

Universidad Nacional del Altiplano

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



“LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL
ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA EN LOS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA GRAN UNIDAD
ESCOLAR EMBLEMÁTICA “JOSÉ ANTONIO ENCINAS” DE JULIACA
– 2014”

TESIS

PRESENTADO POR

PAMELA CRUZ QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROMOCIÓN: 2015 – I

PUNO - PERÚ

2016

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



“LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL ÁREA DE
HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO GRADO DE LA GRAN UNIDAD ESCOLAR EMBLEMÁTICA “JOSÉ
ANTONIO ENCINAS” DE JULIACA – 2014”

PAMELA CRUZ QUISPE

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA, CON MENCIÓN EN LA ESPECIALIDAD
DE CIENCIAS SOCIALES



APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE

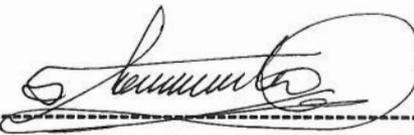
:



Dr. Julio Adalberto Tumi Quispe

PRIMER MIEMBRO

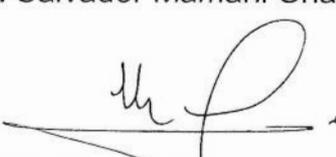
:



M.Sc. Salvador Mamani Chaiña

SEGUNDO MIEMBRO

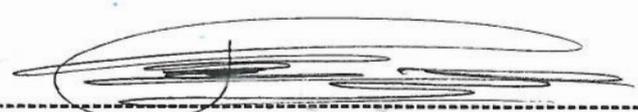
:



M.Sc. Lilia Maribel Angulo Mamani

DIRECTOR

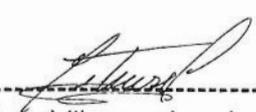
:



Dr. Jorge Alfredo Ortiz del Carpio

ASESOR

:



M.Sc. Lór Vilmore Lovón Lovón

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con mucho cariño a mis padres Martín Cruz Hilasaca y Petronila Quispe Apaza que siempre me guiaron por el buen camino, gracias por su apoyo moral y económico, por sus sacrificios durante todos estos años para lograr ser una profesional.

A mis hermanos y demás familia por el apoyo que siempre me brindaron día a día en el transcurso de mi carrera universitaria. Gracias.

AGRADECIMIENTO

A DIOS, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo siempre en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el transcurso de mis estudios.

A MIS PADRES Y HERMANOS que me acompañaron y brindaron su apoyo incondicional en toda mi formación académica.

AL DIRECTOR DE TESIS: Dr. Jorge Alfredo Ortiz del Carpio por haber confiado en mí, por la paciencia, sugerencia y la dirección de este trabajo. Por los consejos y el ánimo que me brindo para el mejoramiento de la elaboración de la tesis.

A LAS ESTUDIANTES, DOCENTES Y DIRECTOR de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” por brindarme un apoyo incondicional en la ejecución de la tesis.

Agradezco por todo lo que he recibido y todo lo que aún está por llegar. Gracias

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN 8

ABSTRACT..... 10

INTRODUCCIÓN 12

CAPÍTULO I..... 14

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN..... 14

1.1. Descripción del problema 14

1.2. Definición del problema..... 17

1.2.1. Definición general..... 17

1.2.2. Definiciones específicas 17

1.3. Limitaciones de la investigación 18

1.4. Delimitación del problema 19

1.5. Justificación del problema..... 19

1.6. Objetivos de la investigación 22

1.6.1. Objetivo general..... 22

1.6.2. Objetivos específicos 22

CAPÍTULO II 23

2. MARCO TEÓRICO..... 23

2.1. Antecedentes de la investigación 23

2.2. Sustento teórico..... 26

2.2.1. La webquest como aula virtual 26

2.2.2. La enseñanza 63

2.3. Glosario de términos básicos 83

2.4. Hipótesis..... 86

2.4.1. Hipótesis general..... 86

2.4.2. Hipótesis específica 86

2.5. Operacionalización de variables 87

CAPÍTULO III	89
3. DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN	89
3.1. Tipo de investigación	89
3.2. Diseño de investigación	90
3.3. Población y muestra de investigación	91
3.4. Ubicación y descripción de la población	92
3.5. Material experimental	93
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	99
3.7. Procedimiento del experimento.....	102
3.8. Plan de tratamientos de datos	103
3.9. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis.....	104
 CAPÍTULO IV	 106
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	106
4.1. Resultados obtenidos antes del tratamiento	106
4.1.1. Grupo de control	106
4.1.2. Grupo experimental	108
4.2. Resultados obtenidos durante el tratamiento.....	112
4.3. Resultados obtenidos después del tratamiento.....	114
4.3.1. Grupo de control	114
4.3.2. Grupo experimental	115
4.4. Comparación de los resultados antes y después del tratamiento.....	117
 CONCLUSIONES	 121
SUGERENCIAS	123
BIBLIOGRAFÍA	124
WEBGRAFÍA	126

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

CUADROS

Cuadro N° 01	91
Nómina de estudiantes matriculados de la G.U.E. "JAE"	
Cuadro N° 02	92
Estudiantes del grupo experimental y de control	
Cuadro N° 03	107
Resultados de la prueba de entrada del grupo de control	
Cuadro N° 04	109
Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental	
Cuadro N° 05	112
Resultados durante el tratamiento	
Cuadro N° 06	114
Resultados de la prueba de salida del grupo de control	
Cuadro N° 07	115
Resultados de la prueba de salida del grupo experimental	
Cuadro N° 08	117
Comparación de la prueba de entrada y salida	

GRÁFICOS

Gráfico N° 01	107
Prueba de entrada del grupo de control	
Gráfico N° 02	109
Prueba de entrada del grupo experimental	
Gráfico N° 03	113
Sesiones de aprendizaje	
Gráfico N° 04	114
Prueba de salida del grupo de control	
Gráfico N° 05	116
Prueba de salida del grupo experimental	
Gráfico N° 06	117
Comparación de la prueba de entrada	
Gráfico N° 07	118
Comparación de la prueba de salida	

RESUMEN

La tesis identifica la eficacia de la Webquest como estrategia para la enseñanza en el segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca, donde su principal objetivo es determinar la eficacia de la Webquest como estrategia, el propósito de la investigación es mejorar el aprendizaje aplicando los nuevos adelantos en ciencia y tecnología en cuanto al área de Historia, Geografía y Economía.

El trabajo se encamina dentro del enfoque cuantitativo, tipo de investigación experimental y diseño cuasi – experimental, la misma que demando trabajar con dos grupos (grupo de control y grupo experimental). Además se verifico el diseño estadístico con la aplicación y revisión de los instrumentos de investigación (prueba de entrada, prueba de salida, cuestionario y ficha de observación). Tomando como referencia de muestra al segundo grado “E” (grupo experimental) con 37 estudiantes y segundo grado “F” (grupo de control) con 37 estudiantes, los cuales fueron sometidos a una prueba de entrada y salida.

La tesis define el siguiente resultado; con el uso de la Webquest como estrategia para la enseñanza en las sesiones de aprendizaje del grupo experimental se adquiere mayores conocimientos en el área de Historia, Geografía y Economía, donde la mayoría de estudiantes se encuentra en la escala de logro previsto. Asimismo el grupo experimental logró aumentar su promedio de 8.05 a un promedio de 12.14; luego de una revisión en la prueba de entrada y en la prueba de salida; lo cual indica que los

estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca lograron aprender distintos procesos cognitivos como: identificar, analizar, localizar, representar, argumentar, proponer e interpretar diferentes conocimientos; donde se desarrolla los criterios de Manejo de información, Comprensión espacio temporal y Juicio crítico.

Además de ello los resultados muestran el aumento del promedio del grupo experimental en referencia al grupo de control; teniendo un promedio de 12.14 y 11.95 respectivamente; con estos resultados podemos afirmar que con el uso de la Webquest como estrategia para la enseñanza se mejora el aprendizaje del área de Historia, geografía y economía.

Palabras claves: Enseñanza, tecnología y webquest

ABSTRACT

The thesis identifies the effectiveness of the Webquest as a strategy for teaching second grade of the Great School Unit "José Antonio Encinas" city of Juliaca, where its main objective is to determine the effectiveness of the Webquest as a strategy, the purpose of research is to improve learning by applying new developments in science and technology in area of History, Geography and Economics.

The work is headed in the quantitative approach, type of quasi-experimental research and design - experimental, the same as demanded work with two groups (control group and experimental group). Besides the statistical design to implementation and review of the research instruments (test input, output test, questionnaire and observation sheet) was verified. Taking as reference sample to the second grade "E" (experimental group) with 37 students and second grade "F" (control group) with 37 students, who were subjected to a test input and output.

The thesis defines the following result; with the use of Webquest as a strategy for teaching in the learning sessions in the experimental group acquired more knowledge in the area of History, Geography and Economics, where most students are on the scale of expected accomplishment. The experimental group also managed to increase its average of 8.05 at an average of 12.14; after a review in the test input and output test; which indicates that the second grade students of the Great School Unit "José Antonio Encinas" city of Juliaca able to learn different cognitive processes such as: identify, analyze, locate, represent, argue, propose and interpret different knowledge; where the

criteria of Information Management, Understanding and critical judgment temporary space develops.

Furthermore the results show the increase in the average experimental group in reference to the control group; having an average of 12.14 and 11.95 respectively; with these results we can say that with the use of Webquest as a strategy for teaching learning area history, geography and economy is improved.

Keywords: Education, technology and webquest

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación, surge como alternativa de solución al bajo rendimiento en el aprendizaje del componente de Geografía en las estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca y aquellos centros educativos que no cuentan con aulas de innovación y si los tienen, en su mayoría son obsoletos a la falta de implementación y renovación.

Siendo la geografía una disciplina de mucha importancia donde al estudiante le permite conocer la realidad donde se desenvuelve asimismo donde el estudiante debe desarrollar habilidades y destrezas; no debe ser un simple receptor de leyes y teorías, puesto que a esto se suma el avance de la ciencia que nos obliga a estar constantemente acorde con estos adelantos tecnológicos y su aplicación en forma adecuada al sector de educación, estos siendo los factores que motivaron a la realización del trabajo de investigación titulado; “La Webquest como estrategia para el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar Emblemática “José Antonio Encinas” de Juliaca – 2014”.

El trabajo de investigación se encuentra estructurado en cuatro capítulos:

Primer capítulo; se refiere al planteamiento del problema, en el que se describe el problema propiamente dicho que conlleva a la investigación, están también las limitaciones, la justificación de la investigación (se explica las razones: por qué y para qué se realiza la investigación), los objetivos de la investigación.

Segundo capítulo; se presenta el marco teórico con los antecedentes, el sustento teórico, donde se proponen los aspectos más relevantes de la Webquest. Se incluye un glosario de términos básicos. Se plantea las hipótesis del trabajo y la operacionalización de las variables.

Tercer capítulo; se da a conocer el diseño metodológico de la investigación que permite proporcionar pautas, pasos que debe seguir el investigador para encontrar las posibles respuestas a su problema de investigación, en el que se considera el tipo y diseño de investigación utilizando en la investigación, incluye la población y muestra de estudio y descripción de la población; todo lo que se refiere a la técnica e instrumentos de recolección de datos.

Cuarto capítulo; se presenta los resultados de la investigación que consiste en organizar los datos obtenidos en la prueba de entrada, sesiones de aprendizaje y prueba de salida, en donde se exponen mediante cuadros y gráficos con sus respectivas interpretaciones para tener una mejor comprensión de los resultados de la investigación, por otro lado, al final de este capítulo se encuentra las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la ciudad de Juliaca se encuentra dieciséis colegios de Institución Pública entre ellos está la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”; donde se ha realizado la investigación. El colegio cuenta con una población de tres mil trescientos dos estudiantes entre varones y mujeres, con ochenta secciones en funcionamiento desde el primero al quinto grado; por lo cual la investigación se basa en el aprendizaje que se desarrolla en el segundo grado. (Proyecto Educativo Local – San Román 2014).

Según el Plan de Mejora de los Aprendizajes de Historia, Geografía y Economía (G.U.E. “JAE”, 2014: 3) “el 6.8% de los estudiantes del segundo grado han desaprobado el curso, el 91.5% aprobaron, considerando que sólo el 0.15% se encuentra en el *logro destacado*; 28.45% en *proceso de logro* y el 62.9% en *proceso* con promedio entre 11 a 13”.

Además de ello señala que los estudiantes tienen bajos niveles de comprensión crítica autónoma y razonamiento causal de los fenómenos geográficos; los estudiantes muestran deficiencias de conocimiento de tiempo y espacio históricos.

Este fenómeno tiene relación con los aprendizajes que se desarrolla en nuestro país; en la actualidad ocupa el último lugar en todas las categorías (368 en matemática, 373 en ciencias y 384 en lectura); de los 65 países que participaron en el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, 2012). El examen es elaborado cada tres años por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). Además de ello el Perú también ha participado en las evaluaciones del 2001 y el 2009. En esta última prueba, ocupamos el penúltimo lugar en ciencia y el antepenúltimo lugar en matemática y comprensión lectora.

Asimismo; cuando realicé la práctica de Desarrollo de Unidades Didácticas Avanzadas (2013) en el quinto grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de Juliaca, observé que los estudiantes tienen desinterés y están muy desmotivados por aprender el área de Historia, Geografía y Economía; lo cual se deba a problemas familiares o la metodología que utiliza el docente; lo que dificulta la participación activa de los estudiantes y la construcción de sus aprendizajes.

El Plan de Mejora de los Aprendizajes de Historia, Geografía y Economía indica que un 70% de los docentes no hace uso de los recursos de Tecnologías de Información y Comunicación en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje; se encuentra deteriorado el clima en el aula debido a actitudes autoritarias de los docentes, como no

entregar las calificaciones, cobros excesivos de los exámenes, venta de copias y separatas entre otros; de la misma forma la población estudiantil manifiesta preocupación respecto a la metodología del docente (explicaciones poco claras de los temas del área).

Asimismo; en el año 2014 según testimonio de los docentes y el asesor de Ciencias Sociales se establecieron metas de aprendizaje; con el objetivo que disminuya el número de estudiantes desaprobados en segundo grado; además del 90% de estudiantes aprobados, el 78% se encuentre en el nivel de logro destacado. De esta forma la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”, representado por el director Jaime Arias Quispe, reafirma su condición de colegio líder de la región; consiguiendo galardones en diferentes eventos, demostrando así a los padres de familia y población en general de la ciudad de Juliaca su calidad y excelencia educativa.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. DEFINICIÓN GENERAL

¿Cuál es la eficacia de la Webquest como estrategia para la enseñanza del área de Historia, Geografía y Economía en las estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca durante el segundo trimestre del año escolar 2014?

1.2.2. DEFINICIONES ESPECÍFICAS

- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía que se encuentra en el grupo de control y grupo experimental antes del tratamiento?
- ¿En qué medida incide el uso de la Webquest como estrategia de aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía en el grupo experimental durante el tratamiento?
- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía que se logra en las estudiantes del grupo de control y grupo experimental después del tratamiento?

1.3. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación tiene las siguientes limitaciones:

- **Ambiente inadecuado:** Esto fue debido a que hubo una mala coordinación por parte de la Institución Educativa, por lo cual se tuvo que trabajar en el ambiente de Ciencias Sociales y no en el aula de innovación.
- **Deficiencia tecnológica:** Debido a que la Institución Educativa no contaba con una cantidad de laptops necesaria para todas las estudiantes, se tuvo que trabajar en grupos de tres estudiantes.
- **Escaso conocimiento e información:** Fue debido a que algunas estudiantes tienen conocimiento sobre redes sociales más no de programas educativos. Asimismo; dificultó el aspecto emocional de las estudiantes, la madurez, falta de superación e iniciativa por el desarrollo en las sesiones de aprendizaje.
- **Red inhabilitada:** Esto es debido a que el ambiente de Ciencias Sociales no tenía acceso a un servicio de internet, por lo cual con ayuda del docente y la Institución Educativa se logró obtener una red de internet.
- **Trabajo incompleto:** Debido a que solamente se tiene tres horas pedagógicas a la semana en el área de Historia, Geografía y Economía; no se lograron completar algunos trabajos realizados.

1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

La investigación se realizó en el distrito de Juliaca en la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”, durante el año 2014 en el segundo trimestre del año escolar en los conocimientos de Geografía con los temas de Ecosistemas en el Perú, Actividades económicas, Fenómenos, Áreas Naturales Protegidas, Migraciones, Necesidades básicas de la población, Gestión de riesgo, Tasa de crecimiento, Organizaciones económicas y Redes de comunicación y de transporte. Con las estudiantes del segundo grado “E” y segundo grado “F” tomando como grupo de control a las estudiantes del segundo grado “F” y como grupo experimental al segundo grado “E”.

1.5. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Desde el siglo XX la ciencia y la tecnología vienen experimentando un avance acelerado y significativo; sobre todo en los últimos años está generando cambios en las diferentes áreas y contextos de la realidad actual y principalmente en el aspecto educativo, por lo cual surge la necesidad de utilizar nuevas estrategias metodológicas acorde a los avances tecnológicos y científicos.

La educación debe prevalecer en el desarrollo de la sociedad; se vive en un mundo de cambios constantes, los educadores necesitan conocer e informarse sobre un conjunto más amplio de estrategias, conociendo la función que tienen y como pueden utilizarse apropiadamente estas estrategias.

El internet encarna un medio comunicativo en la que toda la información está al alcance de cualquier persona en cualquier momento y en cualquier lugar. Esto se viene afirmando a través del tiempo y ahora con más fuerza en el área educativa.

A partir de esta realidad educativa despertó el interés de aplicar y priorizar la Webquest como estrategia para el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía, con la posibilidad de que cada estudiante moldee su propia forma de aprendizaje a partir del acceso a contenidos globales, desarrollando su capacidad crítica, comunicativa y reflexiva, sin ataduras físicas o temporales (espacio y tiempo), todo ello hacen que el uso de Webquest sea un complemento enriquecedor y no una sustitución del paradigma presencial del estudiante.

Según lo observado en el desarrollo de las actividades académicas, una gran mayoría de docentes que laboran en las diversas Instituciones Educativas de la ciudad de Juliaca, aún utilizan el modelo tradicional; es decir, solo se dicta y se realiza explicaciones del tema. Formando a los estudiantes como agentes pasivos o solamente receptores de conocimiento, por cuanto hoy en día el avance de la ciencia y tecnología puede mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el campo educativo, la investigación contribuye a incrementar los conocimientos existentes sobre la Webquest, lo que permite obtener un sustento mayor y riguroso, que contribuye al desarrollo y avance de la educación en este aspecto.

La Webquest se ha convertido en una buena alternativa para la educación, dependiendo de redes de internet, permitiendo así el acceso fácil al conocimiento, a fuentes de información variadas y diversas para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades de investigación, búsqueda, selección, evaluación y jerarquización de información en torno a objetivos previamente establecidos.

El informe de investigación, surge frente al problema de los bajos logros de aprendizaje sobre el área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar Emblemática “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca, asimismo la mayoría de sus docentes continúan ejerciendo su labor, la cual consta en dictar y explicar los temas que se desarrolla, formación de grupos para futuras exposiciones; en donde el estudiante no participa de manera activa.

El uso de la Webquest permite la participación activa y dinámica de los estudiantes, de forma que tenga oportunidad de: aprender, entretenerse, investigar y evaluar; por lo cual facilita la asimilación de conocimientos en donde se aprovecha el uso de imágenes, sonidos y videos para poder alcanzar mejores aprendizajes. Propiciando además su autodescubrimiento, bajo la conducción de docentes encaminados en los nuevos paradigmas del sistema educativo que se requiere.

