

PRIMERA: Antes de aplicar el método lúdico como estrategia metodológica en el aprendizaje de la historia, geografía y economía en el área de ciencias sociales, los promedios obtenidos eran bajos.

SEGUNDA: Se ha demostrado que la aplicación del método lúdico influye en el nivel de aprendizaje de los alumnos del grupo experimental, ello se evidencia en las calificaciones obtenidas en la prueba de salida cuyo promedio es 17,9.

TERCERA: Después del experimento, se ha podido observar que el aprendizaje de los alumnos del grupo experimental, que se les ha aplicado el método lúdico, han elevado su aprendizaje, en cambio los del grupo control ha permanecido en su nivel de aprendizaje, siendo el

promedio alcanzado por el grupo experimental 17,9 y el grupo de control 12,39.

CUARTA: El empleo del método lúdico eleva el nivel de aprendizaje de las asignaturas de historia, geografía y economía en el área de Ciencias Sociales en los alumnos del quinto año de la I.E. "HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" de la ciudad de Tacna.

SUGERENCIA

PRIMERA: Se sugiere a los docentes de la especialidad de Ciencias Sociales de las I.E. de la ciudad de Tacna hacer uso del método lúdico en la enseñanza aprendizaje de las asignaturas de historia, geografía y economía, porque se ha comprobado experimentalmente que los alumnos aprenden mejor a través del juego.

SEGUNDO: Debido a que el método lúdico como estrategia metodológica permite mejorar los niveles de aprendizaje en el área de historia, geografía y economía en los alumnos del quinto año de la I.E."HERMÓGENES ARENAS YÁÑEZ" de la ciudad de Tacna, se sugiere a los docentes de la región que utilicen el método lúdico no solo en el área de historia, geografía y economía sino también en las diferentes áreas.

BIBLIOGRAFÍA

ALMEYDA S. Orlando (2001) “Nuevo Enfoque Pedagógico para la Educación Secundaria” Editorial adul E.I.R.L.; Lima-Perú

ADEMAR, Noriega (2006). “Psicología del Niño: Problema y Soluciones” Editorial MIRBET; Lima – Perú.

BERNARDO CARRASCO, José (2007). “Estrategias de Aprendizaje” Editorial: Grafica Rogar S.A. Madrid.

CABRERA DE MONTALVO, Rosa. “Didáctica Moderna” Editorial, Gráfica del Perú. Lima – Perú.

CALERO PÉREZ, Mavilo. (1998) “Educar Jugando” Editorial San Marcos; Lima – Perú.

CUEVA CIPRIANO, Rudy; RODRIGUEZ DE LOS RIOS, Luis (2011). “Psicología del Aprendizaje” Editorial San Marcos E.I.R.L-Perú.

DIAZ HEREDIA, José (1999). “Hacia un Nuevo Paradigma Pedagógico” Editorial San Marcos; Lima-Perú

DÍAZ HEREDIA, José (1995) “Principales Métodos de enseñanza Aprendizaje” Editorial, Grafica del Perú; Lima-Perú

FACUNDO ANTON, Luis (1999). "Fundamentos al Aprendizaje Significativo" Editorial, San Marcos; Lima – Perú.

FRANCO LEÓN, Verónica y otros (2007). "Desarrollo de Habilidades Cognitivas a través de Estrategias Metodológicas". Primera edición; Gobierno Regional de Tacna.

GAMBOA SARMIENTOS, Sonia Cristina (2004). "Creatividad y Entorno Virtual de Aprendizaje" Editorial Grafica S.A.; Bogotá

GALVEZ VÁSQUEZ, José (2001) "Método y Técnicas de Aprendizaje" Editorial Grafica Norte; Lima – Perú.

HERRÁIZ, María Luisa (2001) "Formación de Formadores" Editorial Noriega editora; México.

HIDALGO MATTOS, Benigno (2007). "Materiales Educativos" Editorial Palomino E.I.R.L.; Lima – Perú.

JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto (2000). "Cerebro creativo y lúdico" Ltda.; Bogotá – Colombia.

LIZÁRRAGA FEBRES, Jesús; CAMPOS TEJADA, Saúl y otro, (2000). "Estrategias de enseñanza aprendizaje" Editorial, alvarella impresiones y editores; Lima-Perú

SPRIN THALL A. Norman (1996). "Psicología de la Educación" Editorial FER, Fotocomposición S.A. España.

VELIZ MUÑOZ, Francisco; “Estrategia Didáctica”

ZILBERTEIN TORUNCH, José (2001). “Como Hacer más Eficiente el Aprendizaje”, Editorial Magisterial, Lima – Perú.

ANEXO 01

PRE-TEST

PRUEBA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA

Nombres y Apellidos: _____ Grado
_____ Sección _____

Ítem de respuesta única (3 puntos)

Marca con un aspa la respuesta correcta (1/2 puntos c/u)

1. El gobierno revolucionario de las fuerzas armadas se inició con:
 - a) El gobierno revolucionario de Juan Velasco Alvarado
 - b) El gobierno revolucionario de Morales Bermúdez
 - c) La reforma educativa

2. Juan Velasco Alvarado asume el poder mediante el:
 - a) Voto democrático
 - b) Golpe de estado
 - c) Sucesión de poder

3. El golpe de estado que se inicia desde a la ciudad de Tacna fue para desplazar del poder a:
 - a) Morales Bermúdez
 - b) Velasco Alvarado
 - c) Fernando Belaúnde