Por estos motivos, se propone la aplicación de la Webquest como estrategia para el aprendizaje, con el propósito de lograr un mejor nivel de conocimiento, sesiones más objetivas, atractivas y dinámicas para el mejor desarrollo del estudiante.

1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la eficacia de la Webquest como Estrategia para la enseñanza del área de Historia, Geografía y Economía en las estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca durante el segundo trimestre del año escolar 2014.

1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía que se encuentra en el grupo de control y grupo experimental antes del tratamiento.
- Analizar el nivel de aprendizaje que se adquiere en el área de Historia, Geografía y Economía con el uso de la Webquest como estrategia de aprendizaje en el grupo experimental durante el tratamiento.
- Comparar el nivel de aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía en las estudiantes del grupo de control y grupo experimental después del tratamiento.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En referencia a los antecedentes de los estudios realizados de la investigación, se han podido encontrar tesis que tienen relación con el trabajo que se ha desarrollado y son los siguientes:

2.1.1. CONTEXTO NACIONAL

Meléndez Campos, M. R. en el año 2013 realiza la investigación titulada “La Webquest como recurso de motivación para el aprendizaje de los temas de Ciencias en estudiantes del quinto grado de secundaria de un colegio del Cercado de Lima”. Tiene como objetivo general, *evaluar la Webquest como recurso para mejorar la motivación por el estudio de los temas de ciencias en los estudiantes del quinto grado de secundaria del Cercado de Lima*; llegando a cinco conclusiones de las cuales la más significativa es, *en cuanto a la percepción de los estudiantes sobre la Webquest, ellos lo identifican como una metodología cuyas actividades de carácter*

individual y grupal promueven su participación activa, es decir que lo hace partícipes de su proceso de aprendizaje. Así mismo, aceptan que han mejorado su aprendizaje en el curso de física y aceptan también la continuidad de esta metodología tanto en curso de física así como en otros cursos de ciencias del Cercado de Lima. Por tanto, se puede inferir que la Webquest mejora significativamente la motivación en los estudiantes por el estudio de las ciencias físicas.

Cabañas V., J. E. y Ojeda F., Y.M. en el año 2003 realiza la investigación titulada “Aulas Virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos – Lima 2003”. Tiene como objetivo: proveer un espacio educativo en el que tanto docente como los alumnos puedan desarrollar sus actividades académicas e intercomunicarse mediante el uso de las herramientas que soporten y faciliten sus procesos de enseñanza – aprendizaje a través de la red; llegando a la conclusión: las aulas virtuales deben ser usadas para facilitar, construir, proveer un medio donde el docente pueda cumplir mejor su labor y el objetivo principal que el estudiante logre un aprendizaje significativo.

2.1.2. CONTEXTO REGIONAL

Chura S., B.A. y Lupaca L., N. en el año 2004 realiza la investigación titulada “El Aula Virtual como medio de enseñanza – aprendizaje de los sistemas del cuerpo humano del área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los alumnos del cuarto grado de la I.E.S. Politécnico Regional “Los Andes” – Juliaca en el año 2004”. Tiene como objetivo: determinar los efectos del aula virtual como medio de

enseñanza – aprendizaje de los sistemas del cuerpo humano del área de Ciencia Tecnología y Ambiente; llegando a la conclusión: la aplicación del aula virtual como medio de enseñanza – aprendizaje, mejora significativamente el aprendizaje de los estudiantes del grupo experimental. Debido a que el alumno accede a la información por medios y tecnologías más avanzadas.

*Mejía V., M. H. y Velásquez M., S. en el año 2011 realiza la investigación titulada “Uso del Aula Virtual y su incidencia en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. “Independencia Nacional” de Puno - 2011”. Tiene como objetivo: *determinar la incidencia del uso de las aulas virtuales, en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Independencia Nacional de Puno; llegando a la conclusión: el uso de las aulas virtuales incide favorablemente en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía logrando efectos positivos en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Independencia Nacional – Puno 2011.**

En las anteriores tesis se encontró información relevante en cuanto a marco teórico, por lo cual ayudará a fundamentar el informe de investigación; siendo su objetivo principal determinar la eficacia de la Webquest como estrategia para el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar Emblemática “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca durante el segundo trimestre del año escolar 2014.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1. LA WEBQUEST COMO AULA VIRTUAL

El aula virtual es el medio en el cual los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje. Este no debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, sino que debe ser un sistema donde las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje pueden tomar lugar; es decir, que deben permitir interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase.

“Es una sala donde se posee todos los recursos periféricos necesarios dentro de una red sistematizada que interconectados entre sí permiten crear un mecanismo eficiente y moderno para ser utilizados en una enseñanza totalmente fácil e interactiva”. (Adell, 1997, P. 19).

Por otro lado, el aula virtual es considerada también como una sala conformado por un conjunto de medios y herramientas (computadoras) que ayudan a adquirir, procesar, almacenar, producir, recuperar, presentar y difundir cualquier tipo de información.

Las organizaciones modernas requieren actualizar los recursos materiales, y lo más importante, la capacidad humana, a fin de dar respuesta puntual y efectiva a los nuevos desafíos que propone la “Sociedad de la Información y el

Conocimiento”. El concepto de “aulas virtuales” ha venido a cubrir el espacio que durante muchos años ha tenido la educación tradicional, pues ante esta necesidad educativa la sociedad ha estado inmersa en cambios tecnológicos de gran magnitud, en el cual es cada vez mayor el número de personas de todos los niveles socioeconómicos que precisan formarse con el fin de estar a la par de los cambios que nos rodean, sin que por ello tengan que adecuarse a los sistemas tradicionales de formación que no van acorde con su vida cotidiana. “La sociedad ha cambiado y la escuela actual no responde a sus expectativas”. (Zubiria, 1994, P. 97).

El aula virtual no ha sido desarrollada con el fin de sustituir o reemplazar la labor del docente en las aulas; sino promover mayor innovación académica e intelectual al establecer un espacio donde se logren productos con el fin de contribuir a nuestra sociedad.

2.2.1.1. DEFINICIÓN DE LA WEBQUEST

Una Webquest es una página web, en palabras de su creador, Bernie Dodge, una Webquest “es una actividad de investigación guiada en la que la información que se utiliza proviene total o parcialmente de recursos de Internet. Las Webquests están diseñadas para centrarse en usar la información más que en buscarla y para apoyar el pensamiento de los estudiantes en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”. (Dodge, 1995).

“Una Webquest es un tipo de unidad didáctica que incorpora vínculos a la página web en todo el mundo. Al alumnado se le presenta un escenario y una tarea, normalmente un problema para resolver o un proyecto para realizar. Los y las estudiantes disponen de recursos de Internet y se les pide que analicen y sintetizen la información y lleguen a sus propias soluciones creativas”. (Yoder, 1999).

“Es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante la cual, los alumnos harán cosas con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar y compartir, etc. La tarea debe ser algo más que simplemente contestar preguntas concretas sobre hechos o conceptos”. (Adell, 2004).

“Web y una tarea auténtica para motivar la investigación por parte del alumno de una pregunta central, con un final abierto, el desarrollo de su conocimiento individual, y la participación en un proceso final en grupo, con la intención de transformar la información recién adquirida en un conocimiento más sofisticado”. (March, 2003).

Por su parte, Carne Barba (2005), una “Webquest es una actividad de investigación guiada con recursos Internet que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que cada persona es responsable de

una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información”.

La Webquest es un modelo que pretende beneficiar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación, usando el mundo real y tareas auténticas para motivar a los alumnos. Su estructura se basa en principios constructivistas del aprendizaje y la enseñanza, donde grupos de alumnos deben interpretar y reelaborar la información para conseguir un producto final basado en el trabajo colaborativo. Asimismo; constituye una actividad práctica de aprendizaje significativo, en la que el ordenador tiene un rol de herramienta y el alumno construye su propio conocimiento a partir de la investigación que realiza y de la transformación de la información encontrada.

2.2.1.2. ORIGEN DE LA WEBQUEST

Se trata de un modelo registrado bajo este nombre por Dodge en 1995, pero cuyo origen puede rastrearse en experiencias docentes anteriores, realizadas por el propio Dodge entre 1990 y 1994, que reforzaron en él la idea de que los proyectos de carácter constructivista, en los que se promueve la creatividad y existe la posibilidad de desarrollar varias respuestas acertadas, funcionan mejor cuando el trabajo está estructurado en algún grado, con roles diferenciados y en los que se han fijado límites realistas, minimizando las

tareas que no contribuyen al aprendizaje y maximizando las que sí lo hacen.
(Dodge, 1997)

Con estos principios en mente, y en el marco de una clase de formación del profesorado en la Universidad Estatal de San Diego, Dodge planificó una sesión de trabajo de dos horas destinada a ejecutar una labor de investigación que finalmente conduciría a la toma de una decisión: la conveniencia o no de utilizar un programa informático (*arquetipo*) del que no disponía una copia. Para ello, Dodge preseleccionó una serie de recursos que incluían material impreso, sitios web y una videoconferencia con uno de los programadores del software en cuestión. Para llegar a una conclusión, los estudiantes se organizaron en grupos y trabajaron de manera autónoma, sin apenas intervención del profesor. La profundidad de las reflexiones y la pluralidad de perspectivas abordadas en la labor de investigación convencieron a Dodge de estar ante “una forma diferente de enseñar” lo que lo llevó, unas semanas más tarde, a formalizar una matriz de trabajo a la que denominó *Webquest* (Starr, 2000).

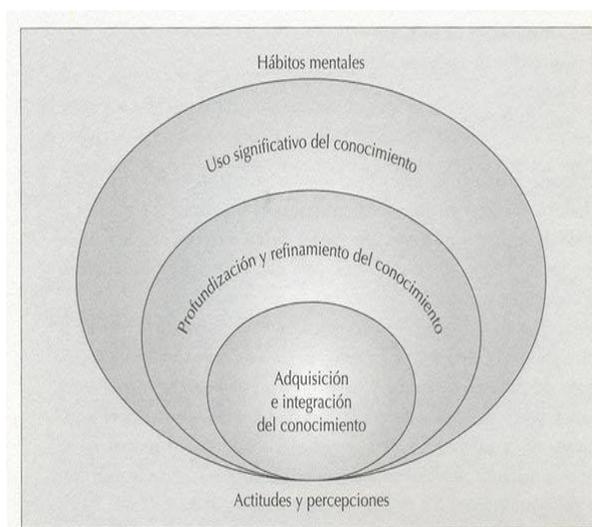
La publicación de esta estructura permitió que, poco tiempo después, Tom Marche laborase, como parte de una iniciativa promovida por Pacific Bell, *Searching for China*; la primera Webquest de uso público y arquetipo de las Webquests a largo plazo. La disponibilidad del modelo y la voluntad de estos investigadores de compartir deliberadamente su experiencia (otra de las “lecciones aprendidas” del *San Diego Microworlds Project*) ha propiciado la

nutrición, difusión, perfeccionamiento y actualización constante de este modelo.

Dodge, (1995) se apoya en el modelo de dimensiones de pensamiento y aprendizaje de Marzano et al. (1988) y Marzano (1992), con el objetivo de concretar de una manera más adecuada el tipo de procesos cognitivos que el alumnado puede desarrollar mediante una Webquest.

Este modelo define cinco categorías de pensamiento, una para cada una de las siguientes dimensiones del aprendizaje que plantea:

- **1ª dimensión:** Actitudes y percepciones.
- **2ª dimensión:** Adquisición e integración del conocimiento.
- **3ª dimensión:** Extensión y refinamiento del conocimiento.
- **4ª dimensión:** Uso significativo del conocimiento.
- **5ª dimensión:** Hábitos productivos del pensamiento.



Las cinco dimensiones del aprendizaje (adaptado de Marzano et al., 1992)

Para completar la visión que March (1998) tiene de la Webquest, añadiremos que, según él, la Webquest es una estrategia eficaz por algunas razones que podemos resumir en tres puntos:

- La motivación de los estudiantes y la autenticidad de las tareas.
- La promoción de los procesos cognitivos superiores.
- La colaboración y cooperación entre los estudiantes.

Carme Barba en su opinión, existen cinco motivos para utilizar la Webquest, que resumimos en los siguientes párrafos:

- El trabajo cooperativo y el fomento de la responsabilidad.
- Los excelentes recursos que se pueden encontrar en la Web respecto de la calidad, actualización, nivel de los estudiantes, etc.
- La promoción de la validez del trabajo de los estudiantes.
- El carácter instructivo de la actividad que permite que el estudiante sepa en todo momento donde se encuentra.
- La ampliación de la autonomía de trabajo en cuanto a espacio y tiempo.

2.2.1.3. TIPOS DE WEBQUEST

El alumnado habrá de desarrollar determinados procesos cognitivos asociados con las diferentes dimensiones. A partir de este modelo y teniendo en cuenta la organización temporal y la duración de las actividades, Dodge planteó dos tipos de Webquest (Dodge, 1995).

- A. *Webquest de corta duración:*** Su objetivo corresponde a la segunda dimensión del aprendizaje, es decir, la adquisición e integración del conocimiento de un determinado contenido, se desarrolla a lo largo de una a tres sesiones de clase. Para adquirir e integrar el conocimiento los alumnos deben ejecutar procesos cognitivos como observación, el análisis y la capacidad de síntesis.
- B. *Webquest de larga duración:*** El objetivo se amplía a la tercera dimensión del aprendizaje, extendiendo y refinando el conocimiento sobre un tema. Asimismo implica el mayor número de tareas más profundas y elaboradas. Se desarrolla normalmente a lo largo de varias semanas. Para llevarla a cabo los alumnos necesitan poner en práctica algunos de los procesos cognitivos como comparar, clasificar, inducir, deducir, analizar errores, construir apoyos, abstraer y analizar perspectivas.

2.2.1.4. DERIVADOS DE UNA WEBQUEST

A. MINIQUEST

Están inspiradas en el concepto de las Webquest creado por Bernie Dodge y al igual que estas son módulos de instrucción en línea diseñadas por profesores para sus estudiantes y promueven el pensamiento crítico además de la construcción de conocimiento. La Miniquet fue desarrollada en respuesta a las limitaciones de tiempo y dificultades prácticas para diseñar, producir e implementar Webquest. Sus componentes son:

- a) **Escenario:** Establece un contexto real para el proceso de solución de problemas. Típicamente el escenario ubica a los estudiantes en un papel (rol) verdadero que desempeña un adulto. Esta etapa del proceso proporciona un “gancho” para “fijar” a los estudiantes en el problema. El escenario establece además la pregunta esencial que los estudiantes deben contestar.
- b) **Tarea:** Incluye una serie de preguntas diseñadas con el propósito de adquirir la información objetiva y real que se requiere para contestar la pregunta esencial. La tarea es muy estructurada, porque la actividad debe llevarse a cabo en uno o dos períodos de clase. Esta sección dirige a los estudiantes hacia sitios específicos de la Red que contienen la información necesaria para resolver las preguntas de la tarea de manera

que la adquisición del “material básico”, se haga en un tiempo establecido y en forma eficiente.

- c) **Producto:** Como su nombre lo indica, incluye una descripción de lo que los estudiantes van a realizar para contestar la pregunta esencial planteada en el escenario. El producto puede requerir el que se haga una síntesis de la información para construir conocimiento.

B. CAZA DEL TESORO

Se denomina Caza del Tesoro a algo tan simple como una página Web en la que se formulan una serie de preguntas y un listado de direcciones de Internet en las que los alumnos han de buscar las respuestas. Para que todo el proceso tenga un sentido global y se ponga a prueba la capacidad de síntesis del alumno se termina con la llamada "Gran Pregunta", cuya respuesta no aparece directamente en las páginas Web visitadas. Es decir, esta Gran Pregunta exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda. Las Cazas de Tesoros son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las Nuevas Tecnologías y con el acceso a la información a través de Internet. En grado de dificultad, las Cazas de Tesoros se sitúan en un nivel por debajo de las Webquest, puesto que sólo persiguen la comprensión de la información existente en las páginas de

referencia y no la resolución de ningún problema, ni la exposición de conclusiones finales. Sus componentes son:

- a) **Producto:** Donde se provee al alumno la información inicial de la actividad, en ella describiremos la tarea y las instrucciones para llevarla a cabo. Hemos de procurar motivarlo y despertar su interés mostrándola atractiva y divertida.

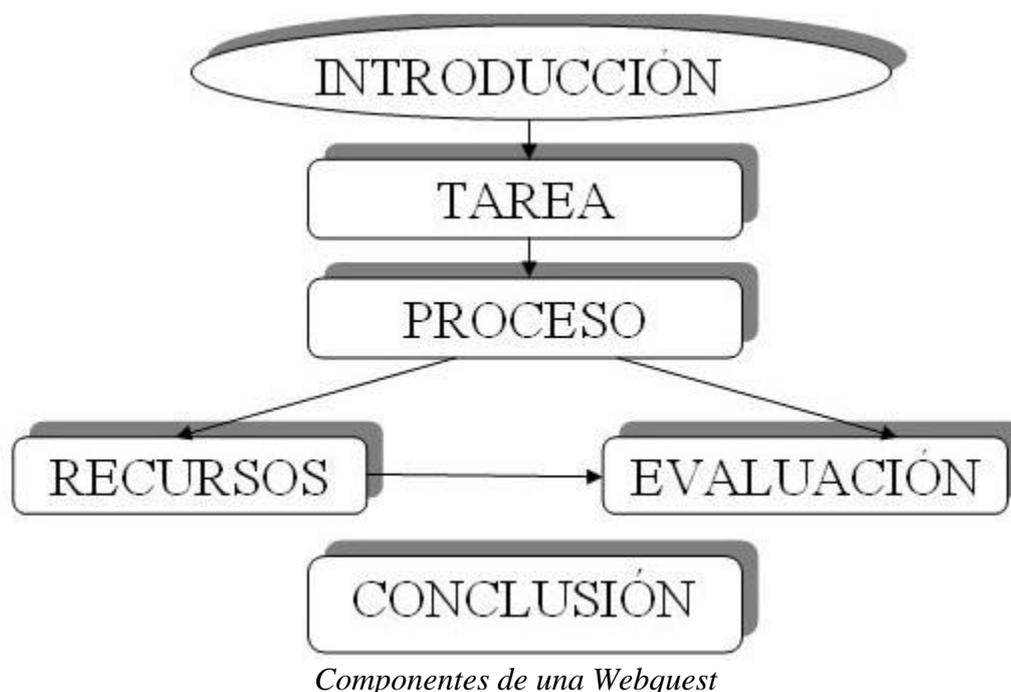
- b) **Pregunta:** Haremos un listado numerado de preguntas a contestar. Según la edad de nuestros alumnos pueden ser: Preguntas directas en el caso de alumnos más pequeños. Para formularlas, deberíamos copiar y pegar las frases exactas que contienen la información relevante que queremos que encuentren (una de cada página Web de la lista de recursos) y luego transformarlas en preguntas directas. Preguntas que impliquen actividades más complejas para alumnos más mayores. Formularemos preguntas que impliquen actividades más complejas, relacionadas con la lectura comprensiva, la inferencia, la reunión y organización de información, la comparación, etc. Si planteamos pequeñas actividades, deben poderse realizar con cierta rapidez: leer un mapa, efectuar un cálculo, averiguar el resultado de una pequeña simulación, etc. Las preguntas pueden ser de análisis, solución de problemas o toma de decisiones.

- c) **Recursos:** Consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudar al estudiante a responder a las preguntas o realizar las actividades. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva. Se pueden utilizar buscadores especializados o genéricos. También podemos utilizar o adaptar una “caza del tesoro” de las que existen en Internet elaboradas y probadas por otros profesores. Para los alumnos más pequeños es conveniente poner el vínculo necesario para resolver cada pregunta a continuación de la misma. Hemos de procurar poner el enlace directo a la página donde se encuentra la información, no pongamos a los más pequeños un enlace a la página de inicio de un sitio Web muy amplio.
- d) **La Gran Pregunta:** Se trata de incluir una pregunta final, global, cuya respuesta no se encuentre directamente en ninguna página de la lista de recursos, sino que dependa de las respuestas a las preguntas anteriores y de lo aprendido buscando las respuestas. Idealmente, debería coincidir con un objetivo curricular y puede incluir aspectos valorativos y de opinión personal sobre el tema buscado. Aquí podríamos trabajar normas, actitudes y valores pidiendo que los alumnos reflexionaran sobre las implicaciones personales, sociales, políticas. Es recomendable su inclusión con alumnos más mayores.

- e) **Evaluación:** Se trata de hacer una descripción clara de qué y cómo se evaluará lo aprendido. En función de la edad de los alumnos o con la finalidad de darle a la caza un carácter más lúdico, algunos autores prefieren denominar a este apartado Conclusiones. En cualquier caso, la manera más sencilla de evaluar una caza es en función del producto: es decir, de la cantidad y calidad de los aciertos de los estudiantes. Sin embargo, es interesante establecer algunos indicadores de la calidad del proceso: grado de elaboración de las estrategias de búsqueda, originalidad, trabajo en equipo, manejo de la tecnología, etc. Una práctica recomendable es corregir la caza entre todos y dar oportunidad de que aquellos alumnos que no han encontrado las respuestas o las han elaborado poco, la rehagan con la colaboración del profesor.
- f) **Créditos:** Se trata de hacer un listado de fuentes de las que hagas uso en tu "caza" ya sean imágenes, texto o sonido, proporcionando enlaces a la fuente original. Expresa los agradecimientos a los proveedores de estos recursos o de algún otro tipo de ayuda.

2.2.1.5. COMPONENTES DE LA WEBQUEST

Las propuestas de Bernie Dodge (1995) y Tom March (1999) según Adell (2004), mencionan que los componentes esenciales de una Webquest son: Introducción, Tareas, Procesos, Recursos, Evaluación y Conclusión.



A. INTRODUCCIÓN DE UNA WEBQUEST

Es la información inicial que se presenta a los estudiantes de manera simple y motivadora, tiene como objetivo despertar el interés en el desarrollo de las actividades programadas y en la elaboración del producto final de la Webquest.

En primer lugar, se utiliza para mostrar al estudiante el escenario y la situación que servirá de fondo a la realización de la Webquest.

En segundo lugar, la introducción debe ser motivadora para atraer la atención del estudiante desde el primer momento. “Debe ser una pieza de comunicación que busque relacionar los probables intereses de los estudiantes con el tema de estudio” (Novelino Barato, 2004). Redactar una introducción de

este tipo se puede conseguir utilizando los siguientes recursos, solos o en combinación:

- Dirigirse directamente al lector, utilizando la segunda persona.
- Plantear simulaciones de todo tipo: viajes, traslados en el tiempo, relaciones personales y laborales, etc.
- Utilizar metáforas o anécdotas que atraigan la atención de los estudiantes.
- Presentar situaciones en las que el estudiante asume la responsabilidad de la situación.
- Hacer preguntas directas al estudiante que lo impliquen en la situación, etc.

En relación con esto, Yoder (1999) describe una serie de categorías de escenarios que aparecen con frecuencia en una Webquest, que son los siguientes:

1. **Llevar problemas del mundo actual a la clase:** El tema puede ser político, medioambiental, sociológico.
2. **Evaluar la historia:** Los estudiantes se convierten en espectadores y testigos de los acontecimientos históricos ocurridos.
3. **Crear un producto:** La gama de temas para un escenario de este tipo es muy amplia, desde una pintura a un aparato.

4. **Tratar con las realidades de la vida:** Planteando un contexto en el que los estudiantes deban enfrentarse a situaciones reales como encontrar un trabajo, hacer un viaje, etc.
5. **Despertar la imaginación:** En este tipo de escenarios se puede incluso asignar facultades sobrenaturales a los estudiantes.

Por último, al final de la introducción se encontrara “pregunta esencial” que englobaría el aprendizaje que el estudiante debe alcanzar a lo largo de la investigación. Esta pregunta emerge de la confluencia de los recursos que se van a usar y de los procesos cognitivos que queremos que los estudiantes desarrollen (March, 2001).

B. TAREA DE UNA WEBQUEST

La tarea se constituye la parte más importante de una Webquest. Le ofrece al estudiante una meta y un enfoque, y concreta las intenciones curriculares del diseñador. Una tarea bien diseñada es atractiva, posible de realizar y fomenta entre los estudiantes el pensamiento más allá de la comprensión mecánica.

En esta parte se describen los productos que deben elaborar los estudiantes, estos productos deben ser factibles e interesantes. Se recomienda su contextualización con la realidad de los estudiantes y una dificultad apropiada. Cada Webquest formula las tareas según el tema, el tiempo de

trabajo y el nivel de profundidad, incluirá una mayor o menor variedad, las tareas son subproductos sobre los que se construye el producto final de la Webquest.

Como punto de partida, Bernie Dodge (1999) propone una Taxonomía de tareas (Tareonomía) para la Webquest.

Taxonomía de tareas según Bernie Dodge (1999)



Desde 1995, los profesores han estado adaptando el modelo de la Webquest a sus propias necesidades y escenarios, de esta experiencia y sabiduría colectiva han surgido algunos formatos de tareas comunes. Esta

taxonomía describe estos formatos y sugiere algunas formas para optimizar su uso. Suministra un lenguaje común para la discusión de las tareas de las Webquests que debería además mejorar nuestra habilidad para diseñarlas bien. Es probable que la tarea de una Webquest específica combine elementos de dos o más de estas categorías de tareas.

Las categorías que se listan a continuación no se encuentran en un orden determinado, las tareas de repetición fueron puestas en primer lugar por su simplicidad y por estar en el límite de lo que se considera básico en una buena Webquest. A continuación se presenta una tabla en la que se sintetiza:

TIPO DE TAREA	¿EN QUÉ CONSISTE?	DESCRIPCIÓN / CARACTERÍSTICA	REQUISITOS Y CONDICIONES PARA SER UNA AUTÉNTICA WEBQUEST
REPETICIÓN	Realizar un trabajo o informe sobre lo que se ha aprendido.	Pueden ser utilizadas como un paso interino para adquirir conocimiento previo de un tema y combinarse con otras tareas.	El formato y el vocabulario difieren de las fuentes utilizadas (no cortar y pegar). Existe un margen sobre que incluir en el informe y como organizarlo. Se dan procesos de resumir, extraer y elaborar.
RECOPIACIÓN	Tomar la información de distintas fuentes y ponerlo en un formato común. El resultado podría ser publicado en la Web, o ser algún producto tangible no digital.	Se usan para familiarizar a los estudiantes con un contenido y que practiquen habilidades como seleccionar, elegir, organizar y parafrasear.	Se utilizan recursos en diferentes formatos que requieren ser reformateados o reescritos. Los estudiantes toman sus propias decisiones sobre el formato y la organización del contenido. Los estudiantes desarrollan y articulan sus propios criterios para la selección que hacen.

<p>MISTERIO</p>	<p>Presentar la tarea como un misterio a resolver.</p>	<p>No se usan para contestar simples preguntas a modo de una búsqueda del tesoro.</p>	<p>Hay que sintetizar información procedente de varios recursos. Hay que reunir la información haciendo inferencias o generalizaciones cruzando varias fuentes. Los estudiantes deben eliminar las pistas falsas que a primera vista parecen la respuesta.</p>
<p>PERIODÍSTICAS</p>	<p>Actuar como periodistas que cubren un acontecimiento, recolectando hechos y organizándolos de nuevo en un reportaje.</p>	<p>Se usan, entre otras cosas, para hacer conscientes a los estudiantes de la importancia de la equidad y la exactitud en una noticia.</p>	<p>Se emplean múltiples versiones de un evento. Se incorporan opiniones divergentes. Hay que examinar los propios prejuicios y se intenta que no influyan en el reportaje final. Se profundiza en la comprensión y se usan fuentes que aportan un conocimiento previo del asunto.</p>
<p>DISEÑO</p>	<p>Crear un producto o un plan de acción para conseguir un objetivo predeterminado bajo unas restricciones establecidas.</p>		<p>Se describe un producto que tiene una utilidad para alguien. Describe las limitaciones que se asemejan con las del mundo real en ese caso. Se promueve la creatividad, aun dentro de las limitaciones.</p>
<p>PRODUCTOS CREATIVOS</p>	<p>Producir algún producto con un determinado formato (ej. Una pintura, un cartel, un diario, una canción, etc.).</p>	<p>Hay limitaciones de longitud, tamaño, o alcance.</p>	<p>Se exige exactitud histórica, adhesión a un estilo artístico particular. Se hace uso de las convenciones en un formato particular. Se exige consistencia interna.</p>

<p>CONSTRUCCIÓN DE CONSENSO</p>	<p>Articular, considerar y acomodar distintos puntos de vista, alcanzando un consenso entre las partes dentro del mismo grupo que realiza la Webquest.</p>	<p>Los asuntos de la actualidad proporcionan numerosas oportunidades para plantear este tipo de tarea.</p>	<p>Implica a los estudiantes en el estudio de recursos donde se dan diferentes perspectivas. Se basan en diferencias de opinión auténticas que son expresadas por alguien en la realidad. Se basan tanto en hechos como en asuntos de opinión. Se elabora un documento que va dirigido a una audiencia específica (real o simulada) y que es semejante a algún documento de la realidad.</p>
<p>PERSUASI</p>	<p>Desarrollar una argumentación convincente basada en lo que se ha aprendido, para tratar de persuadir a una audiencia determinada.</p>		<p>Se identifica una audiencia verosímil a la que dirigir el mensaje. Su punto de vista debe ser diferente o al menos neutro.</p>
<p>AUTO CONOCIMIENTO</p>	<p>Lograr un entendimiento mayor de uno mismo, a partir de la exploración de recursos online y offline.</p>	<p>Se pueden desarrollar en torno a temas tales como: metas a largo plazo, cuestiones éticas y morales, perfeccionamiento personal, apreciación de arte y respuestas personales a literatura.</p>	<p>Comprometen al estudiante a responder preguntas sobre sí mismo que no tienen respuestas cortas.</p>
<p>ANALÍTICAS</p>	<p>Observar cuidadosamente una o más cosas para encontrar semejanzas y diferencias, y entender las implicaciones de las mismas.</p>	<p>Podrían buscar las relaciones de causa y efecto entre variables con objeto de explicar su significado.</p>	<p>Van más allá del análisis simple de las implicaciones encontradas. Se incluyen ciertos requisitos para especular o inferir que significan las diferencias y similitudes entre dos cosas.</p>

EMISIÓN DE UN JUICIO	Emitir un juicio o valoración acerca de una serie de artículos o temas que se presentan al estudiante para que, después de haberse informado, sean valorados o clasificados según una serie de criterios.	Se proporciona un conjunto de criterios para hacer la valoración. Se apoya a los estudiantes para que creen sus propios criterios de evaluación.
CIENTÍFICAS	Comprender como funciona la ciencia de alguna de las siguientes formas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Elaborando hipótesis basadas en el entendimiento básico que ofrecen las fuentes. ○ Probando las hipótesis recopilando datos de fuentes preseleccionadas. Determinando si las hipótesis se sustentaron y describiendo los resultados obtenidos.	Las preguntas que se deben resolver a través de la Webquest son más interesantes que las que se proponen habitualmente en las aulas.

Basada en la taxonomía de tareas propuesta por Dodge (2002)

C. PROCESO DE UNA WEBQUEST

En el componente del proceso se describen los pasos que deben dar los estudiantes para cumplir con la tarea, presentándolos de forma ordenada en relación con cada uno de los roles y también con todo el grupo. Los roles se habrán presentado en la introducción, pero es en este componente donde se concreta en qué consiste la acción individual de cada uno de los integrantes del grupo y los recursos asignados para que la lleven a cabo.

También se pueden incluir indicaciones sobre cómo organizarse dentro del grupo, como administrar el tiempo, etc., además de algunas ayudas que, constituyen otro de los pilares de la Webquest como estrategia de aprendizaje.

Por lo tanto, en este componente se trata de guiar al estudiante para que pueda realizar la tarea, ayudándole a desarrollar las habilidades que le permitan tanto recibir como transformar la información y elaborar la respuesta al problema o situación que la tarea le presenta.

En general el proceso consta de tres momentos o partes:

- 1. Instrucciones para todo el grupo:** Información previa y recursos a utilizar por todos los miembros del grupo. Se pueden incluir algunas ayudas que proporcionen información de interés común. Aquí, también se incluye toda la información relativa a tiempo y organización en general.
- 2. Instrucciones para cada uno de los roles:** Se insertan los enlaces a recursos para rol y el andamiaje que va a permitir que el estudiante desarrolle mejor esta parte en la que tiene que convertirse en un experto en el sector del tema que le ha correspondido.
- 3. Instrucciones para el grupo en general:** Una vez que cada uno ha resuelto su tarea en lo que respecta a su rol, la realización final de la tarea debe implicar a todo el grupo. En esta parte es importante insertar ayudas que promuevan los procesos de pensamiento superior, puesto que es aquí donde los estudiantes estarán más preparados para poder resolver el problema o la cuestión que plantea la tarea.

D. RECURSOS DE UNA WEBQUEST

Consiste en un listado organizado de sitios web donde el estudiante encuentra información necesaria para cumplir con las tareas. El profesor habrá seleccionado los recursos con anticipación y los debe presentar en función al orden de las tareas, de este modo el estudiante acudirá a la información con más facilidad y podrá enfocarse mejor en la resolución de las subtareas.

“El objetivo es que el estudiante pase su tiempo usando la información y no buscándola” (Dodge, 2001). Cabe señalar que no todos los recursos tienen que ser digitales también pueden ser: revistas impresas, libros, periódicos o videos. Los recursos de una Webquest deben tener como características:

- La pertinencia con el tema de la Webquest.
- La información debe ser significativa.
- El nivel de complejidad debe estar acorde con el grado de los estudiantes.
- La accesibilidad, es decir, los estudiantes deben encontrar el recurso con facilidad.

En cuanto a la evaluación, a la hora de seleccionar los recursos definimos un conjunto de criterios que se refieran a los siguientes aspectos:

1. El origen y objetivo del sitio web.
2. El contenido: aspectos generales y aspectos específicos.
3. La estructura y el estilo del sitio.

Por otro lado, desde un punto de vista práctico, cuando se inicia la preparación de una Webquest se pueden emplear varias estrategias que pueden facilitar la búsqueda de los recursos más apropiados para ejecutar la tarea, así destacaremos las siguientes:

- Una primera estrategia consiste en utilizar un buscador para encontrar actividades o incluso Webquest planteadas sobre el mismo tema que se esté tratando. A continuación se analizan los recursos que otros profesores han seleccionado en dichas actividades. Esos recursos ya han sufrido un proceso de selección y puede que sean igualmente útiles para nuestra Webquest. Partiendo de esos enlaces se pueden encontrar muchos más.

- Una segunda estrategia es utilizar portales educativos o de información que reúnen recursos organizados en función del área o entorno a distintos ejes temáticos.

- Una última estrategia, con objeto sobre todo de comprobar que lo que hemos encontrado es lo más apropiado, es utilizar la búsqueda avanzada de nuestro buscador habitual y comparar los recursos que encontremos con los que ya se tienen.

Los enlaces, una vez recopilados y seleccionados, se incluyen en el apartado del proceso distribuidos por roles, en un número suficiente y procurando que la riqueza y dificultad de los mismos sea equitativa. También

es conveniente seleccionar algunos recursos para todos los miembros del grupo (March, 2001), con objeto de aportar una información básica sobre el tema antes de comenzar con el trabajo.

E. EVALUACIÓN DE UNA WEBQUEST

En esta parte el estudiante debe encontrar todos los criterios que serán considerados en la evaluación de las tareas, estos deben ser claros, consistentes y específicos. Desde un enfoque constructivista, el objetivo de la evaluación no debe ser alcanzar una calificación para reportarse en la libreta de notas. La evaluación se debe constituir como una fuente de diagnóstico para tomar decisiones en el proceso de enseñanza–aprendizaje.

Para que el estudiante tenga una referencia clara de su proceso de evaluación es importante diseñar una matriz de valoración. Esta matriz debe contener, en forma clara y sencilla, las condiciones que debe cumplir el producto de la tarea al momento de presentarlo. Así, la matriz de valoración se constituye en un conjunto de criterios que cuantifica el desempeño del estudiante en cuanto al desarrollo de sus habilidades y capacidades.

La matriz de valoración es una herramienta que se considera especialmente útil en los casos en que los criterios de evaluación son complejos y subjetivos (Pickett y Dodge 2001), ya que permite separar los diferentes aspectos a evaluar en varios componentes, y eso ayuda a decidir su valor más

objetivamente. Una evaluación de este tipo, además de ser un instrumento de valoración del rendimiento final de los estudiantes, también es un medio por el que se informa a los estudiantes de lo que deben conseguir y en qué grado. Una de las instrucciones que se suelen dar a los estudiantes en algún momento del proceso es que revisen la matriz de valoración. De esta forma, les sirve de guía y se hacen más conscientes de los objetivos de la Webquest, pudiendo comprobar si están cumpliendo lo previsto o no.

Basándonos en las conclusiones de varios autores (Pickett y Dodge 2001; Whittaker, 2001), a continuación, vamos a resumir las ventajas más significativas del uso de matrices de valoración para evaluar una Webquest:

- Hace que la evaluación sea más objetiva y consistente.
- Obliga al profesor a clarificar sus criterios específicamente, así como a comunicar sus expectativas.
- Proporciona retroalimentación acerca de la eficacia de la instrucción.
- Ayuda al estudiante a comprender las cualidades que una determinada tarea debe poseer.
- Muestra al estudiante lo que se espera de él y como será evaluado.
- Permite que el estudiante se auto – evalúe.

Para diseñar de forma adecuada una Webquest es importante considerar antes, durante y una vez diseñada la WQ, una serie de preguntas que hace (March 2003, p.45). A continuación se incluye traducido el modelo de matriz

de valoración propuesto en la plantilla que Dodge adjunta en la página de la Webquest. Como se aprecia, en la tabla solo se ha incluido una fila, a modo de ejemplos; la matriz de valoración completa incluirá tantas filas como categorías o aspectos se evalúen.

	INCOMPLET O 1	MEDIO 2	BIEN 3	EXCELENTE 4
Objetivo o producto final. (Ej. Redacción, presentación visual, organización, trabajo en equipo, etc.).	Descripción de las características del producto final que reflejan un desarrollo incompleto de la tarea.	Descripción de las características del producto final que reflejan un desarrollo adecuado de la tarea.	Descripción de las características del producto final que reflejan dominio de la tarea.	Descripción de las características del producto final que reflejan un elevado dominio de la tarea.

Plantilla de la matriz de valoración de una Webquest.

F. CONCLUSIÓN DE UNA WEBQUEST

En el apartado, el profesor invita al estudiante a realizar una reflexión acerca del trabajo que se ha realizado al completar la Webquest, cuyo objetivo es reforzar lo aprendido. A menudo se les anima a continuar con la investigación posteriormente, incluyendo enlaces o referencias a otro tipo de recursos en la página Web, bibliográfica, etc.