4. La segunda etapa del gobierno revolucionario en el Perú se inicia con:
 - a) Morales Bermúdez
 - b) Velasco Alvarado
 - c) Fernando Belaunde Terry

5. Una de las reformas importante de Velasco fue:

- a) La reforma educativa
- b) La reforma agraria
- c) La reforma administrativa

6. Velasco Alvarado asume el poder a:

- a) Fernando Belaúnde Terry
- b) Morales Bermúdez
- c) Alan García

Ítem de complementación (7 puntos)

1. Completar los espacios en blanco
2. El gobierno revolucionario de las fuerzas armadas se inicia con: _____
3. La reforma agraria fue obra del gobierno de :-----
4. Alentó la nacionalización de las empresas: _____
5. _____ era presidente del consejo de Ministros de un gobierno de Juan Velasco Alvarado.
6. El _____ se produjo la ley de la reforma agraria....
7. El plan _____ asesinato y desaparición y tortura de muchos políticos.
8. Busco promover la inversión privada _____

Ítem de desarrollo (4 Puntos)

Completa en el cuadro las ventajas y desventajas de la reforma agraria.

Ventajas	Desventaja

Ítem de desarrollo (6 puntos)

1. Analiza la reforma educativa del gobierno de Juna Velasco
2. Identifica las causas del golpe de estado de Morales Bermúdez

¡Éxitos!

ANEXO 02

TEST DE PROCESO

PRUEBA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA

Nombres y Apellidos: _____ Grado
_____ Sección _____

Ítem de respuesta única (1/2 Cada uno)

Marca con un aspa la respuesta correcta.

1. El primer gobierno de Alán García fue:
 - a) 1980 – 1985
 - b) 1985 – 1990
 - c) 1990 – 1995

2. Es una característica de su primer Gobierno de Alan García:
 - a) Aumento del sueldo
 - b) Crisis económica
 - c) Despoblamiento de la zona urbana

3. Alan García se tuvo que enfrentar en segunda vuelta con:
 - a) Toledo
 - b) Ollanta
 - c) Vargas Llosa

4. Alan tuvo que fugar por las persecuciones políticas a:
 - a) Estados Unidos
 - b) Colombia
 - c) México

5. Cambió de moneda de sol por el inti:
 - a) Gob. de Alberto Fujimori
 - b) 1er Gob. de Alán García
 - c) 2do Gob. de Alán García

Ítem de verdadero falso (1/2 cada uno)

Marca verdadero falso según corresponda

1. En el gobierno de Alberto Fujimori el Perú es declarado país inelegible ()
2. Mario Vargas dice no pagar la deuda externa ()
3. En el primer gobierno de Alán García se dio la fuga de terroristas de los penales . ()
4. En el primer gobierno de Alán García se da los TLC ()
5. En 1991 Alán García vuelve a postular a la presidencia ()

Ítem de completación: (5 puntos)

Completar los espacios en blanco.

1. Alan García es militante del APRA:.....
2. Alán García retorna al país cuando:.....
3. Honradez, Tecnología y trabajo es la frase de:.....
4.lideraba la marcha de los cuatro suyos.
5. Haya de la Torre cobraba del congreso:

Ítem de desarrollo (4 puntos)

Completa el cuadro con las ideas principales del primer y segundo gobierno de Alán García.

PRIMER GOBIERNO	SEGUNDO GOBIERNO

Ítem de desarrollo (6 puntos)

1. Analiza como deja el país Alán García después de su primer gobierno.
2. Por qué Alberto Fujimori ganó las elecciones en 1991.

ANEXO 03

ENCUESTA

OBJETIVO: Determinar la eficacia de la aplicación de método lúdico en el área de historia, geografía y economía de los estudiantes del quinto año “B” del grupo experimental de la Institución Educativa “Hermógenes Arenas Yáñez” de Tacna, 2012.

Grado.....Sección.....

Instrucciones: Marca con una X la respuesta que creas convenientes.

1.- La aplicación del métodos lúdico despierta tu interés de aprendizaje.

- a) Siempre
- b) Algunas veces
- c) Nunca

2.- Las actitudes lúdicas empleadas en clase son:

- a) Adecuadas
- b) Poco adecuadas
- c) Inadecuadas

3.- Las actividades lúdicas te permiten.

- a) Aprender mejor
- b) Resolver problemas
- c) Integrarme

4.- Te resulta fácil aprender con las actividades lúdicas.

- a) Siempre
- b) Algunas veces
- c) Nunca.

5.- Te ha resultado beneficioso el aprendizaje con las actividades lúdicas

- a) Siempre.
- b) Algunas veces
- c) Nunca.

6.- Las actividades lúdicas realizadas en clase promueven el proceso y búsqueda de nuevas ideas en el aprendizaje:

- a) Siempre.
- b) Algunas veces.
- c) Nunca.

7.- Las actividades lúdicas realizadas promueven la indagación e integración de contenidos:

- a) Siempre.
- b) Algunas veces.
- c) Nunca.

8.- Considerar que el uso del método lúdico en la clase promueve el logro de aprendizaje de calidad.

- a) Siempre.
- b) A veces
- c) Nunca.

9.- Te agrada que los procesos de aprendizaje se realicen a través de las actividades lúdicas.

- a) Siempre.
- b) Algunas veces.
- c) Nunca.

10.- El método lúdico te motiva la investigación.

- a) Siempre.
- b) Algunas veces.
- c) Nunca.