Por lo tanto en el componente de la conclusión se resumirá la experiencia, se hará la reflexión sobre el proceso y generalización de lo que se ha aprendido. Se puede invitar a conocer enlaces sobre el tema, se puede concluir con una o más preguntas reflexivas, imágenes sobre el tema que requieran una mayor comprensión. También podemos animarlos a mejorar la Webquest que ellos mismos han realizado, permitiéndoles sugerencias.

2.2.1.6. CARACTERÍSTICAS DE LA WEBQUEST

El modelo de aprendizaje dota a los profesores de las herramientas necesarias para usar las tecnologías de la información desde una perspectiva educativa, desarrollando sus propias ideas en relación con el tema que estén enseñando. El modelo Webquest ayuda al profesor a planear y a estructurar la enseñanza de una manera creativa donde estén claras las tareas.

Una característica esencial de este modelo es que el trabajo elaborado por los alumnos puede ser transmitido y compartido, generando algo útil para otros. Podemos señalar como características:

- Una forma de utilizar didácticamente internet.
- Actividad de búsqueda de información de una forma guiada
- La información la extraemos básicamente de Internet y centramos la actividad en el uso de esta información más que en la búsqueda.
- Es una estrategia metodológica de aprendizaje por descubrimiento llevada a cabo por un equipo de trabajo, rara vez de forma individual.

- El objetivo principal es aprender a seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico.
- Se trata de una metodología activa de aprendizaje.
- Permite al alumno saber en todo momento lo que se espera de él, juzgar en el punto en el que esta y cuanto queda para alcanzar los objetivos.
- El tipo de información que se maneja es multimedia (textos, sonidos, videos, gráficos y fotos).
- El resultado final depende tanto del trabajo individual como del grupo pues las tareas están orientadas hacia un trabajo cooperativo.
- Los criterios de evaluación están establecidos previamente y concretados en la mayor parte de los aspectos a evaluar relativos tanto al proceso como al producto; son conocidos por el alumno antes de empezar con el trabajo.

Como señala Dodge (1997) son actividades creadas fundamentalmente para que los alumnos trabajen en grupo, aunque se pueden diseñar para trabajo individual; pueden ser realizadas añadiendo elementos de motivación a su estructura básica asignando a los alumnos un papel o rol y un escenario para trabajar; se puede diseñar para una única materia o puede ser interdisciplinar. Una buena Webquest debe potenciar en los alumnos el desarrollo de sus capacidades intelectuales y estar diseñada o enfocada a que procesen esa información obtenida de la red. Por ello, las capacidades que desarrollan los alumnos mediante este sistema son:

1. **Comparar:** Identificando y articulando las similitudes y diferencias entre las distintas informaciones.
2. **Clasificar:** Agrupar cosas en categorías definibles en base de sus atributos.
3. **Inducir:** Inducción de generalizaciones o de principios desconocidos a partir de observaciones o del análisis.
4. **Deducción:** Deducción de consecuencias y de condiciones a partir de principios y de generalizaciones dadas.
5. **Analizar errores:** Identificación de errores en los pensamientos propios y del grupo.
6. **Construir la ayuda:** Construir un sistema de ayuda o prueba para una aserción.
7. **Abstracción:** Identificando y articulando el tema subyacente o el modelo general de la información.
8. **Analizar perspectivas:** Identificando y articulando las perspectivas personales sobre ediciones.

2.2.1.7. PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO DE UNA WEBQUEST

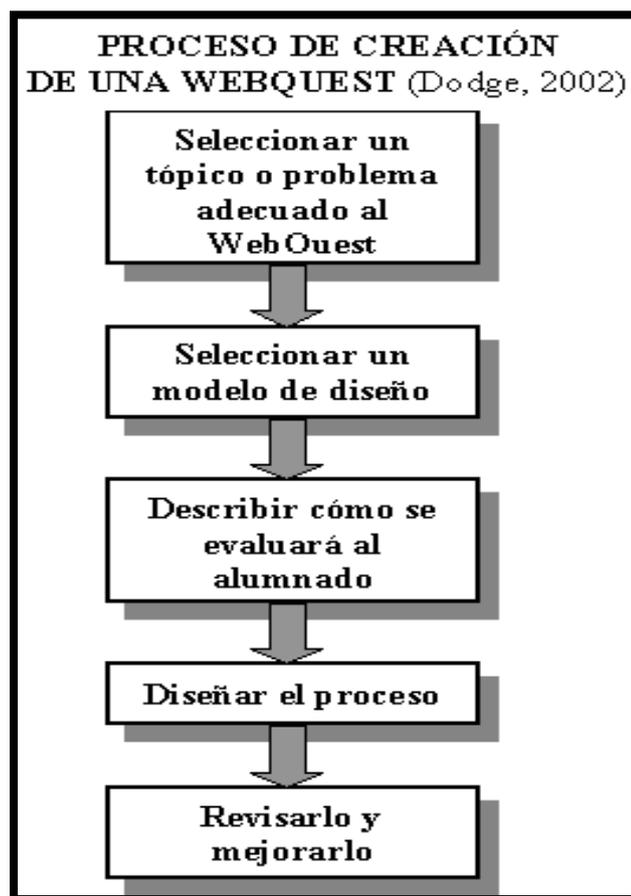
- A. **Encontrar buenos sitios:** Los recursos utilizados son muy importantes a la hora de plantear una buena Webquest y puedan facilitar la tarea de los alumnos.

- B. **Organizar bien tanto los recursos como a los alumnos:** Utilizar los recursos de los que se disponga de la mejor manera, la buena distribución del equipo y por roles, lo que es fundamental para que el resultado sea óptimo.

- C. **Retar a los alumnos a pensar:** Plantear a los alumnos tareas más allá de la simple recopilación de información, que los lleve a transformar y aplicarla fuera del aula.

- D. **Usar el medio:** La clave está en elaborar una buena tarea. Dodge (2001) resalta al uso de correo electrónico, blogs y las posibilidades que nos ofrecen las herramientas tecnológicas.

- E. **Construir un andamiaje para lograr altas expectativas:** Se refiere a la ayuda que el profesor le ofrece a los alumnos para que aspiren a resultados y objetivos que se pretenden de la actividad.



Bernie Dodge (2002) además identifica cinco puntos imprescindibles para la creación de su Webquest, y de los que dependerá la calidad de este recurso. Estos cinco principios guías se pueden incluir en la palabra FOCUS:

- Find great sites. (*Localizar sitios fabulosos*)
- Orchestrate your learners and resources. (*Organizar bien los recursos disponibles y los alumnos*)
- Challenge your learners to think. (*Motivar a tus alumnos a pensar*)
- Use the medium. (*Utilizar el medio*)
- Scaffold high expectations. (*Construir un andamiaje para lograr expectativas elevadas*)

2.2.1.8. VENTAJAS DE LA WEBQUEST

Según Carme Barba (Adell, 2004), “las Webquest se han convertido en una de las metodologías más eficaces para incorporar el Internet como herramienta educativa para todos los niveles y para todas las materias”, esta cualidad convierte a la Webquest en un recurso que cumple con la diversificación curricular planteada por el Ministerio de Educación, porque se adapta a todos los grados de educación.

A. VENTAJAS QUE SE PRODUCEN EN EL ALUMNO

- El alumno es el protagonista absoluto del proceso de aprendizaje.
- Las Webquest tienen una gran posibilidad de adaptabilidad del grado de dificultad de las tareas a las capacidades de los alumnos.
- Las Webquest es un recurso muy motivador ya que provoca curiosidad por conocer el final de la aventura que se le propone.
- Con el uso de las Webquest, el alumno desarrolla su capacidad de resolución de problemas, así como las de análisis, síntesis y selección, porque la respuesta no hay que buscarla simplemente en la red, hay que “fabricarla”.
- Con las buenas Webquest se ponen en juego todos los procesos cognitivos superiores: transformación de información de fuentes y formatos diversos, comprensión, comparación, elaboración y contraste de hipótesis, análisis-síntesis, creatividad, etc.

- Las Webquest provocan en el alumno una actitud positiva hacia la materia que se esté tratando, fomentando la curiosidad, la creatividad y el gusto por el trabajo. Este recurso educativo invita a descubrir, disfrutar y pensar.
- Se incrementa también su espíritu crítico y su capacidad de extraer sus propias conclusiones y desarrollar un pensamiento individual. Aprenden a implicarse, a mirar y actuar de manera crítica y a valorar la realidad del mundo donde se desarrollan.
- Con la Webquest los estudiantes sienten una predisposición al trabajo en grupo, el docente se convierte en un mediador y además aumenta el grado de cooperación y ayuda entre los estudiantes frente al aportado por el profesor.
- Las Webquest refuerzan la autoestima de los estudiantes porque promueven la cooperación y la colaboración entre ellos, ya que cada estudiante desempeña un rol específico en el seno del grupo para resolver una tarea común. Además al trabajar en equipos cooperativos se desarrolla la interacción social.
- Al desempeñar los alumnos sus respectivos roles tal vez descubran vocaciones, habilidades o potencialidades. Eso les acerca a esas profesiones ya esas disciplinas y en ese acercamiento los alumnos descubren sus propias motivaciones intelectuales o sus inquietudes profesionales.
- Mayor énfasis en el aprendizaje autónomo de los estudiantes, incorporando diferentes actividades tanto individuales como grupales en

las que el estudiante debe asumir una parte importante de la responsabilidad en el desarrollo de su proceso autoformativo.

- Las experiencias de aprendizaje de las Webquest preparan a los alumnos para experiencias similares y reales y eso les proporciona mayores y mejores recursos para integrarse en sociedad y desarrollarse con éxito. Un éxito por otra parte porque lo que han aprendido, no lo han aprendido solos sino por aprendizaje cooperativo.
- Las Webquest proporcionan actividades bien estructuradas y comprensibles para los alumnos, además de ofrecer claridad en los procedimientos necesarios para el desarrollo de la tarea y los criterios de evaluación, que hace más claro y fácil el aprendizaje.
- Entre los aprendizajes que promueve figuran aspectos relacionados con la alfabetización informacional, con la investigación y relacionados con los usos de la información.
- Permiten crear un clima de trabajo permanente, en el que los grupos están concentrados.

B. VENTAJAS PARA EL PROFESOR

- Las Webquest abren extraordinarios espacios de creación para maestros/as y profesores/as pudiendo conjugar su capacidad creativa con la inmensa riqueza de los recursos informáticos. Por tanto, la Webquest le permite a los docentes crear, crecer y conocer.

- Las Webs una estrategia versátil adaptable a cualquier contenido académico.
- Las Webquest se adapta muy bien a problemas abiertos que admiten varias soluciones, y en el que se interrelacionan varias áreas, o temáticas.
- Pueden canalizar sus propuestas didácticas a través de la Tecnología de Información y Comunicación y diseñar experiencias de aprendizaje significativas de manera atractiva.
- Pueden sorprender a los alumnos/as con una visión, organización y filosofía del trabajo nueva y distinta.
- Ensanchan su conocimiento sobre los recursos disponibles para ejercer su profesión, ganan en opciones, son más plurales y mejoran su capacidad comunicativa.
- Todo el material diseñado en el espacio virtual Webquest es público y de él se puede beneficiar todo el mundo. Por lo que pueden compartir su trabajo con otros compañeros, extender sus proyectos y llevarlos más allá de su grupo-clase y a la vez pueden disfrutar del trabajo de otros. Se puede trabajar en red de manera eficaz, rápida y enriquecedora.
- Educan en valores: cooperación, responsabilidad, sensibilidad, trabajo bien hecho, implicación, comunicación, etc.
- Las Webquest constituyen una excelente vía para canalizar los procesos creativos en el marco de experiencias significativas de aprendizajes.

C. VENTAJAS PARA LA EVALUACIÓN

El uso de rúbricas de evaluación en las Webquest tienen según Dodge (1997) las siguientes ventajas:

- Permite que la evaluación sea más objetiva y consistente.
- Obliga al profesor a clarificar sus criterios en términos específicos.
- Muestra claramente al estudiante qué se espera de él y cómo será evaluado su trabajo.
- Hace que el estudiante sea consciente de los criterios para valorar el rendimiento de sus compañeros.
- Proporciona retroalimentación útil sobre el efecto de la enseñanza.
- Proporciona indicadores para evaluar y documentar el progreso de los estudiantes.

2.2.1.9. PÁGINA DEL PROFESOR

Es la página guía del profesor que debe incluir toda la información relevante para ayudar a otros profesores que quieran utilizar la Webquest con sus estudiantes. La página del profesor propuesta en la plantilla de Dodge tiene una estructura y un contenido similar a la página de los estudiantes: las características, los objetivos curriculares que se pretenden cumplir con la Webquest y los recursos fuera de línea y en línea (*online* y *offline*) que se han seleccionado. En nuestra opinión, y dado que la Webquest preparada para los

estudiantes es también accesible al profesor. Por ello, es oportuna la propuesta de otros docentes en algunos de los siguientes aspectos según considere necesario el creador de la Webquest:

- El área o áreas en las que se puede trabajar con la Webquest diseñada.
- El nivel de los estudiantes a los que va dirigida.
- Una breve explicación de los objetivos que se persiguen.
- Una breve explicación de los contenidos tratados y su relación con el currículo.
- Temporalización de la actividad.
- Características de los recursos seleccionados.
- Cualquier sugerencia final que el profesor considere de interés para otros profesores.

2.2.2. LA ENSEÑANZA

Es el campo en que se dan en unidad dialéctica, la instrucción y la Educación de los educandos. La enseñanza en este caso, forma parte intrínseca y plena del proceso educativo y posee como su núcleo básico al aprendizaje. La enseñanza, incluido el aprendizaje, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación entre varios sujetos y, fundamentalmente tiene lugar en forma grupal, en el que el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo, que lo organiza y lo conduce, pero tiene que ser de tal manera, que los miembros de

ese grupo (alumnos) tengan un significativo protagonismo y le hagan sentir una gran motivación por lo que hacen.

2.2.2.1. EL APRENDIZAJE

“Aprendizaje es un proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situación de la realidad. Es un proceso interno que se desarrolló cuando el estudiante esta en interacción con su medio sociocultural y natural”. (Aguilar, 2001; P. 92).

“El aprendizaje es un cambio en la disposición o capacidad humana con carácter de relativa permanencia y no es atribuido simplemente al proceso de maduración biológica”. (Almeida, 2001; P. 160).

Es decir, el aprendizaje es el proceso mediador de adquisición de patrones de actividad y conducta, de registro de información y de conservación de los cambios potenciales de ejecución. Esta definición implica considerar el aprendizaje como un fenómeno observable, es decir, un proceso organizado al interior del sujeto.

El aprendizaje es propio del alumno. Se dice que enseñar y aprender son términos correlativos, designa una dualidad de fenómenos inescindibles. No hay una autentica enseñanza sin su correlato de aprendizaje.

Sin embargo, nadie puede aprender por el alumno, él lo hace por sí mismo a través de su hacer, estudiar, investigar, observar, etc. La educación en el fondo es autoeducación y la enseñanza tiene una influencia relativa frente a la naturaleza subjetiva del aprendizaje, y que todo influjo externo, de parte del docente o del ambiente no tiene otra razón de ser que el suministrar material y las condiciones adecuadas para la libre y plena realización del desarrollo personal. El maestro solo promueve el proceso autoinformativo del alumno. El educando aprende de acuerdo a su propia capacidad, a su grado de madurez, a sus conocimientos previos y avanza a su propio ritmo.

Según la Escuela Norteamericana conductista, solo se da el aprendizaje, cuando el estímulo que actúa sobre el sujeto, modifica su conducta y, esta, sea observable objetivamente. (Rosa, SA; P. 46).

2.2.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE

- El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.
- Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo y de condiciones óptimas del entorno.
- Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.

- El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender.
- Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.
- Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva.
- Ese objeto conocido y aprendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
- El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones.
- El que aprende debe ser capaz de juzgar cuanto aprendió o no aprendió (metacognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o este ya se ha adaptado en forma suficiente.

2.2.2.3. CORRIENTES PEDAGÓGICAS

Existen diferentes corrientes pedagógicas los cuales necesitan de condiciones diferentes para que ocurran. Diversos autores se ocupan de ellos y existen de variadas tipologías. Algunos de ellos son.

A. Propuesta de Robert Gagne

Robert Gagne (1971) analiza ocho tipos de aprendizajes: aprendizaje de señales, aprendizaje de tipo estímulo – respuesta, aprendizaje en cadena motora, aprendizaje en cadena verbal, aprendizaje de discriminación, aprendizaje de conceptos, aprendizaje de principios, aprendizaje de solución de problemas.

B. El planteamiento de Renzo Titone

Renzo Titone, desde el estudio de la escolaridad reconoce una variedad de aprendizaje de Gagne por su carácter cuantitativo y estratificante del modelo, así como el descuido de los aprendizajes formativos, el auto control intelectual, la autocrítica, la capacidad de decisión, los comportamientos sociales, entre otros aspectos no considerados en el modelo de Gagne. Identifica tres tipos de aprendizajes: 1) aprendizajes tácticos; 2) aprendizajes estratégicos, 3) aprendizajes geodinámicas. (Orellana, 1996).

C. El Aprendizaje Significativo de David Ausubel

David Ausubel (1990), uno de los que ha contribuido de manera importante a esclarecer el proceso de aprendizaje y a diferenciarlo del sentido memorístico y repetitivo que se le otorgaba, ha propuesto su

concepto de aprendizaje que intenta construir en el alumno un tipo de aprendizaje lógico – simbólico que posibilite el desarrollo de las facultades psicológicas de los educandos. Según este autor lo más importante para que se produzca el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. De los conocimientos previos del alumno, se deriva que las personas no son solamente repetidoras de nuevos conocimientos que al entran en conexión con los conocimientos previos construyan un significado.

Para que logremos el aprendizaje significativo, Ausubel señala dos requisitos: 1) el alumno debe estar dispuesto para el aprendizaje significativo; 2) que el material por aprender sea realmente significativo para él. Existe también un aprendizaje significativo por recepción, entendido por tal, al que promueve el maestro. El objetivo de este aprendizaje es articular los significados nuevos con la estructura cognitiva del alumno. En ese caso se distingue tres tipos de aprendizajes por recepción.

- a) *El aprendizaje de representaciones*, es aquel que fija el vínculo que existe entre un símbolo y el objeto que representa.

- b) *El aprendizaje de conceptos*, se concreta al fijarse en la estructura del pensamiento, los atributos de los objetos, formándose concepto sobre los objetos.

- c) *El aprendizaje de proposiciones*, es el aprendizaje lógico propiamente dicho en el que el alumno adquiere las reglas del pensamiento lógico para entender o construir conocimientos.

D. Los Mapas Conceptuales de Joseph Novak

Considerado como una técnica de procesamiento de información que permite “visualizar” los procesos de: análisis, síntesis, jerarquización y reorganización de quien aprende, poniendo a prueba la capacidad de relación coherente entre los conceptos básicos, esenciales y los avances en complejidad de la estructura cognitiva del alumno.

Los mapas conceptuales tienen por objeto representar relaciones significativas entre conceptos en forma de proposiciones; proporcionando un resumen esquemático de los conceptos y relaciones jerárquicas entre ellos, de los conceptos generales a los conceptos más específicos y menos inclusivos.

Para elaborar un mapa conceptual es necesario entender la palabra proposición. La definición de proposición es todo enunciado que puede ser calificado de verdadero o falso.

E. La Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky

Vigotsky sostiene que: las funciones psicológicas superiores (pensamiento, lenguaje, percepción, memoria) y la personalidad son producto del desarrollo cultural e histórico del contexto en el cual vive el sujeto, los mismos que van a formar la estructura cognitiva mediante el proceso de internalización en el que la educación tiene un papel significativo.

- a) *Interrelación del sujeto*, para Vigotsky el sujeto adquiere la connotación humana en la asimilación de una cultura, la que es transmitida básicamente a través del lenguaje y la acción. “el momento más significativo en el curso del desarrollo intelectual, que da a luz las formas más puramente humanas de la inteligencia práctica y abstracta, es cuando el lenguaje y la actividad práctica, dos líneas de desarrollo antes completamente independientes, convergen”

- b) *Zonas de desarrollo*, interacción entre los problemas y el conocimiento de cómo tratar con ellos en una cultura determinada. Señalando tres zonas: zona de desarrollo real, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo potencial.

2.2.2.4. ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA

Según el Diseño Curricular Nacional (2012) expresa lo siguiente:

El área de Historia, Geografía y Economía tiene como finalidad la construcción de la identidad social y cultural de los adolescentes y jóvenes y el desarrollo de competencias vinculadas a la ubicación y contextualización de los procesos humanos en el tiempo histórico y en el espacio geográfico, así como su respectiva representación.

La construcción de la identidad social y cultural está relacionada con un conjunto de aprendizajes por medio de los cuales la persona construye su concepción del tiempo y el espacio a partir del análisis y reflexión sobre su propia realidad. Esta percepción puede darse interrelacionando el presente, pasado y futuro de la realidad social y humana, reconociendo su identidad dentro de la riqueza pluricultural y la multinacional, aplicando su capacidad reflexiva, crítica y autocrítica, para participar en el mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo económico.

El desarrollo del área promueve el acceso a conocimientos sobre los procesos históricos, sociales, económicos y políticos del Perú y del Mundo; y enriquece la percepción de los estudiantes, al proporcionarles referencias temporales y espaciales. Las referencias temporales y espaciales permiten al estudiante, saber de dónde vienen y dónde se sitúan generando una base

conceptual para la comprensión de hechos y procesos históricos, políticos, geográficos y económicos básicos y complejos. Esto contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y de las habilidades de observación, análisis, síntesis, evaluación, representación e interpretación del medio natural. Finalmente, permite comprender lo que es universal y por ende lo esencial de todas las culturas, así como el espacio donde se desarrolla la vida en sociedad.

El área permite a los estudiantes desarrollar competencias, capacidades, conocimientos y actitudes relacionadas con el sentido de continuidad y de ruptura, saber de dónde proceden, situarse en el mundo de hoy y proyectarse constructivamente en el futuro, a partir de conocimientos acerca de las interacciones e interdependencias sociales, ecológicas y geográficas que ocurren en el contexto familiar, local, nacional, americano y mundial. El estudiante en este contexto, va asumiendo progresivamente un rol protagónico en su propia historia, participando de cambios y transformaciones, conjugando los valores de los patrones culturales de su origen y procedencia y los referentes morales que orientan su vida y sus actitudes, participando responsablemente en las diversas interacciones sociales que se dan en su entorno social.

El área de Historia, Geografía y Economía, se articula con el nivel de Primaria a través de aprendizajes que permiten al estudiante asumir un rol protagónico, autónomo, individual y colectivo (en grupo y en sociedad), ubicándose en el mundo con responsabilidad, valorando y apreciando la

diversidad natural, desarrollando una conciencia ambiental y ejecutando estrategias en torno a la gestión del espacio y el cuidado y preservación del ambiente.

A. CRITERIOS DE ÁREA

a) Manejo de información: Implica capacidades y actitudes relacionadas con el uso pertinente de la información, referida al desarrollo de los hechos y procesos históricos, geográficos y económicos, haciendo uso de herramientas y procedimientos adecuados, efectuando el análisis de las fuentes, escritas, audiovisuales u orales, con el objeto de adquirir de nociones temporales e históricas, así como el desarrollo de habilidades en los procedimientos de la investigación documental en torno a la realidad social y humana, en el tiempo y en el espacio, en el ámbito local, regional, nacional y mundial. (DCN, 2012, P. 87).

b) Comprensión espacio temporal: Implica capacidades y actitudes orientadas a comprender, representar y comunicar conocimiento, utilizando y aplicando secuencias y procesos, analizando simultaneidades, ritmos, similitudes; interrelacionando el tiempo y el espacio, respecto al desarrollo de los fenómenos y procesos geográficos y económicos; situándose en el tiempo y el espacio, empleando las categorías temporales y técnicas de representación del espacio. El estudiante evalúa la realidad social y humana, en el ámbito local,

nacional y mundial; utilizando las fuentes de información, los códigos convencionales, técnicas e instrumentos elementales de orientación, con los cuales representa los espacios históricos, geográficos y económicos, en el ámbito local, regional, nacional y mundial. (DCN, 2012, P. 87).

- c) **Juicio crítico:** Implica capacidades y actitudes que permiten reconocer, formular, argumentar puntos de vista, posiciones éticas, experiencias, ideas y proponer alternativas de solución; reflexionando ante los cambios del mundo actual, situándose en el tiempo y el espacio. El estudiante juzga la realidad espacial y temporal, asumiendo una actitud crítica y reflexiva, autónoma y comprometida; tomando la iniciativa, proponiendo y formulando, fundamentando y explicando soluciones viables y responsables frente a la problemática identificada en el desarrollo de los procesos históricos, geográficos y económicos en el los ámbitos local, nacional y mundial. (DCN, 2012, P. 88).

2.2.3. USO DE LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA EN EL ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA

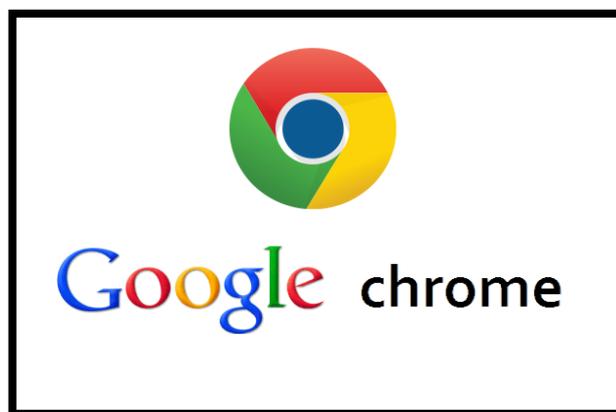
La implementación de la tecnología ayuda a los estudiantes para un destacado aprendizaje y con el uso de materiales interactivos se desarrolla mejor sus capacidades. La Webquest es una herramienta que forma parte del proceso de aprendizaje, con recursos principalmente procedentes de internet, donde se promueve la utilización de habilidades cognitivas, un trabajo en equipo y autonomía por parte de los estudiantes.

Además cabe mencionar que la educación virtual es una opción y forma de aprendizaje que se acopla al tiempo y necesidad del estudiante. Facilita el manejo de la información y de los contenidos del tema que se desea tratar y está mediada por la tecnología de la información y la comunicación.

“Es la interrelación con nuevas tecnologías sin límite de tiempo – espacio que induce a constantes actualizaciones e innovaciones del conocimiento”. (Borja, 1997, p. 46)

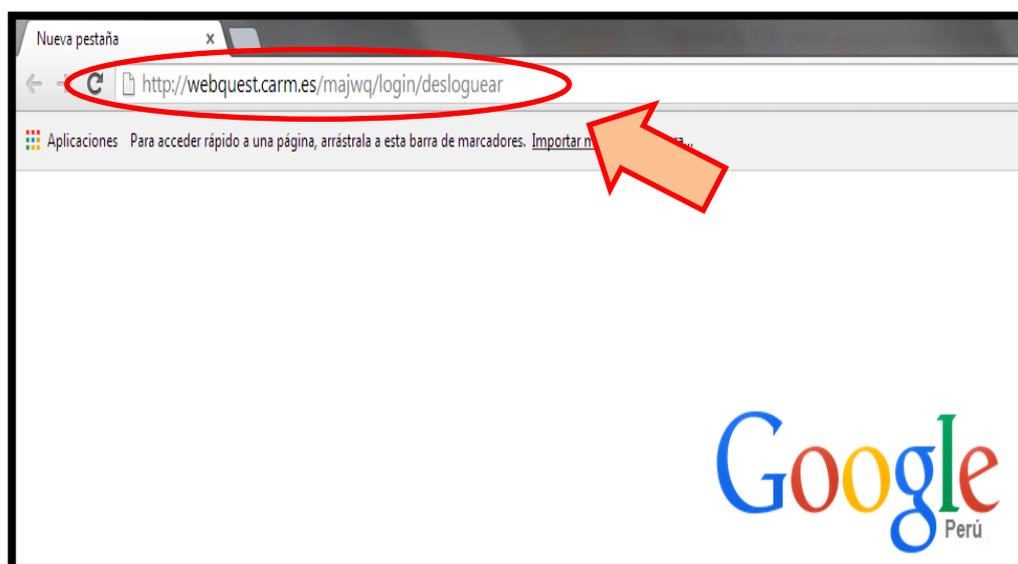
PASOS QUE SE DEBE SEGUIR EN EL USO DE LA WEBQUEST

- a) **PRIMER PASO:** Ingresar y hacer “click” a GOOGLE CHROME.



- b) **SEGUNDO PASO:** Luego en la barra de dirección escribir:

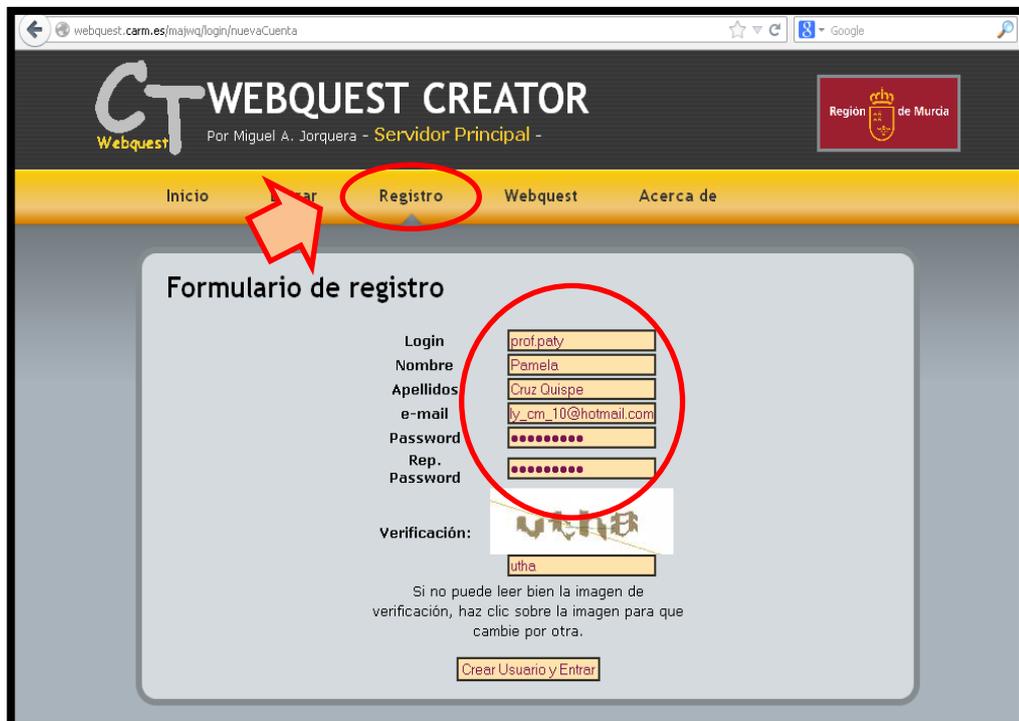
<http://webquest.carm.es/majwq/login/desloguear> “click”



c) **TERCER PASO:** En seguida aparecerá la página de Webquest CREATOR.



d) **CUARTO PASO:** Dirigirse al apartado de “registro” y completar datos que indica para convertirse en usuario.



e) **QUINTO PASO:** Una vez creada la “cuenta” dirigirse a MIS WEBQUEST



f) **SEXTO PASO:** Completar los campos que indique y escoger el estilo que desee.

Hacer “click en siguiente”



- g) **SÉTIMO PASO:** Completar todos los apartados utilizando información de internet que sea previamente consultada por la docente. Hacer “click” en siguiente para pasar al siguiente componente.

PASO 1/6: INTRODUCCIÓN

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

DEFINICIÓN:
Son aquellas carencias materiales y espirituales, que el hombre diariamente experimenta, y debe satisfacer para subsistir. Se clasifica de la siguiente forma:

- **Primarias.** biológicas o vitales: indispensables para la vida humana.

PASO 2/6: TAREA

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

DESARROLLAR LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

- 1.-¿Cuáles son las necesidades humanas fundamentales?
- 2.- Realizar un dibujo por cada necesidad humana.
- 3.-Según el INEI ¿Cuáles son los criterios económicos?
- 4.-Realizar un dibujo de cada criterio económico.
- 5.-indicar los problemas laborales que suscitan en nuestro país

PASO 3/6: PROCESO

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

¿Cómo resuelvo las preguntas?

- 1.-Abrir la página web <http://geografiapp.blogspot.com/p/necesidades-basicas-de-la-poblacion.html>
- 2.- Revisar el libro de "Historia, Geografía y Economía" pag. 115
- 3.-Buscar en "google" imágenes de las necesidades básicas de la población y de los criterios económicos.
- 4.-Entrar en la página oficial del INEI.
- 5.-Realizar entrevistas para mayor información de los problemas laborales.

PASO 4/6: RECURSOS

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

¿QUE DEBO UTILIZAR?

- *<http://geografiapp.blogspot.com/p/necesidades-basicas-de-la-poblacion.html>
- *Libro de "Historia, Geografía y Economía"
- *Página web de "google"

PASO 5/6: EVALUACIÓN

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

Trabajo Grupal

- *Se evalúa el desarrollo total de cada pregunta indicada.
- *la utilización de la página web indicada.
- *imágenes utilizadas y su relación con el tema.

Trabajo Individual

- *responsabilidad
- *cooperación
- *laboriosidad

PASO 6/6: CONCLUSIONES

Ayuda: Subir imágenes - videos -enlaces

Las necesidades dan origen a una conducta motivada, y en función del grado de carencia. El proceso de satisfacción presenta las siguientes etapas:

SENSACIÓN-----DESEO-----ESFUERZO-----SATISFACCIÓN

En América del Sur, por ejemplo se considera Población con Necesidades Básicas Insatisfechas (NBI) a la que se reúne alguna de las siguientes condiciones:

- Más de tres personas viviendo en una misma habitación
- Alojamiento en viviendas precarias o de inquilinato
- Falta en la vivienda de retrete con descarga de agua
- Que en la familia exista algún niño entre 6 a 12 años que no vaya a la escuela.

h) **OCTAVO PASO:** Una vez completado los apartados obtendrá a cambio

CT WEBQUEST CREATOR

Por Miguel A. Jorquera - Servidor Principal -
Está en el sistema como prof_pame: pamelacruzquispe (Editar cuenta)

Inicio Salir Noticias Mis Webquests Webquest Acerca de

WEBQUEST CREADA CON ÉXITO

ENHORABUENA, SU WEBQUEST HA SIDO CREADA

PUEDA VERLA EN EL MENÚ [MIS WEBQUESTS](#), DONDE PODRÁ EDITAR CUALQUIERA DE LAS PARTES, CAMBIAR LA APARIENCIA Y DECIDIR SI HACERLA PÚBLICA.

Una vez probada, es importante rellenar, desde el menú de edición, la GUÍA DIDÁCTICA para orientar a cualquier profesor que encuentre nuestra WebQuest en Internet y quiera utilizarla con sus alumnos.

IMPORTANTE: LA WEBQUEST NO PODRÁ SER VISTA HASTA QUE NO SE HAGA PÚBLICA.

Logos: Joomla PHP, TinyMCE, php, free CSS templates.org, MySQL, SUM, FANFAMFAM, W3C XHTML 1.0, W3C CSS

- i) **NOVENO PASO:** Para salir de su cuenta, busque el apartado de “salir”, una vez encontrado hacer “click” y usted habrá salido de la página de Webquest.



La Webquest se puede editar para completar todas las veces que se desee y también borrar si fuera necesario. Para esto, hay que ingresar con el Login y la contraseña e ir a la pestaña MIS WEBQUEST.

Mostrando Mis Webquests

Fecha	Título / Editar	Materia/Nivel	Estilo	Publicar/Descargar
24/03/2010	Prueba1 Ver Editar	TECNOLOGIA SECUNDARIA	excess	NO / 

A red arrow points to the 'Ver Editar' link in the table.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **ANDAMIAJE:** Hace referencia a una forma de descubrimiento guiado mediante el cual, el docente o facilitador va llevando de manera espontánea y natural, el proceso de construcción del conocimiento.

- **APRENDIZAJE:** Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

- **CAPACIDAD:** Conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En este sentido, esta noción se vincula con la educación, siendo esta última un proceso de incorporación de nuevas herramientas para desenvolverse en el mundo.

- **ENSEÑANZA:** Acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

- **ESQUEMA:** Es una síntesis que resume, de forma estructurada y lógica, el texto previamente subrayado y establece lazos de dependencia entre las ideas principales, las secundarias, los detalles, los matices y las puntualizaciones.

- **ESTRATEGIA:** Es el conjunto de acciones que se implementaran en un contexto determinado con el objetivo de lograr el fin propuesto. Es el camino para desarrollar una destreza, que a su vez desarrolla una capacidad y el camino para desarrollar una actitud que, a su vez, desarrolla un valor.

- **HABILIDADES COGNITIVAS:** Son aquellas que se ponen en marcha para analizar y comprender la información recibida, como se procesa y como se estructura en la memoria. Desde el punto de vista cognitivo, se concibe el aprendizaje como un conjunto de procesos que tienen como objeto el procesamiento de la información.

- **ILUSTRACIÓN:** Es una representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría específica (fotografías, dibujos, esquemas, graficas, dramatizaciones, etc.).

- **INTELIGENCIA:** Capacidad para resolver problemas, habilidad para razonar científicamente. La inteligencia posibilita la selección de las alternativas más convenientes para la resolución de un problema.

- **QUEST:** Traducido al español significa “búsqueda o busca” que es la acción de buscar. Este verbo permite nombrar a la acción de hacer algo para hallar a alguien o algo, hacer lo necesario para conseguir algo.

- **TAXONOMÍA:** Proviene del griego *ταξις* (*taxis*, ordenamiento) y *νομος* (*nomos*, norma, regla).es la ciencia que estudia los principios, métodos y fines de la clasificación, se utiliza para denominar a aquel proceso de clasificación y ordenamiento que sirve para organizar diferentes tipos de conocimiento.

- **WEB:** Traducido al español significa “internet”; que es una red que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

El uso de la Webquest como estrategia es eficaz para la enseñanza del área de Historia, Geografía y Economía en las estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca durante el segundo trimestre del año escolar 2014.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA

- El nivel de aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía de las estudiantes del grupo de control es mayor al grupo experimental antes de tratamiento.
- Con la aplicación de la Webquest incrementa el nivel del aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía del grupo experimental durante el tratamiento.
- Se evidencia el logro de aprendizajes del área de Historia, Geografía y Economía en las estudiantes del grupo experimental a diferencia del grupo de control después del tratamiento.