ANEXO 04

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 01

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA SESIÓN : El Gobierno de Alan García Pérez
ÁREA : Historia, Geografía y Economía
NIVEL : Secundario
GRADO Y SECCIÓN : 5º A
DURACIÓN : 3 horas pedagógicas
TEMA TRANSVERSAL : Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.
VALOR : Responsabilidad – Respeto
APRENDIZAJE ESPERADO : Identifica y analiza los principales acontecimientos del gobierno de Alan García Pérez.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO (min)
<ul style="list-style-type: none">Se inicia la clase haciendo una recapitulación del tema anterior relacionado con el tema a tratar en clase.	Pizarra	5
<ul style="list-style-type: none">La motivación se hará con la presentación de un video acerca del alza de precios de productos de primera necesidad en su primer gobierno.	Pizarra	10
<ul style="list-style-type: none">Luego los alumnos manifiestan sus opiniones mediante una lluvia de ideas.	Cañón multimedia	
<ul style="list-style-type: none">Posteriormente se crea el conflicto cognitivo mediante la pregunta: ¿Por qué creen que la gente volvió a votar por Alan García?	Pizarra	10
<ul style="list-style-type: none">El docente presenta y desarrolla el tema con participación activa de los alumnos haciendo uso del método lúdico (rompecabezas)	Plumón	
<ul style="list-style-type: none">El docente monitorea y orienta la actividad lúdica.		
<ul style="list-style-type: none">Terminada la actividad lúdica, con participación activa de los alumnos y el		10

docente, se comienza a identificar y analizar los principales acontecimientos de su gobierno.	Pizarra Plumón Tarjetas	90
	Pizarra Plumón	10

III. EVALUACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Manejo de información	Identifica y analiza los principales acontecimientos del gobierno de Alan García	Registro auxiliar de notas
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Responsabilidad Respeto	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de trabajos en forma oportuna • Valora los aprendizajes desarrollados • Respeto las opiniones de sus compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro auxiliar de notas • Ficha de observación

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 02

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA SESIÓN : El Gobierno Revolucionario de las Fuerzas Armadas
ÁREA : Historia, Geografía y Economía
NIVEL : Secundario
GRADO Y SECCIÓN : 5º A
DURACIÓN : 3 horas pedagógicas
TEMA TRANSVERSAL : Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.
VALOR : Responsabilidad – Respeto
APRENDIZAJE ESPERADO : Identifica y analiza las causas del golpe de Estado de Juan Velasco Alvarado.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSO DIDÁCTICO	TIEMPO (min)
<ul style="list-style-type: none">• Se inicia la clase haciendo una recapitulación del tema anterior relacionado con el tema a tratar en clase.• La motivación se hará con la presentación de un audio sobre el discurso de Juan Velasco Alvarado acerca de las reformas.• Luego los alumnos manifiestan sus opiniones mediante una lluvia de ideas.• Posteriormente se crea el conflicto cognitivo mediante la pregunta: ¿Por qué se dan las revoluciones?• El docente pregunta y desarrolla el tema con la participación activa de los alumnos haciendo uso del método lúdico (dramatización o juego de roles)• El docente monitorea y orienta el desarrollo de la actividad lúdica.	Pizarra	5
	Pizarra	10
	Audio	10
		10

<ul style="list-style-type: none"> Terminada la actividad lúdica, con participación activa de los alumnos y el docente, se comienza a identificar y analizar las causas que motivaron el golpe de Estado de Juan Velasco Alvarado. 	Carteles Papelotes Plumones Vestuario	90
	Pizarra Plumón	10

III. EVALUACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Manejo de información	Identifica y analiza las causas de la Revolución de Juan Velasco Alvarado	Registro auxiliar de notas
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Responsabilidad Respeto	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de trabajos en forma oportuna Valora y respeta la opinión de los demás 	<ul style="list-style-type: none"> Registro auxiliar de notas Ficha de observación

ANEXO 05

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

Dramatización o Juego de Roles

1. Objetivo

Identifica las causas del golpe de estado de Juan Velasco mediante la presentación de la actividad lúdica.

2. Presentación del juego

El docente da las indicaciones para la presentación de la dramatización o juego de roles y les explica que deben resaltar las causas del golpe de estado de Juan Velasco.

Antes de explicar la actividad lúdica se organizan los alumnos y forman grupos para realizar el sorteo de la presentación.

Seguidamente para evitar el desorden se elige un líder por grupo para que controle y organice su grupo.

Una vez organizados los grupos, se desplazan las carpetas a los alrededores para que pueda haber espacio para la presentación de la actividad lúdica

3. Desarrollo

Los grupos a cargo del líder dan inicio a la dramatización acerca del gobierno de Juan Velasco resaltando las causas para posteriormente analizarlas.

4. Evaluación

La evaluación se realizará mediante preguntas dirigidas para que los alumnos puedan responder y al mismo tiempo analizarlas.

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

Rompe Cabezas

1. Objetivo

Identificar las principales ideas del gobierno de Alán García

2. Presentación del Juego

El docente da las indicaciones de la actividad lúdica. Para la presentación de esta actividad los alumnos deben tener en cuenta el tiempo en que se demoran para ubicar las tarjetas y colocarlas en la pizarra en sus respectivos lugares que corresponden.

El trabajo es grupal y se nombra un líder que organiza y dirige el grupo.

Una vez organizado el grupo se les entrega las tarjetas para que los alumnos puedan seleccionarlos y agruparlos debidamente teniendo en cuenta el tiempo.

Al finalizar la actividad lúdica el grupo que lo realice en menos tiempo será el ganador.