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
1. La Webquest <i>(Variable Independiente)</i>	1.1. INTRODUCCIÓN	1.1.1. Establece la presentación inicial de manera motivadora, clara y atractiva. 1.1.2. Define la idea central del tema, los objetivos y la actividad que se va a desarrollar.	➤ Uso frecuente ➤ Uso regular ➤ Sin uso
	1.2. TAREA	1.2.1. Describe de forma precisa y clara lo que se va a realizar. 1.2.2. Elabora el producto que se desea obtener.	
	1.3. PROCESO	1.3.1. Organiza los temas que se debe realizar. 1.3.2. Describe detalladamente los pasos a seguir para llevar a cabo la tarea.	
	1.4. RECURSO	1.4.1. Selecciona los enlaces de los sitios web de interés para encontrar la información relevante. 1.4.2. Aplica los enlaces de sitios web mencionados.	
	1.5. EVALUACIÓN	1.5.1. Establece los criterios que se tendrán en cuenta para evaluar el producto.	
	1.6. CONCLUSIÓN	1.6.1. Recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje. 1.6.2. Argumenta la experiencia, anima la reflexión y generaliza lo que se ha aprendido.	
2. Enseñanza y Aprendizaje de Historia, Geografía y Economía	2.1. MANEJO DE INFORMACIÓN	2.1.1. Identifica fenómenos naturales ocasionados por el clima. 2.1.2. Analiza información relevante sobre las áreas naturales protegidas. 2.1.3. Analiza los indicadores demográficos de la tasa de crecimiento en el país. 2.1.4. Identifica los agentes de las Organizaciones económicas del país.	➤ Logro destacado (18-20) ➤ Logro previsto (14-17)

<i>(Variable Dependiente)</i>	2.2. COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL	2.2.1. Localiza el espacio geográfico de los Ecosistemas del Perú. 2.2.2. Representa los tipos y causas de la Migración. 2.2.3. Interpreta las principales características de las Redes de comunicación y de transporte.	➤ En proceso (11-13) ➤ En inicio (00-10)
	2.3. JUICIO CRÍTICO	2.3.1. Argumenta los problemas que afectan a las Actividades Económicas. 2.3.2. Argumenta las necesidades básicas y los criterios económicos de la población. 2.3.3. Propone alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo y prevención en el campo y la ciudad.	

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN

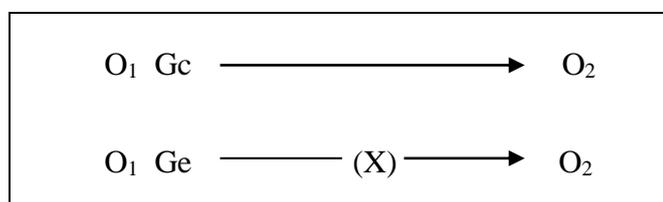
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Los diseños experimentales son propios de la investigación cuantitativa. El trabajo de investigación, dada su naturaleza, se ubica dentro del tipo de investigación experimental, “Se caracteriza por la manipulación de la variable independiente (causa) con el fin de generar determinados cambios en la variable dependiente (efecto)”. (Charaja, 2009, P. 189). Entonces en la investigación se aplica la Webquest en los estudiantes del grupo experimental con el fin de ver su eficacia durante el periodo de tres meses, posteriormente contrastando con los resultados del grupo de control donde no se aplicó la Webquest.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación que se utilizó es el cuasi – experimental, “Se denomina a aquellos que no asignan al azar los sujetos que forman parte del grupo control y experimental, ni son emparejados, puesto que los grupos de trabajo ya están formados; es decir, ya existen previamente al experimento”. (Carrasco, 2005, P. 70).

Su esquema es el siguiente:



Dónde:

- ❖ Gc : Grupo Control
- ❖ Ge : Grupo Experimental
- ❖ O_1 : Prueba de Entrada
- ❖ O_2 : Prueba de Salida
- ❖ X : Tratamiento experimental, aplicación de la Webquest.
- ❖ --- : No se experimenta

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. POBLACIÓN

Para el trabajo de investigación la población estuvo constituida por un total de 577 estudiantes entre mujeres y varones, distribuidos en dieciséis secciones “A”, “B”, “C”, “D”, “E”, “F”, “G”, “H”, “I”, “J”, “K”, “L”, “M”, “N”, “O” y “P” pertenecientes al segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca.

Cuadro N° 01

Estudiantes matriculados en el segundo grado de la G.U.E. “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca – 2014.

GRADO Y SECCIÓN	SEXO		TOTAL
	FEMENINO	MASCULINO	
SEGUNDO “A”	36	-	36
SEGUNDO “B”	37	-	37
SEGUNDO “C”	37	-	37
SEGUNDO “D”	37	-	37
SEGUNDO “E”	37	-	37
SEGUNDO “F”	37	-	37
SEGUNDO “G”	37	-	37
SEGUNDO “H”	22	15	37
SEGUNDO “I”	-	34	34
SEGUNDO “J”	-	35	35
SEGUNDO “K”	-	35	35
SEGUNDO “L”	-	36	36
SEGUNDO “M”	-	36	36
SEGUNDO “N”	-	35	35
SEGUNDO “O”	-	36	36
SEGUNDO “P”	-	35	35
TOTAL	280	297	577

Fuente: Nómina de estudiantes matriculados de la G.U.E. “J.A.E.” – 2014.

Elaboración: La ejecutora

3.3.2. MUESTRA

Para la eficacia de la investigación experimental, del total de la población se toma como muestra a dos secciones, de los cuales el segundo “F” es el grupo control y el segundo “E” pasa a ser el grupo experimental, en la cual se observó un bajo rendimiento académico.

Cuadro N° 02

Estudiantes del grupo experimental y control pertenecientes al segundo grado de la G.U.E. “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca – 2014.

GRADO	SECCIÓN	GRUPO	SEXO		TOTAL
			FEMENINO	MASCULINO	
SEGUNDO	“E”	Experimental	37	--	37
SEGUNDO	“F”	Control	37	--	37
TOTAL			74	--	74

Fuente: Cuadro N° 01

Elaboración: La ejecutora

3.4. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

3.4.1. UBICACIÓN

El trabajo de investigación se realiza en la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”, se encuentra ubicado en el jirón Lambayeque N° 1180 del barrio Túpac Amaru del distrito de Juliaca, provincia de San Román del departamento de Puno.

3.4.2. DESCRIPCIÓN

La población de estudio, cuenta con 577 estudiantes, distribuidos en dieciséis secciones pertenecientes al segundo grado, repartidos en dos turnos: mañana y tarde; la Institución Secundaria es de carácter estatal, con tenencia propia, comparte el local con el Centro de Educación Básica Alternativa; además es mixto, la edad de los estudiantes fluctúa entre 13 y 14 años; procedentes de distintos lugares contiguos a este centro, de diferentes status; es decir existen diferencias en cuanto a los ingresos económicos de sus padres o apoderados. Además la distinción de estos estudiantes se realiza mediante una interrelación entre toda la población estudiantil.

3.5. MATERIAL EXPERIMENTAL

El material experimental que se ha utilizado durante el proceso de investigación es el siguiente:

3.5.1. DISEÑO CURRICULAR NACIONAL

Constituye un documento normativo y de orientación válido para todo el país, que sintetiza las intenciones educativas y resume los aprendizajes previstos, su función básica es dar unidad a la educación nacional, a la vez que atiende a la diversidad de los alumnos.

El Diseño Curricular Nacional asume principios y fines que orientan la educación peruana: ética, equidad, inclusión, calidad, democracia, interculturalidad, conciencia ambiental, creatividad e innovación.

“El Diseño Curricular Nacional, está sustentado sobre la base de fundamentos que explicitan el qué, el para qué y el cómo enseñar y aprender. Propone competencias a lo largo de cada uno de los ciclos, las cuales se logran en un proceso continuo a través del desarrollo de capacidades, conocimientos, actitudes y valores, debidamente articulados, que deben ser trabajados en la Institución Educativa con el fin de que se evidencien en el saber actuar de los estudiantes”. (DCN, 2009. P. 16). Para el presente trabajo de investigación se utilizan las competencias, capacidades y actitudes, las mismas que están elaboradas en función de las necesidades y demandas de los estudiantes.

3.5.2. PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

Es un proceso que consiste en la previsión, organización y cronogramación de las competencias: capacidades, conocimientos y actividades pedagógicas concretas que se desarrolla en los procesos de aprendizaje, durante un año académico. (Guía de Programación Curricular, 2012, p. 13).

La Programación Curricular Anual debe ser entendida como un documento técnico pedagógico que organiza y secuencia las capacidades y los conocimientos en torno a unidades didácticas, las cuales se convierten en el eje integrador del

desarrollo de los contenidos y las actividades del proceso del aprendizaje durante un periodo de tiempo. Implica además, que el proceso debe concebirse, diseñarse y ejecutarse, para atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, asumiendo sus características peculiares, su nivel de aprendizaje y las demandas de las comunidades donde estos viven, a fin de dar pleno sentido a la labor docente, hasta convertirla en una herramienta de trabajo capaz de orientar y organizar el aprendizaje de capacidades como parte del desarrollo integral del estudiante. (MINEDU- PORTAL).

3.5.3. PROYECTO DE APRENDIZAJE

Es una unidad didáctica organizado en torno a los contenidos transversales o acontecimientos significativos con la finalidad que los educandos investiguen para conocer, profundizar y ampliar.

El desarrollo de un proyecto permite la participación activa de los estudiantes desde su concepción a nivel de idea, hasta su planteamiento como estudio de perfectibilidad y estudio definitivo, así como en el diseño de las obras y su ejecución, lo cual permite desarrollar su sentido de autonomía y su capacidad de indagación, mediante una labor que le conduzca a la obtención de resultados propios. (Guía de Programación Curricular, 2012, p. 28).

Esta forma de programación se puede utilizar cuando existe una necesidad, interés o problema concreto en el aula o fuera de ella. La posible solución de la

situación problemática que se logrará con el proyecto, debe concretarse en un producto, bien o servicio. A su vez, como los proyectos de aprendizaje están vinculados a la perspectiva del conocimiento globalizado, su programación y ejecución deben orientarse hacia la organización de los aprendizajes esperados, considerando procesos, estrategias y procedimientos que favorezcan al desarrollo de capacidades y actitudes. Todo esto relacionado con el tratamiento de la información que sea utilizable en la solución de problemas de la vida cotidiana o el planteamiento de hipótesis y teorías que contribuyan a la construcción de nuevos aprendizajes.

Un proyecto puede ser desarrollado por cualquiera de las áreas curriculares o por un conjunto de ellas. Para el desarrollo de proyectos, es necesario considerar el factor tiempo como un recurso fundamental de organización del trabajo educativo, por ser tan importante determinar el número de horas que se requieren para ejecutar las obras y tareas previstas, así como las horas para llevar a cabo la sistematización de las experiencias y la identificación de los aprendizajes logrados por esa vía. Como se comprenderá, no solo es importante disponer de hora de trabajo para ejecutar las obras y tareas del proyecto, sino también se requiere contar con horas para los ejercicios de sistematización, es decir, para la generación de teorías derivadas de la experiencia. (Guía de Programación Curricular, 2012, p. 30).

3.5.4. SESIONES DE APRENDIZAJE

Las sesiones son secuencias de situaciones de aprendizaje, en cuyo desarrollo interactúan los alumnos, el docente y el objetivo de aprendizaje con la finalidad de generar en los estudiantes procesos cognitivos que les permita aprender a aprender y aprender a pensar.

La sesión de aprendizaje se desprende de la Unidad Didáctica respectiva, de manera que el número de ellas depende de las capacidades, los conocimientos y las actitudes, así como del conjunto de actividades que han sido consideradas en la unidad.

Se considera la unidad funcional para la intervención en el aula que se traduce en las situaciones de aprendizaje. Las situaciones de aprendizaje son las interacciones que el docente promueve (docente-alumno, alumno-alumno, alumno-objeto de estudio) con la finalidad de generar en los alumnos procesos cognitivos que le permita aprender. (Guía de Programación Curricular, 2012, p. 39).

3.5.5. RECURSOS EDUCATIVOS

Son uno de los componentes operacionales del proceso de enseñanza-aprendizaje, que manifiesta el modo de expresarse el método a través de distintos tipos de objetos materiales. Los recursos didácticos son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el

proceso educativo que dirige u orienta. Los recursos didácticos abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, etc. Los recursos didácticos permiten crear las condiciones materiales favorables para cumplir con las exigencias científicas del mundo contemporáneo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Permiten hacer más objetivos los contenidos de cada asignatura del plan de estudios, y por tanto lograr eficiencia en el proceso de asimilación del conocimiento por los estudiantes creando las condiciones para el desarrollo de habilidades, hábitos, capacidades y la formación de convicciones.

A. FICHA DE INFORMACIÓN: Son aquellos materiales que se entregan al alumno para que los emplee a lo largo del desarrollo de la sesión de aprendizaje. Este material es elegido, diseñado y elaborado por el instructor o diseñador del curso. Está constituido por todos los textos que el participante usara para la lectura de síntesis o discusión. Puede clasificarse en: Material de lectura y consulta y material de trabajo.

B. PAPELOTES: Son otros recursos didácticos importantes ya que en ello se pueden realizar el pequeño resumen del tema que se va realizar, sirve para realizar esquemas, mapas mentales, llaves, etc.

C. PIZARRA: Es un elemento tradicional de ayuda de la enseñanza. El instructor puede escribir dibujos, preguntas, síntesis, gráficas y todas aquellas líneas o figuras que quiera representar.

D. LAPTOP: Es un ordenador personal móvil o transportable, son capaces de realizar la mayor parte de las tareas que realizan los ordenadores de escritorio, con similar capacidad y con la ventaja de su peso y tamaño reducidos; sumado también a que tienen la capacidad de operar por un período determinado sin estar conectadas a una red eléctrica.

E. PROYECTOR MULTIMEDIA: Es un aparato que recibe una señal de vídeo y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así mostrar imágenes fijas o en movimiento.

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.6.1. TÉCNICAS

Un conjunto de acciones o procedimientos que conducen a la obtención de información relevante sobre el aprendizaje de los estudiantes. Las técnicas de evaluación pueden ser no formales, semiformales y formales. (DÍAZ BARRIGA Y HERNÁNDEZ ROJAS; 1999).

a) **Encuesta:** Es un estudio observacional en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento).

- b) **Técnica de la observación:** Se define como una técnica de recolección de datos que permite acumular y sistematizar información sobre un hecho o fenómeno social que tienen relación con el problema que motiva la investigación. En la aplicación de esta técnica, el investigador registra lo observado, mas no interroga a los individuos involucrados en el hecho o fenómeno social; es decir, no hace preguntas, orales o escrita, que le permitan obtener los datos necesarios para el estudio del problema.
- c) **Técnica del examen:** Permite recolectar datos de los resultados obtenidos por los estudiantes en cuanto al aprendizaje, logro en el área de Historia, Geografía y Economía; mediante la prueba de entrada y salida. Tanto en el grupo experimental y el de control.

3.6.2. INSTRUMENTOS

Son el soporte físico que se emplea para recoger información sobre los aprendizajes esperados de los estudiantes. Los instrumentos de evaluación son válidos cuando el instrumento se refiere realmente a la variable que pretende medir: capacidades y actitudes. Son confiables en la medida que la aplicación repetida del instrumento al mismo sujeto, bajo situaciones similares, produce iguales resultados en diferentes situaciones. (HERNÁNDEZ, 1997).

- a) **Cuestionario:** El cuestionario es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas,

secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información que se precisa.

- b) **Guía de observación:** La función principal de este instrumento es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración; luego de recogida la información implica una actividad de codificación, la información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien.

- c) **Escala de calificación:** Es un mecanismo que se plantea como una forma concreta de informar cómo va evolucionando el proceso educativo, por ello la escala de calificaciones es un instrumento que contiene un listado de palabras, frases u oraciones que señalan en forma específica, ciertas acciones, tareas, procesos o productos de aprendizajes, frente a las cuales se incluyen columnas con escalas que miden el grado de cumplimiento.

- d) **La prueba de entrada:** Este instrumento nos permite indagar, investigar las cualidades de los educandos. Se realiza con la finalidad de determinar el nivel de aprendizaje que poseen los estudiantes del grupo control y experimental; antes de ejecutar el trabajo de investigación.

- e) **La prueba de salida:** Se aplica para determinar el nivel de aprendizaje logrado por los estudiantes después de la aplicación del experimento. En el grupo

experimental se prioriza el uso de ilustraciones y en el grupo control se aplica las ilustraciones en lo mínimo posible.

3.7. PROCEDIMIENTO DEL EXPERIMENTO

- **Primero:** Se solicitó verbalmente y luego por escrito al director de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca, con el fin de que permita el acceso y la libertad para realizar la ejecución de la investigación, asimismo dando a conocer los fines que persigue el experimento.
- **Segundo:** Se coordinó con el asesor del área de Ciencias Sociales; posteriormente con el docente del área de Historia, Geografía y Economía, encargado del segundo grado “E” y “F”.
- **Tercero:** Se realizó la coordinación con el docente del área para el uso del ambiente de Ciencias Sociales con el objetivo de ejecutar la investigación en los estudiantes del grupo experimental.
- **Cuarto:** Se realizó el proceso de planificación antes de la realización del experimento para así seleccionar el grupo de control y el grupo experimental.
- **Quinto:** Se dialogó con los estudiantes en cuanto a la planificación durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, tomando en cuenta el aspecto de responsabilidad, contando con el apoyo del docente del área.

- **Sexto:** Se aplicó la prueba de entrada tanto para el grupo de experimental como para el grupo de control, esto con la finalidad de diagnosticar los saberes previos, el nivel de aprendizaje en lo que respecta al conocimiento de la geografía.

- **Séptimo:** Se desarrolló la estrategia de Webquest en el grupo experimental priorizando el uso de ilustraciones, videos y otros; en tanto para el grupo de control se realizó diversas estrategias tradicionales.

- **Octavo:** Culminado ya la investigación, se evaluó los aprendizajes desarrollados en el grupo experimental y en el grupo de control mediante una prueba de salida, obteniendo así el logro de los conocimientos alcanzados.

3.8. PLAN DE TRATAMIENTOS DE DATOS

Para el análisis e interpretación de los datos se siguió los siguientes pasos:

- Se construyó tablas y gráficos estadísticos del grupo experimental y del grupo de control, basándose en las pruebas de entrada y salida. Además se analizó los datos obtenidos (notas) en relación a las variables de estudio.

- Se interpretó y explico los resultados del análisis realizado. Esta se realizó de acuerdo a los cuadros elaborados y el nivel de aprendizaje logrado por las estudiantes de ambos grupos.

3.9. DISEÑO ESTADÍSTICO PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

Con los resultados obtenidos se realizó la prueba de hipótesis estadística, la cual tiene los siguientes pasos:

A. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

Ho: La Webquest como estrategia no es eficaz para el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía, debido a que los resultados del grupo experimental y del grupo de control se encuentran en el mismo nivel de conocimiento.

Ha: La Webquest como estrategia es eficaz para el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía, debido a que los resultados del grupo experimental son mayores en relación al grupo de control.

B. PRUEBA ESTADÍSTICA

Al cumplirse que la población o muestra es mayor a 30, se aplicó la distribución Z o normal, además los datos son cuantitativos, entonces se usa la siguiente fórmula.

$$|Z_c| = \frac{(X_e - X_c)}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_e} + \frac{S_c^2}{n_c}}}$$

Dónde:

- ❖ $Z_c = Z$ Calculada
- ❖ $X =$ Media aritmética
- ❖ $S =$ Desviación estándar
- ❖ $n =$ Muestra
- ❖ $e =$ Grupo experimental
- ❖ $g =$ Grupo de control

C. NIVEL DE SIGNIFICANCIA

Tenemos un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%, $\alpha = 0.05$ con un valor de 1.645.

D. REGIÓN DE DECISIÓN

Si la Z_c se encuentra en la región de aceptación se acepta la hipótesis nula (H_0), caso contrario se acepta la hipótesis alterna (H_a).

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

En este capítulo se realiza el análisis e interpretación de los resultados obtenidos durante el proceso de experimentación del uso de la Webquest como estrategia para el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía.

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS ANTES DEL TRATAMIENTO EN LAS ESTUDIANTES DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL

4.1.1. GRUPO DE CONTROL

El grupo de control está representado por las estudiantes del segundo grado “F”, conformado por 37 estudiantes, en este grupo no se aplicó la Webquest como estrategia para el aprendizaje; cuyos resultados se muestran en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 03

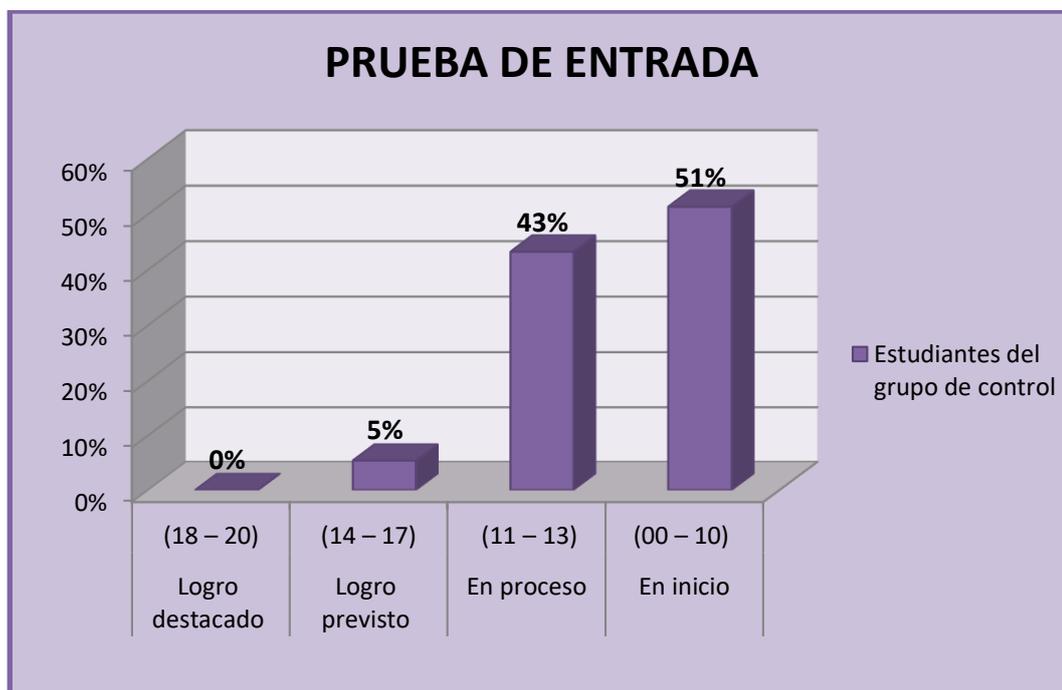
Resultados obtenidos en la prueba de entrada de las estudiantes del segundo “F” (grupo de control) de la G.U.E. “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca – 2014.

ESCALA		GRUPO DE CONTROL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	N° de estudiantes	Porcentaje
Logro destacado	(18 – 20)	00	0%
Logro previsto	(14 – 17)	02	5%
En proceso	(11 – 13)	16	43%
En inicio	(00 – 10)	19	51%
TOTAL		37	100%

Fuente: Registro de Evaluación de la Prueba de Entrada

Elaboración: La ejecutora

Gráfico N° 01



Fuente: Cuadro N° 03

Elaboración: La ejecutora

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 03 muestra los resultados obtenidos en la prueba de entrada, aplicados a las estudiantes del grupo de control; es decir, al segundo grado “F”, observando que 19 estudiantes que representa el 51% se encuentran desaprobadas; 18 estudiantes que representa el 48% están aprobadas; en tanto del 48% de estudiantes aprobadas, solamente 2 estudiantes que representa al 5% se encuentran en la escala de logro previsto, en tanto 16 estudiantes que representa el 43% se encuentran en la escala de proceso. Del análisis del cuadro N° 03, se puede decir que la mayoría de estudiantes del grupo de control se encuentran en la escala de inicio y proceso, lo que indica una deficiencia en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía que se desarrolla en las estudiantes.

4.1.2. GRUPO EXPERIMENTAL

El grupo experimental está representado por las estudiantes del segundo grado “E”, conformado por 37 estudiantes, en este grupo se aplicó la Webquest como estrategia para el aprendizaje; cuyos resultados se muestran en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 04

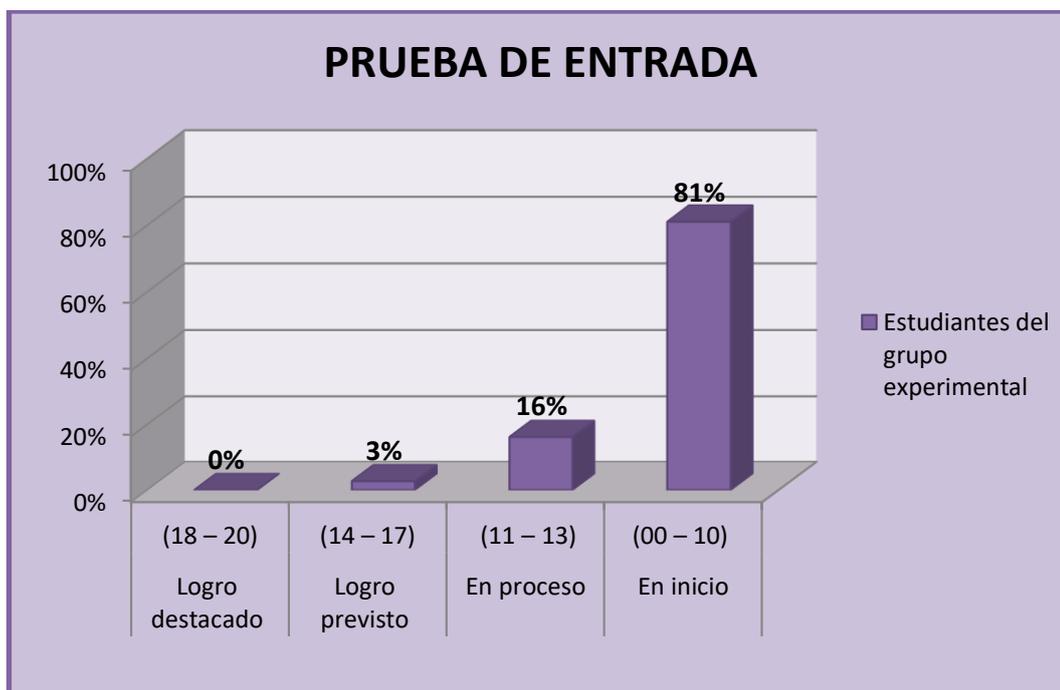
Resultados obtenidos en la prueba de entrada de las estudiantes del segundo “E” (grupo experimental) de la G.U.E. “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca – 2014.

ESCALA		GRUPO EXPERIMENTAL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	N° de estudiantes	Porcentaje
Logro destacado	(18 – 20)	00	0%
Logro previsto	(14 – 17)	01	3%
En proceso	(11 – 13)	06	16%
En inicio	(00 – 10)	30	81%
TOTAL		37	100%

Fuente: Registro de Evaluación de la Prueba de Entrada

Elaboración: La ejecutora

Gráfico N° 02



Fuente: Cuadro N° 04

Elaboración: La ejecutora

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 04 muestra los resultados obtenidos en la prueba de entrada, aplicados a las estudiantes del grupo experimental; es decir, al segundo grado “E”, observando que 30 estudiantes que representa el 81% se encuentran desaprobadas; 7 estudiantes que representa el 19% están aprobadas; en tanto del 19% de estudiantes aprobadas, solamente 1 estudiantes que representa al 3% se encuentran en la escala de logro previsto, en tanto 6 estudiantes que representa el 16% se encuentran en la escala de proceso. Del análisis del cuadro N° 04, se puede decir que la mayoría de estudiantes del grupo experimental se encuentran en la escala de inicio, lo que indica una deficiencia mayor en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía que se desarrolla en las estudiantes.

A. COMPARACIÓN DEL ESTADÍGRAFO DE LA PRUEBA DE ENTRADA

ESTADÍGRAFO	GRUPO DE CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL
Tamaño de muestra	N = 37	N = 37
Media aritmética	$\bar{X}_c = 9.68$	$\bar{X}_e = 8.05$
Desviación estándar	$S_c^2 = 7.56$	$S_e^2 = 8.16$
Nota Mínima	X min = 03	X min = 02
Nota Máxima	X máx. = 14	X máx. = 14

B. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Ho: Las estudiantes del grupo de control tienen un promedio equivalente a las notas que tienen las estudiantes del grupo experimental.

Ha: Las estudiantes del grupo de control tienen diferentes promedios de notas, que las estudiantes del grupo experimental.

C. NIVEL DE SIGNIFICANCIA

$$\alpha = 0.05 = 5\% \text{ con } Z_t = 1.96$$

D. CÁLCULO DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS EN RELACIÓN A LA PRUEBA DE ENTRADA

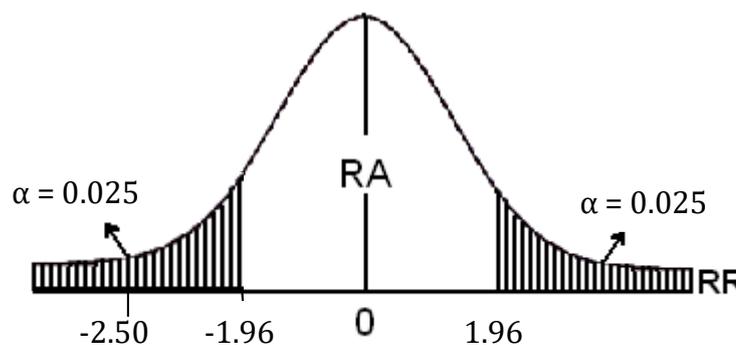
$$Z_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_e} + \frac{S_c^2}{n_c}}}$$

$$Z_c = \frac{8.05 - 9.68}{\sqrt{\frac{8.16}{37} + \frac{7.56}{37}}}$$

$$Z_c = \frac{-1.63}{0.7}$$

$$Z_c = -2.50$$

E. REGLA DE DECISIÓN



F. COMENTARIO

En los cuadros N° 03 y 04 se observa claramente las notas obtenidas por las estudiantes del segundo grado “E” y “F” del grupo experimental y de control respectivamente; la prueba de hipótesis indica que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a); lo cual demuestra que las estudiantes del grupo de control tienen diferentes promedios de notas, que las estudiantes del grupo experimental.

4.2. RESULTADOS OBTENIDOS DURANTE EL TRATAMIENTO EN LAS ESTUDIANTES DEL GRUPO EXPERIMENTAL

4.2.1. GRUPO EXPERIMENTAL

Cuadro N° 05

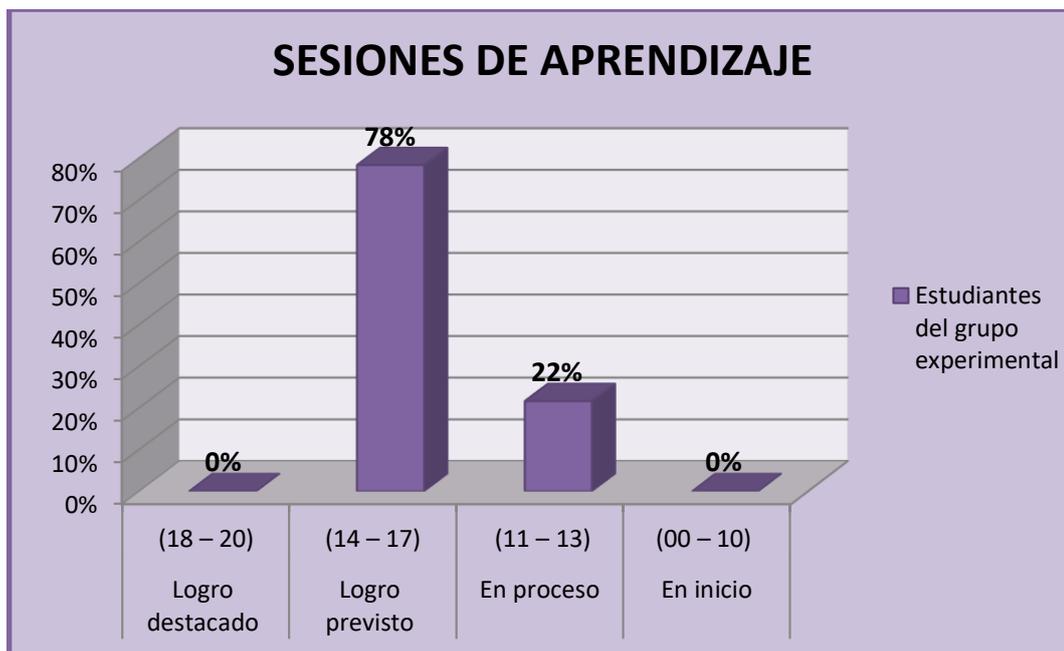
Resultados obtenidos durante las sesiones de aprendizaje de las estudiantes del segundo “E” (grupo experimental) de la G.U.E. “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca – 2014.

ESCALA		GRUPO DE CONTROL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	N° de estudiantes	Porcentaje
Logro destacado	(18 – 20)	0	0%
Logro previsto	(14 – 17)	29	78%
En proceso	(11 – 13)	8	22%
En inicio	(00 – 10)	0	0%
TOTAL		37	100%

Fuente: Registro de Evaluación de las sesiones de aprendizaje.

Elaboración: La ejecutora

Gráfico N° 03



Fuente: Cuadro N° 05

Elaboración: La ejecutora

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 05 muestra los resultados obtenidos en las sesiones de aprendizaje; donde se hizo uso de la Webquest como estrategia para el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía en el segundo grado “E”, es decir el grupo experimental; se observa que 29 estudiantes que representa al 78% se encuentran en la escala de logro previsto lo cual indica que hubo una mejora en el aprendizaje, en tanto 8 estudiantes que representa al 22% se encuentran en la escala de proceso; demostrando que con la Webquest se podría tener mejores logros en el aprendizaje.

4.3. RESULTADOS OBTENIDOS DESPUÉS DEL TRATAMIENTO EN LAS ESTUDIANTES DEL GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL

4.3.1. GRUPO DE CONTROL

Cuadro N° 06

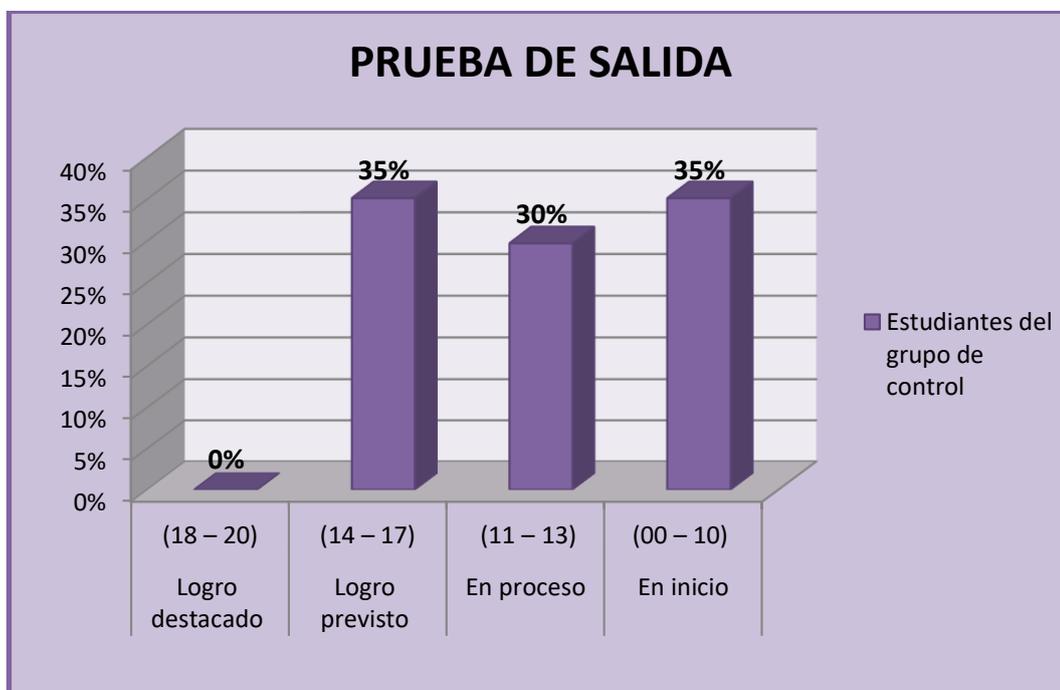
Resultados obtenidos en la prueba de salida de las estudiantes del segundo “F” (grupo de control) de la G.U.E. “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca – 2014.

ESCALA		GRUPO DE CONTROL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	N° de estudiantes	Porcentaje
Logro destacado	(18 – 20)	00	0%
Logro previsto	(14 – 17)	13	35%
En proceso	(11 – 13)	11	30%
En inicio	(00 – 10)	13	35%
TOTAL		37	100%

Fuente: Registro de Evaluación de la Prueba de Salida

Elaboración: La ejecutora

Gráfico N° 04



Fuente: Cuadro N° 06

Elaboración: La ejecutora

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 06 muestra los resultados obtenidos en la prueba de salida, aplicados a las estudiantes del grupo de control; es decir, al segundo grado “F”, observando que 13 estudiantes que representa el 35% se encuentran desaprobadas; 24 estudiantes que representa el 65% están aprobadas; en tanto del 65% de estudiantes aprobadas, 13 estudiantes que representa al 35% se encuentran en la escala de logro previsto, en tanto 11 estudiantes que representa el 30% se encuentran en la escala de proceso. Del análisis del cuadro N° 06, se puede decir que la mayoría de estudiantes del grupo de control se encuentran en la escala de inicio y la escala de logro previsto, lo que indica una deficiencia en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía que desarrollan las estudiantes.