3. Desarrollo

Los grupos a cargo del líder darán inicio a la actividad lúdica teniendo que seleccionar y agrupar las tarjetas donde corresponda teniendo en cuenta el tiempo que demora.

4. Evaluación

La evaluación se realizara mediante una prueba escrita.

ANEXO 06



Alumnos armando rompe cabeza de tarjetas con ideas principales





Participando en la actividad lúdica de dramatización o juego de roles



ANEXO 07

UNIDADES DE APRENDIZAJE



UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01
"SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX EN EL MUNDO"

I.- DATOS GENERALES:

AREA : Historia, Geografía y Economía.
CICLO : VII
GRADO : Quinto Grado de Educación Secundaria.
SECCIÓN(ES) : A - B
DURACIÓN : 33 horas (Del 01 de Marzo al 11 de Mayo del 2012).
DOCENTE : Leonor Jaramillo Gonzales

II.- JUSTIFICACIÓN:

El área de Historia, Geografía y Economía enfatiza el aprendizaje de la Historia del Perú para valorar la creatividad de los peruanos y de esta forma consolidar el sentimiento de pertenencia con el Perú. Está orientada a que los estudiantes manejen información y la organicen de manera pertinente, sobre los sucesos históricos, geográficos, sociales y económicos presentes y pasados, con la finalidad de que cuenten con los elementos para la formación de su propio juicio crítico, para su participación en la sociedad y valoración de su país. El área permite al estudiante asumir un rol protagónico, autónomo, individual y colectivo, ubicándose en el mundo con la responsabilidad, valorando y apreciando la diversidad natural, desarrollando una conciencia ambiental y ejecutando estrategias en torno a la gestión del espacio, cuidado y preservación del ambiente.

III.- ORGANIZADORES DE ÁREA:

- MANEJO DE INFORMACION
- COMPRENSION ESPACIO-TEMPORAL
- JUICIO CRITICO

IV.- TEMA TRANSVERSALES:

- EDUCACIÓN PARA LA CONVIVENCIA, LA PAZ Y LA CIUDADANÍA
- EDUCACIÓN PARA EL USO ADECUADO DEL RECURSO HÍDRICO.

V.- VALORES:

- RESPETO
- RESPONSABILIDAD
- SOLIDARIDAD

VI.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: 11 semanas. (33 Horas)

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	T.	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL Discrimina y analiza la distribución espacial y las secuencias cronológicas, en torno a los hechos y procesos presentados de la II Guerra Mundial y sus repercusiones en América Latina y el Mundo</p>	<p>Consecuencias de la II Guerra Mundial en América Latina y el Mundo ✓</p>	<p>Resume las consecuencias de la II Guerra Mundial en el Perú y en el mundo.</p>	0h.	<p>COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL Discrimina y analiza la distribución espacial y las secuencias cronológicas, en torno a los hechos y procesos presentados de la II Guerra Mundial y sus repercusiones en América Latina y el Mundo a través del diálogo y un cuestionario.</p>	<p>F. Cuestionario Ficha para Interv. Orales</p>
<p>Interpreta los cambios y permanencias de la Guerra Fría,</p>	<p>La Guerra Fría. ✓</p>	<p>Elabora organizadores visuales sobre el desarrollo de la guerra fría y diálogo en torno a ello.</p>	3h.	<p>Interpreta los cambios y permanencias de la Guerra Fría,</p>	<p>Ficha para Interv. Orales</p>
<p>JUICIO CRITICO Argumenta sobre la influencia de EEUU en la política internacional del Mundo.</p>	<p>Política Internacional de Estados Unidos. ✓</p>	<p>Averiguan sobre la política internacional de los E.E.U.U. y comentan sobre la actualidad</p>	2h.	<p>JUICIO CRITICO Argumenta sobre la influencia de EEUU en la política internacional del Mundo a través del diálogo.</p>	<p>Ficha de Observación para tareas académicas</p>
<p>COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL Discrimina y analiza la distribución espacial y las secuencias cronológicas, en torno a los hechos y procesos presentados de la II Guerra Mundial y sus repercusiones en América Latina y el Mundo</p>	<p>Procesos de Descolonización, Movimientos de Independencias y Revoluciones en África y Asia ✓</p>	<p>Identifica en un mapa, los lugares donde se produjeron los procesos de descolonización. Elabora mapas conceptuales sobre el proceso de descolonización y expone. Investiga sobre las vidas y obra de Mahatma Ghandi y Nelson Mandela, y comentan sus puntos de vista.</p>	4h. 2h. 2h.	<p>COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL Discrimina y analiza la distribución espacial y las secuencias cronológicas, en torno a los hechos y procesos presentados de la II Guerra Mundial y sus repercusiones en América Latina y el Mundo</p>	<p>Ficha para Interv. Orales Ficha de Observación Ficga de Ev. Trabajo Inv.</p>
<p>JUICIO CRITICO Formula puntos de vista y valora la conservación de los ecosistemas en el Perú, la Amazonia y la Antártica</p>	<p>Conservación de los Ecosistemas en el Perú, La Amazonia y la Antártida como Reserva de Biodiversidad en el Mundo ✓</p>	<p>Debate y propone alternativas de conservación de los ecosistemas de su localidad, región, país y del mundo</p>	3h.	<p>JUICIO CRITICO Formula puntos de vista y valora la conservación de los ecosistemas en el Perú, la Amazonia y la Antártica</p>	<p>Ficha de Observación</p>
<p>COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL Localiza en el espacio y en el tiempo el desarrollo de las</p>	<p>Características Físicas del Medio Geográfico Peruano</p>	<p>Elabora un esquema gráfico señalando las características del</p>	4h.	<p>COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL Localiza en el espacio y en el tiempo el desarrollo de las características del medio</p>	<p>Ficga de Ev. Tarea académica</p>

características del medio geográfico peruano y la distribución de la población por áreas geográficas y sectores económicos en el Perú, América Latina y el Mundo	Actividades Económicas, Sectores y Procesos	Medio geográfico peruano y lo explica. En forma grupal analiza la importancia de los sectores productivos en su localidad región y país y elabora organizadores visuales y expone.	4h. 4h.	geográfico peruano y la distribución de la población por áreas geográficas y sectores económicos en el Perú, América Latina y el Mundo	Ficha de Observación Prueba escrita
--	---	---	----------------	--	--

VII- EVALUACIÓN DE ACTITUDES ANTE EL ÁREA:

VALORES	ANTE EL ÁREA	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve la conservación del Ambiente • Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta sus tareas en la fecha indicada - Demuestra interés en el desarrollo del área con responsabilidad 	Lista de cotejo
Respeto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora los logros alcanzados por los peruanos en la Historia del Perú en el Contexto Mundial ▪ Valora la diversidad cultural existente en su Localidad, Región, País y el Mundo 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra orden y disciplina - Respeta las opiniones de los demás. 	
Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora su pertenencia a una Comunidad Local, Regional y Nacional ▪ Promueve la defensa del Patrimonio Local, Regional y Nacional. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se integra en equipos de trabajo identificándose con ellos - Participa en actividades cívicas con una actitud patriótica. 	

Coordinación-Dirección


Prof. Leonor Jaramillo Gonzales
Docente del Área

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 02 – II BIMESTRE
“SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX EN EL PERÚ Y AMÉRICA”

I.- DATOS GENERALES:

AREA : Historia, Geografía y Economía
CICLO : VII
GRADO : Quinto Grado de Educación Secundaria.
SECCIÓN(ES) : A - B
DURACIÓN : 33 horas (14 de Mayo al 27 de Julio).
DOCENTE : Leonor Jaramillo Gonzales

II.- JUSTIFICACIÓN:

El área de Historia, Geografía y Economía enfatiza el aprendizaje de la Historia del Perú para valorar la creatividad de los peruanos y de esta forma consolidar el sentimiento de pertenencia con el Perú. Está orientada a que los estudiantes manejen información y la organicen de manera pertinente, sobre los sucesos históricos, geográficos, sociales y económicos presentes y pasados, con la finalidad de que cuenten con los elementos para la formación de su propio juicio crítico, para su participación en la sociedad y valoración de su país. El área permite al estudiante asumir un rol protagónico, autónomo, individual y colectivo, ubicándose en el mundo con la responsabilidad, valorando y apreciando la diversidad natural, desarrollando una conciencia ambiental y ejecutando estrategias en torno a la gestión del espacio, cuidado y preservación del ambiente.

III.- ORGANIZADORES DE ÁREA:

- MANEJO DE INFORMACION
- COMPRENSION ESPACIO-TEMPORAL
- JUICIO CRITICO

IV.- TEMA TRANSVERSALES:

- EDUCACION PARA LA CONVIVENCIA, LA PAZ Y LA CIUDADANIA
- VALORES:

- RESPETO
- RESPONSABILIDAD
- SOLIDARIDAD

VI.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: 11 semanas. (33 Horas)

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	T.	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO</p> <p>Interpreta los cambios y permanencias la reunificación alemana y la desintegración de la URSS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reunificación Alemana y Desintegración de la URSS 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las características de la reunificación alemana y Desintegración de la URSS exponiendo sus conclusiones 	4h.	<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO</p> <p>Interpreta los cambios y permanencias la reunificación alemana y la desintegración de la URSS</p>	Ficha de Observación
<p>MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <p>Analiza información sobre las transformaciones en América Latina desde mediados del siglo XX</p>	<ul style="list-style-type: none"> Transformaciones en América Latina según Regiones desde mediados del siglo XX migraciones, Movilización Social y Cultura Popular 	<ul style="list-style-type: none"> Lee y analiza las características de las migraciones, la movilización social y la cultura popular en el Perú y América Latina y consolida la información en organizadores visuales y expone. 	6h.	<p>MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <p>Analiza informaciones sobre las transformaciones en América Latina desde mediados del siglo XX</p>	Ficha de Observación a exposiciones y org. Visuales.
<p>Identifica información sobre los procesos históricos, geográficos y económicos, en el periodo comprendido entre la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sociedad, Política y Economía en el Perú y América Latina hasta la actualidad 	<ul style="list-style-type: none"> Recepciona información sobre la sociedad Política y Economía en el Perú y América Latina hasta la actualidad y elabora resúmenes, cuestionarios, org. Visuales y expone. 	4h.	<p>Identifica información sobre los procesos históricos, geográficos y económicos, en el periodo comprendido entre la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días.</p>	Ficha de Observación a exposiciones y org. Visuales.
<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO</p> <p>Analiza el proceso de crisis y reordenamiento social, político y económico en el Perú, América Latina y el Mundo desde Mediados del siglo XX.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Movimientos Sociales y Políticos. Reformas y Revoluciones 	<ul style="list-style-type: none"> Lee, analiza y expone las causas y consecuencias de las reformas y revoluciones en el Perú. 	3h.	<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO</p> <p>Analiza el proceso de crisis y reordenamiento social, político y económico en el Perú, América Latina y el Mundo desde Mediados del siglo XX</p>	Ficha de Observación a exposiciones e I.O.
<p>Representa e interpreta gráficamente procesos históricos, geográficos, y económicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Regímenes Civiles y Militares. Populismo. Desarrollo y Crecimiento Económico en el Perú 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora mapas conceptuales sobre las características y de los regímenes militares y civiles y argumenta puntos de vista. 	4h.	<p>Representa e interpreta gráficamente procesos históricos, geográficos, y económicos</p>	Ficha de Observación a Org. Visuales .e I.O.
<p>MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <p>Comunica información relevante, sobre las principales actividades económicas, los sectores, procesos y las ventajas que ofrece la liberación del comercio.</p> <p>JUICIO CRITICO</p> <p>Argumenta criterios propios, críticos y creativos en torno al nuevo orden</p>	<ul style="list-style-type: none"> Distribución de la Población por áreas Geográficas y Sectores Económicos en América Latina y el Mundo. Migraciones Internacionales Globalización Económicas Bloques Económicos 	<ul style="list-style-type: none"> Investiga sobre aspectos demográficos a nivel mundial y nacional y presenta conclusiones. Analiza las características del mundo globalizado y del desarrollo económico y argumenta puntos de vista 	3h.	<p>MANEJO DE INFORMACIÓN</p> <p>Comunica información relevante, sobre las principales actividades económicas, los sectores, procesos y las ventajas que ofrece la liberación del comercio.</p> <p>JUICIO CRITICO</p> <p>Argumenta criterios propios, críticos y creativos en torno al</p>	Ficha de Ev. Trabajo de Investigación Ficha de Ev. a I.O.

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	T.	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO Analiza el proceso de crisis y reordenamiento social, político y económico en el Perú, América Latina y el Mundo desde mediados del siglo XX</p>	<ul style="list-style-type: none"> Crisis económica, Social y Política de los años 80 en el Perú, América Latina y el Mundo 	<ul style="list-style-type: none"> Lee y organiza información referida a hechos de carácter mundial en los ochenta y expone. Expone sus Conclusiones sobre las causas que ocasionaron la crisis en los años ochenta. Lee y organiza información referida a hechos a nivel de Latinoamérica y el Perú en los ochenta y expone. 	<p>3h. 3h. 5h.</p>	<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO Analiza el proceso de crisis y reordenamiento social, político y económico en el Perú, América Latina y el Mundo desde mediados del siglo XX</p>	<p>Ficha de Observación Ficha de ev. a org. visuales e I.O.</p>
<p>Representa e interpreta procesos históricos, geográficos y económicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> El Perú y América Latina en el nuevo orden Mundial. Sociedad del Conocimiento y Globalización 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza los antecedentes que propician el nuevo orden mundial Leen información referente al Perú en el marco de la globalización y exponen conclusiones y puntos de vista 	<p>3h. 2h.</p>	<p>Representa e interpreta procesos históricos, geográficos y económicos</p>	<p>Ficha de Observación Ficha de ev. a org. visuales e I.O.</p>
<p>MANEJO DE INFORMACIÓN Analiza información sobre las transformaciones en América Latina desde mediados del siglo XX</p>	<ul style="list-style-type: none"> Transformaciones del Perú desde mediados del siglo XX: Migración, Movilización Social y Cultura Popular 	<ul style="list-style-type: none"> Identifican características de los cambios producidos en el Perú desde mediados del siglo XX y dan a conocer conclusiones. 	<p>4h.</p>	<p>MANEJO DE INFORMACIÓN Analiza información sobre las transformaciones en América Latina desde mediados del siglo XX</p>	<p>Ficha de ev. a org. visuales e I.O.</p>
<p>JUICIO CRITICO Asume actitudes positivas sobre la participación de la mujer en los procesos sociales, políticos y económicos en el siglo XX</p>	<ul style="list-style-type: none"> Participación de la mujer en los procesos sociales, políticos y económicos 	<ul style="list-style-type: none"> Dialoga sobre la importancia de la participación de la mujer en la vida política, social y económica del Perú. 	<p>3h.</p>	<p>JUICIO CRITICO Asume actitudes positivas sobre la participación de la mujer en los procesos sociales, políticos y económicos en el siglo XX</p>	<p>Ficha de ev. a I.O.</p>
<p>Argumenta posiciones éticas en torno a la relación entre límites y problemas territoriales y propone alternativas para el desarrollo en las zonas de frontera</p>	<ul style="list-style-type: none"> Límites y Problemas Territoriales. Posibilidades para el desarrollo en zonas de frontera Integración Latinoamericana. Instituciones Actuales y posibilidades futuras 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora un informe sobre la definición de fronteras en nuestro país y acerca las posibilidades que nuestras fronteras ofrecen para su desarrollo. Investiga y comenta sobre las instituciones actuales que permiten una óptima integración latinoamericana en bien del fortalecimiento de la economía y el desarrollo del Perú y los países de la región. 	<p>6h. 3h.</p>	<p>Argumenta posiciones éticas en torno a la relación entre límites y problemas territoriales y propone alternativas para el desarrollo en las zonas de frontera</p> <p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO Evalúa el desarrollo de los tratados y convenios de fortalecimiento de la economía, las finanzas y el desarrollo del Perú y los países de la región</p>	<p>Ficha de ev. al informe e I.O. Ficha de ev. a T. Invest. e I.O.</p>

mundial y la globalización la organización política y los diversos mecanismos de integración, en el ámbito regional y mundial	<ul style="list-style-type: none"> Redes Viales, Características, Tipos e importancia para el desarrollo del Perú Organización Política y administrativa del Territorio Peruano 	<ul style="list-style-type: none"> Lee y comenta sobre la importancia de las redes viales en el desarrollo de un país. Investiga y expone sobre la organización política del Estado y las funciones de la administración gubernamental 	5h. 4h.	nuevo orden mundial y la globalización la organización política y los diversos mecanismos de integración en el ámbito regional y mundial Argumenta posiciones éticas en torno a la relación entre límites y problemas territoriales y propone alternativas para el desarrollo en las zonas de frontera	Ficha de Ev. a I.O. Ficha de Ev. a I.O. Ficha de Observación Prueba Escrita
---	---	--	----------------	---	--

VII. EVALUACIÓN DE ACTITUDES ANTE EL ÁREA:

VALORES	ANTE EL ÁREA	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> Promueve la conservación del ambiente Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta sus tareas en la fecha indicada Demuestra interés en el desarrollo del área con responsabilidad 	Lista de Cotejo
Respeto	<ul style="list-style-type: none"> Valora los logros alcanzados con los peruanos en la Historia del Perú en el Contexto Mundial Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra orden y disciplina durante la clase Practica las normas de convivencia 	
Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> Valora su pertenencia a una comunidad local, regional y nacional Promueve la defensa del Patrimonio Local regional y Nacional 	<ul style="list-style-type: none"> Se integra en equipos de trabajo identificándose con ellos Valora y respeta las individuales de los integrantes del grupo 	

Coordinación-Dirección

Prof. Leonor Jaramillo Gonzales
Docente del Área

**NIDAD DE APRENDIZAJE N° 03 – III BIMESTRE
“EL PERÚ Y AMÉRICA EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS”**

I.- DATOS GENERALES:

AREA : Historia, Geografía y Economía
CICLO : VII
GRADO : Quinto grado de Educación Secundaria.
SECCIÓN(ES) : A - B
DURACIÓN : 27 horas (13 de Agosto al 12 de Octubre).
DOCENTE : Leonor Jaramillo Gonzáles

II.- JUSTIFICACIÓN:

El área de Historia, Geografía y Economía enfatiza el aprendizaje de la Historia del Perú para valorar la creatividad de los peruanos y de esta forma consolidar el sentimiento de pertenencia con el Perú. Está orientada a que los estudiantes manejen información y la organicen de manera pertinente, sobre los sucesos históricos, geográficos, sociales y económicos presentes y pasados, con la finalidad de que cuenten con los elementos para la formación de su propio juicio crítico, para su participación en la sociedad y valoración de su país. El área permite al estudiante asumir un rol protagónico, autónomo, individual y colectivo, ubicándose en el mundo con la responsabilidad, valorando y apreciando la diversidad natural, desarrollando una conciencia ambiental y ejecutando estrategias en torno a la gestión del espacio, cuidado y preservación del ambiente.

III.- ORGANIZADORES DE ÁREA:

- MANEJO DE INFORMACION
- COMPRENSION ESPACIO-TEMPORAL
- JUICIO CRITICO

IV.- TEMA TRANSVERSALES:

- EDUCACION EN VALORES PARA LA AUTOSUPERACION

V.- VALORES:

- RESPETO
- RESPONSABILIDAD
- SOLIDARIDAD


VI.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: 09 semanas. (27 Horas)

MANEJO DE INFORMACIÓN Analiza las fuentes de información sobre la importancia de la internacionalización de la producción en el apertura al sistema financiero internacional	<ul style="list-style-type: none"> • Internacionalización de la Producción y las Finanzas. El sistema Financiero Internacional. Importancia e Instituciones Representativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga y expone la importancia de la internacionalización de la producción y las finanzas, y la importancia del sistema financiero 	3h. MANEJO DE INFORMACIÓN Analiza las fuentes de información sobre la importancia de la internacionalización de la producción en el apertura al sistema financiero internacional.	Ficha de Observación
--	--	---	---	----------------------

VII. EVALUACIÓN DE ACTITUDES ANTE EL ÁREA:

VALORES	ANTE EL ÁREA	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve la conservación del ambiente • Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta sus tareas en la fecha indicada - Demuestra interés en el desarrollo del área con responsabilidad 	Lista de Colejo
Respeto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora los logros alcanzados con los peruanos en la Historia del Perú en el Contexto Mundial ▪ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra orden y disciplina en la clase - Respeta las opiniones de sus compañeros 	
Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora su pertenencia a una comunidad local, regional y nacional ▪ Promueve la defensa del Patrimonio Local regional y Nacional 	<ul style="list-style-type: none"> - Se integra en equipos de trabajo identificándose con ellos - Valora y respeta las individuales de los integrantes del grupo 	

Coordinación-Dirección


 Prof. Leonor Jaramillo Gonzales
 Docente del Área

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 04- IV BIMESTRE
"DESARROLLO Y ECONOMÍA"

I.- DATOS GENERALES:

AREA : Historia, Geografía y Economía
CICLO : VII
GRADO : Quinto grado de Educación Secundaria.
SECCIÓN(ES) : A - B
DURACIÓN : 27 horas (15 de Octubre al 14 de Diciembre).
DOCENTE : Leonor Jaramillo Gonzales

II.- JUSTIFICACIÓN:

El área de Historia, Geografía y Economía enfatiza el aprendizaje de la Historia del Perú para valorar la creatividad de los peruanos y de esta forma consolidar el sentimiento de pertenencia con el Perú. Está orientada a que los estudiantes manejen información y la organicen de manera pertinente, sobre los sucesos históricos, geográficos, sociales y económicos presentes y pasados, con la finalidad de que cuenten con los elementos para la formación de su propio juicio crítico, para su participación en la sociedad y valoración de su país. El área permite al estudiante asumir un rol protagónico, autónomo, individual y colectivo, ubicándose en el mundo con la responsabilidad, valorando y apreciando la diversidad natural, desarrollando una conciencia ambiental y ejecutando estrategias en torno a la gestión del espacio, cuidado y preservación del ambiente.

III.- ORGANIZADORES DE ÁREA:

- MANEJO DE INFORMACION
- COMPRENSION ESPACIO-TEMPORAL
- JUICIO CRITICO

IV.- TEMA TRANSVERSALES:

- EDUCACION PARA EL USO ADECUADO DEL RECURSO HIDRICO

V.- VALORES:

- RESPETO
- RESPONSABILIDAD
- SOLIDARIDAD

VI.- ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES: 09 semanas. (27 Horas)

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	T.	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>MANEJO DE INFORMACIÓN Juzga y evalúa las fuentes de información sobre el fenómeno de terrorismo, y la subversión en el Perú y América Latina y los diversos conflictos bélicos internacionales contemporáneos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terrorismo y Subversión en el Perú y América Latina. • Conflictos bélicos internacionales contemporáneos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigan sobre el proceso de la subversión en el Perú y América Latina y exponen conclusiones. • Leen y analizan sobre el contexto mundial en el surgo del terrorismo y averiguan sobre los conflictos bélicos internacionales contemporáneos. 	<p>4h. 3h.</p>	<p>MANEJO DE INFORMACIÓN Juzga y evalúa las fuentes de información sobre el fenómeno de terrorismo, y la subversión en el Perú y América Latina y los diversos conflictos bélicos internacionales contemporáneos</p>	<p>Ficha de ev. a T. Invest. e I.O Ficha de Observación</p>
<p>JUICIO CRITICO Formula y asume soluciones a los problemas presentados en la realidad social y espacial, interrelacionando con el tiempo y el espacio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La defensa de la democracia: Sociedad. Fuerzas Armadas y Policías. Procesos de Pacificación en el Perú 	<ul style="list-style-type: none"> • Expone puntos de vista sobre el rol que cumplen las F.F.AA y las Fuerzas policiales en la pacificación del país. 	<p>4h.</p>	<p>JUICIO CRITICO Formula y asume soluciones a los problemas presentados en la realidad social y espacial, interrelacionando con el tiempo y el espacio</p>	<p>Ficha de ev. a I.O</p>
<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO Representa e interpreta procesos históricos, geográficos y económicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hechos y Acontecimientos de la Historia reciente del Perú 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza y elabora organizadores visuales sobre los acontecimientos más cercanos de la Historia del Perú 	<p>4h.</p>	<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO Representa e interpreta procesos históricos, geográficos y económicos</p>	<p>Ficha de ev. a Organizadores visuales</p>
<p>MANEJO DE INFORMACIÓN Comunica información relevante, sobre las principales actividades económicas, los sectores, procesos y las ventajas que ofrece la liberación del comercio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Liberalización del Comercio de Bienes y Servicios. Comercio Internacional 	<ul style="list-style-type: none"> • Expone sus ideas sobre el rol del comercio internacional en el desarrollo local, regional y nacional. 	<p>4h.</p>	<p>MANEJO DE INFORMACIÓN Comunica información relevante, sobre las principales actividades económicas, los sectores, procesos y las ventajas que ofrece la liberación del comercio</p>	<p>Ficha de ev. a I.O</p>
<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO Evalúa el desarrollo de los tratados y convenios de fortalecimiento de la economía, las finanzas y el desarrollo del Perú y los países de la región.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tratados y Convenios del Perú: APEC y TLC • Fortalecimiento de la Economía y las Finanzas 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga sobre las características de los tratados comerciales firmados por Perú y fundamenta su opinión. • Identifica las características de las finanzas y el fortalecimiento de la economía. 	<p>5h. 2h.</p>	<p>COMPRENSIÓN TEMPORAL ESPACIO Evalúa el desarrollo de los tratados y convenios de fortalecimiento de la economía, las finanzas y el desarrollo del Perú y los países de la región.</p>	<p>Ficha de ev. a I.O</p>

JUICIO CRITICO • Reconoce la importancia del uso racional del agua en nuestra región.	• Problema Hídrico en la región	• Lee y reflexiona sobre el Problema Hídrico en la región de Tacna.	2h.	JUICIO CRITICO • Reconoce la importancia del uso racional del agua en nuestra región.	Ficha de ev. a I.O
---	---------------------------------	---	-----	---	--------------------

VII. EVALUACIÓN DE ACTITUDES ANTE EL ÁREA:

VALORES	ANTE EL ÁREA	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve la conservación del ambiente • Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta sus tareas en la fecha indicada - Demuestra interés en el desarrollo del área con responsabilidad 	
Respeto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora los logros alcanzados con los peruanos en la Historia del Perú en el Contexto Mundial ▪ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra orden y disciplina - Respeta las opiniones de sus compañeros 	
Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valora su pertenencia a una comunidad local, regional y nacional ▪ Promueve la defensa del Patrimonio Local regional y Nacional 	<ul style="list-style-type: none"> - Se integra en equipos de trabajo identificándose con ellos 	Lista de Cotejo



Coordinación-Dirección

Prof. Leonor Jaramillo Gonzales
Docente del Área