4.3.2. GRUPO EXPERIMENTAL

Cuadro N° 07

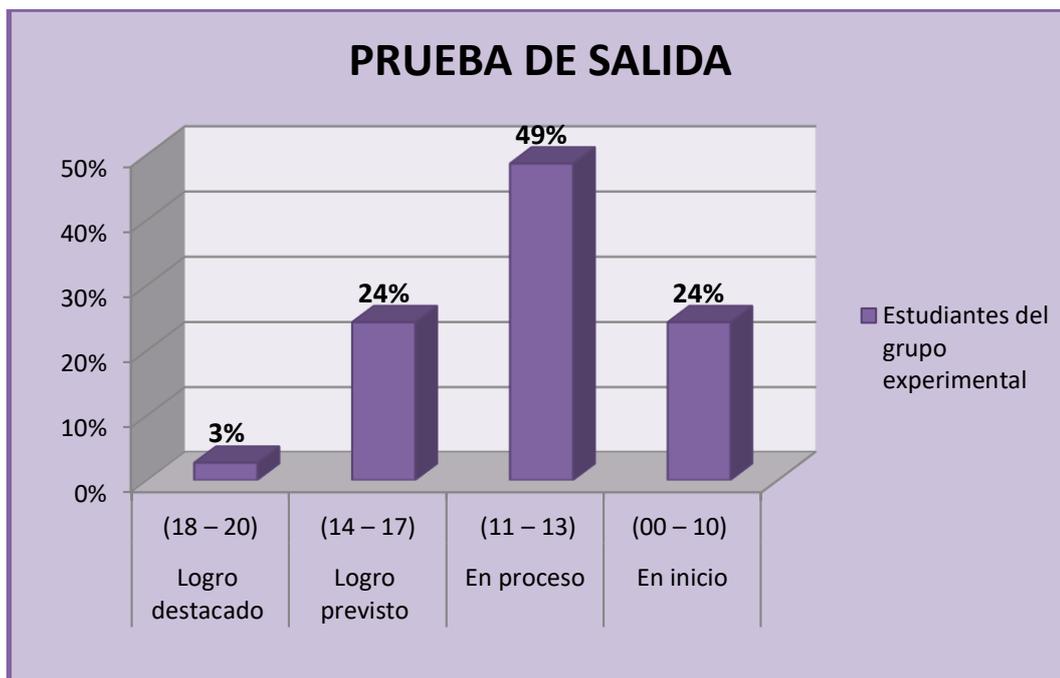
Resultados obtenidos en la prueba de salida de las estudiantes del segundo “E” (grupo experimental) de la G.U.E. “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca – 2014.

ESCALA		GRUPO EXPERIMENTAL	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA	N° de estudiantes	Porcentaje
Logro destacado	(18 – 20)	01	3%
Logro previsto	(14 – 17)	09	24%
En proceso	(11 – 13)	18	49%
En inicio	(00 – 10)	09	24%
TOTAL		37	100%

Fuente: Registro de Evaluación de la Prueba de Salida

Elaboración: La ejecutora

Gráfico N° 05



Fuente: Cuadro N° 07

Elaboración: La ejecutora

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 07 muestra los resultados obtenidos en la prueba de salida, aplicados a las estudiantes del grupo experimental; es decir, al segundo grado “E”, observando que 9 estudiantes que representa el 24% se encuentran desaprobadas; 28 estudiantes que representa el 76% están aprobadas; en tanto del 76% de estudiantes aprobadas, 1 estudiante que representa al 3% se encuentra en la escala de logro destacado, 9 estudiantes que representa al 24% se encuentran en la escala de logro previsto, en tanto 18 estudiantes que representa el 49% se encuentran en la escala de proceso. Del análisis del cuadro N° 07, se puede decir que la mayoría de estudiantes del grupo experimental lograron el desarrollo del aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía.

4.4. COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS ANTES Y DESPUES DEL TRATAMIENTO DEL GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL

Cuadro N° 08

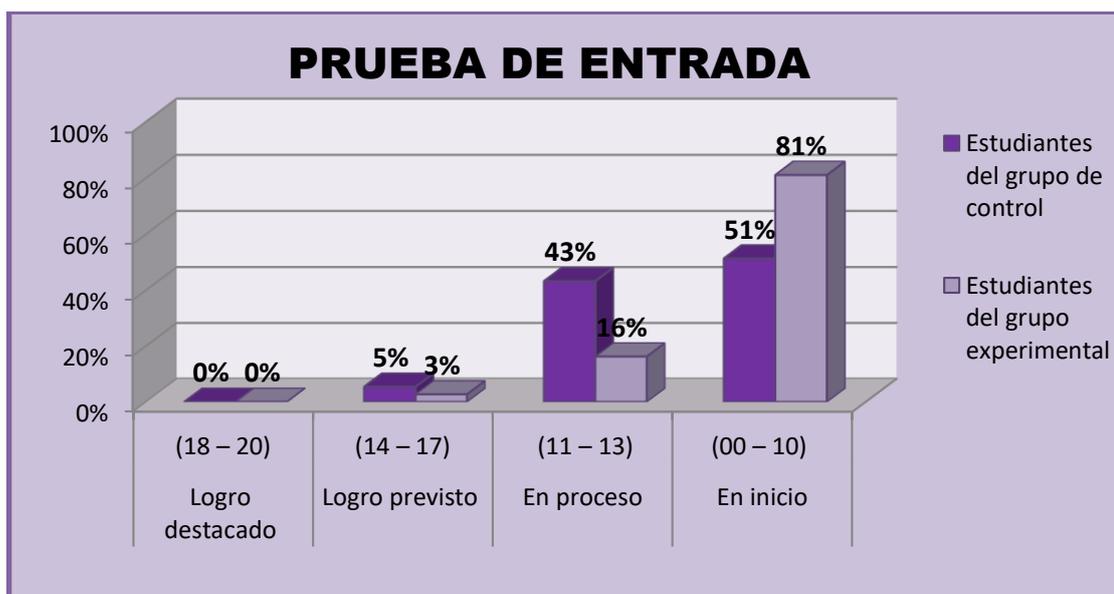
Comparación de los resultados obtenidos en la prueba de entrada y salida entre el grupo de control y experimental de la G.U.E. “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca – 2014.

ESCALA CUANTITATIVA	PRUEBA DE ENTRADA				PRUEBA DE SALIDA			
	GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	N° de estudiante	Porcentaje	N° de estudiante	Porcentaje	N° de estudiante	Porcentaje	N° de estudiante	Porcentaje
(18 – 20)	00	0%	00	0%	00	0%	01	3%
(14 – 17)	02	5%	01	3%	13	35%	09	24%
(11 – 13)	16	43%	06	16%	11	30%	18	49%
(00 – 10)	19	51%	30	81%	13	35%	09	24%
TOTAL	37	100%	37	100%	37	100%	37	100%

Fuente: Registro de Evaluación de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida

Elaboración: La ejecutora

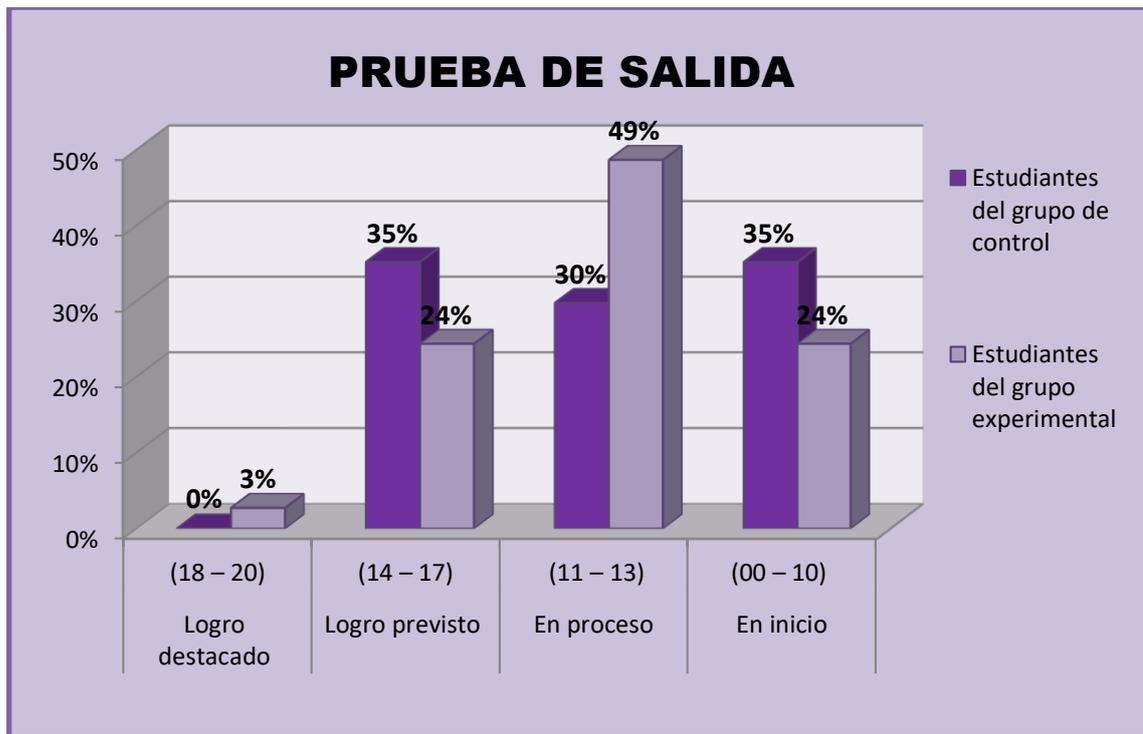
Gráfico N° 06



Fuente: Cuadro N° 08

Elaboración: La ejecutora

Gráfico N° 07



Fuente: Cuadro N° 08

Elaboración: La ejecutora

INTERPRETACIÓN

El cuadro N° 08 muestra los resultados obtenidos en la prueba de entrada y prueba de salida, aplicados a las estudiantes del grupo de control y experimental; es decir, al segundo grado “F” y “E” respectivamente, observando las comparaciones de ambos grupos se observa una diferencia en donde el 51% y 81% de la escala de inicio disminuyeron en 35% y 24% respectivamente; el 43% y 16% perteneciente a la escala de proceso disminuyeron y aumentaron en un 30% y 49% respectivamente; el 5% y 3% de la escala de logro previsto aumentaron significativamente en un 35% y 24%; solamente en el grupo experimental se encontró a un estudiante que representa el 3% en la escala de logro destacado.

A. COMPARACIÓN DEL ESTADÍGRAFO

ESTADÍGRAFO	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	GRUPO DE CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROL	GRUPO EXPERIMENTAL
Tamaño de muestra	N = 37	N = 37	N = 37	N = 37
Media aritmética	$\bar{X}_c = 9.68$	$\bar{X}_e = 8.05$	$\bar{X}_c = 11.95$	$\bar{X}_e = 12.14$
Desviación estándar	$S_e^2 = 7.56$	$S_e^2 = 8.16$	$S_e^2 = 6.94$	$S_e^2 = 6.23$
Nota mínima	X min = 03	X min = 02	X min = 08	X min = 07
Nota máxima	X máx. = 14	X máx. = 14	X máx. = 16	X máx. = 18

B. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Ho: Si el promedio de las notas del grupo experimental es menor que el promedio de notas del grupo de control, entonces la Webquest como estrategia para el aprendizaje no es eficaz en forma directa en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía.

Ha: Si el promedio de las notas del grupo experimental es mayor que el promedio de las notas del grupo de control, entonces la Webquest como estrategia para el aprendizaje es eficaz en forma directa en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía.

C. NIVEL DE SIGNIFICANCIA

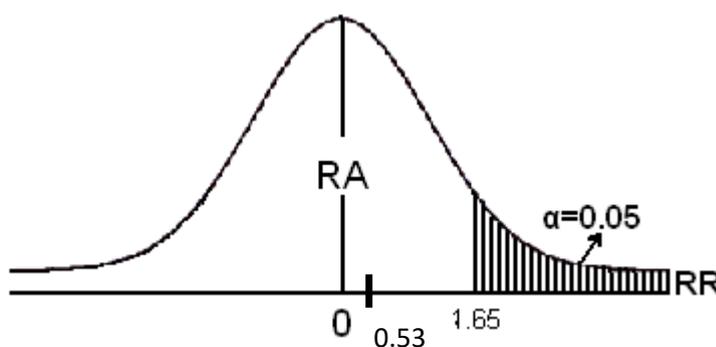
$$\alpha = 0.05 = 5\% \text{ con } Z_t = 1.645$$

D. CÁLCULO DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS EN RELACIÓN A LA PRUEBA DE ENTRADA

$$Z_c = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_c}{\sqrt{\frac{S_e^2}{n_e} + \frac{S_c^2}{n_c}}} \qquad Z_c = \frac{12.14 - 11.95}{\sqrt{\frac{6.23}{37} + \frac{6.94}{37}}}$$

$$Z_c = \frac{0.19}{0.36} \qquad Z_c = 0.53$$

E. REGLA DE DECISIÓN



F. COMENTARIO

De los cuadros realizados se observa claramente las notas obtenidas por las estudiantes del segundo grado “E” y “F” del grupo experimental y de control respectivamente; el cálculo de la prueba de hipótesis indica que se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a); lo cual demuestra que el promedio de las notas del grupo experimental es menor que el promedio de notas del grupo de control, entonces la Webquest como estrategia para el aprendizaje no es eficaz en forma directa en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los resultados obtenidos en la prueba de salida muestran que promedio de las notas del grupo experimental es mayor que el promedio de las notas del grupo de control, entonces la Webquest como estrategia para el aprendizaje es eficaz en forma indirecta en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía, ello se observa en los cuadros N° 06; 07 y 08 donde las estudiantes del segundo grado (grupo de control y grupo experimental) se encuentran en la escala de proceso con un promedio de 11.95 y 12.14 respectivamente.

SEGUNDA: El nivel de aprendizaje que se encontró en el área de Historia, Geografía y Economía en las estudiantes del grupo de control y grupo experimental antes del tratamiento se encuentra en la escala de inicio según los cuadros N° 03 y 04 con promedios de 9.68 y 8.05 respectivamente.

TERCERA: Con el uso de la Webquest como estrategia en las sesiones de aprendizaje del grupo experimental se adquiere mayores conocimientos en el área de Historia, Geografía y Economía. Ello se demuestra en el cuadro N° 05, donde la mayoría de estudiantes se encuentra en la escala de logro previsto.

CUARTA: El nivel de aprendizaje que se encuentra en el área de Historia, Geografía y Economía en el grupo experimental y grupo de control después del tratamiento se encuentra en la escala de proceso según los cuadros N° 06 y 07 con promedios de 12.14 y 11.95 respectivamente; lo cual indica que se mejoró el aprendizaje y que se redujo la cantidad de estudiantes en la escala de inicio.

SUGERENCIAS

PRIMERA: A los directores de las Instituciones Educativas de la ciudad de Juliaca, que gestionen la renovación e implementación de las aulas de innovación para incentivar el uso por parte de los docentes y para el beneficio de los estudiantes.

SEGUNDA: A los docentes de la Especialidad de Ciencias Sociales de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”, que incluyan a la Webquest como estrategias para el aprendizaje dentro de las Unidades Didácticas que se desarrollan.

TERCERA: A los estudiantes de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”, que aprovechen el uso de aulas virtuales, puesto que influye significativamente en el aprendizaje.

CUARTA: A los futuros tesisistas que realicen más investigaciones sobre el uso y eficacia de la Webquest, ya sea como recurso o estrategia; puesto que en el trabajo de investigación realizado no se logró demostrar una eficacia directa en las estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Adell, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa.
- ❖ Almeida S., O. (2001). *Tecnología educativa en el nuevo enfoque pedagógico y aplicación básica del constructivismo*. Edit. JC Lima – Perú.
- ❖ Barba, C. (2005). *Webquest. Una investigación guiada con recursos internet*. Comunicación presentada en el III congreso internacional virtual de educación CIVE, universidad de las Islas Baleares.
- ❖ Cabañas V., J. E. y Ojeda F., Y.M. (2003). Tesis: *Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos – Lima 2003*.
- ❖ Carrasco D., S. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima – Perú. Edit. San Marcos.
- ❖ Charaja C., F. (2009). *EL MAPIC*. Segunda edición Puno – Perú.
- ❖ Chura S., B.A. y Lupaca L., N. (2004). Tesis: *El aula virtual como medio de enseñanza – aprendizaje de los sistemas del cuerpo humano del área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los alumnos del cuarto grado de la I.E.S. Politécnico regional “Los Andes” – Juliaca en el año 2004*.
- ❖ Gagné, R.M. (1971). *Las condiciones del aprendizaje y la teoría de la instrucción*. New York, NY: Holt, Rinehart and Winston.
- ❖ Marzano, R. J. (1992). *Un tipo diferente de aula: la enseñanza con dimensiones de aprendizaje*. Alexandria, VA, ASCD.

- ❖ Mejía V., M. H. y Velásquez M., S. (2011). Tesis: *Uso del aula virtual y su incidencia en el aprendizaje del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. “Independencia Nacional” de Puno - 2011.*
- ❖ Meléndez C., M. R. (2013). Tesis: *La webquest como recurso de motivación para el aprendizaje de los temas de ciencias en estudiantes del quinto grado de secundaria de un colegio del Cercado de Lima.*
- ❖ Plan de mejora de los aprendizajes de Historia, Geografía y Economía (2014) G.U.E. “José Antonio Encinas”.
- ❖ Whittaker, C.R. (2001). *Creación de matrices instruccionales para aulas inclusivas.* Teaching exceptional children.
- ❖ Yábar M., P. S. (2004). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje.* Edit. Titikaka FCEDUC – UNA.
- ❖ Yoder, M. B. (1999). *La webquest estudiante.* El aprendizaje y el líder, con la tecnología: la revista ISTE de la práctica la tecnología educativa y la política.
- ❖ Zubiria S.J. (1994). *Los modelos pedagógicos.* Santa Fe de Bogotá, D.C., FAMDI.

WEBGRAFÍA

- ❖ Adell, J. (2004). *Internet en el aula: las webquest*. Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa. http://www.uib.es/depart/gte/edutece/revelec17/adell_16a.htm [consulta 10-03-13].
- ❖ Barba, C. (2002). *La investigación en internet con las webquest*. http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_28/FERNANDO_BARBOSA_GARCIA_02.pdf. [Consulta 05-06-2013].
- ❖ Dodge, B. (1995). *Algunos pensamientos sobre webquest*. http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf [consulta 20-08-13].
- ❖ Dodge, B. (1997). *Las webquest y el uso de la Información. Internet: oportunidades, límites y la necesidad del respeto, cinco reglas para escribir una fabulosa webquest*. En: <http://www.eduteka.org> [consulta 10-05-13].
- ❖ Dodge, B. (1999). *Taskonomy webquest: una taxonomía de las tareas*. <http://Webquest.sdsu.edu/taskonomy.html> [consulta 15-04-13].
- ❖ Dodge, B. (2001). *La webquest página: matriz*. <http://Webquest.org/matrix3.php>. [consulta 18-06-13].
- ❖ Dodge, B. (2001). *Una rúbrica para evaluar webquest*. <http://edweb.sdsu.edu/Webquest/Webquestrubric.html> [consulta 19-05-13].
- ❖ Dodge, B. (2002). *La adaptación y la mejora de webquests existentes*. <http://webquest.sdsu.edu/adapting/index.html> [Consulta 05-06-2013].
- ❖ March, T. (1998). *Cómo en la web: clasificación hebras de la world wide web para los educadores*. Computer's - utilizando educadores newsletter. <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html> [consulta 20-08-13].

- ❖ March, T. (2001). Fila mentality. [http:// www.kn.pacbell.com/wired](http://www.kn.pacbell.com/wired) [consulta 15-05-13].
- ❖ March, T. (2003). ¿Por qué?, webquests una introducción. Versión en línea: <http://www.ozline.com/WebQuests/intro.html> [consulta 15-05-13].
- ❖ MINEDU (2012). Diseño Curricular Nacional. Lima – Perú. <http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf> [consulta 18-02-14].
- ❖ Novelino B, J. (2004). El alma de la webquest”. *Quaderns digitals*. 33. http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=7360 [consulta 16-03-14].
- ❖ Pickett, N. y Dodge B. (2001): *Las rúbricas de lecciones web*. <http://webquest.sdsu.edu/rubrics/weblessons.htm> [consulta 16-03-14].
- ❖ PISA (2012). <http://www.oecd.org/centrodemexico/medios/programainternacionaldeevaluacionde losalumnospisa.htm> [consulta 14-02-14].
- ❖ Proyecto educativo local – San Román (2014). <http://www.ugelsanroman.gob.pe/web/> [consulta 17-02-13].
- ❖ Starr, L. (2000). *Creación de una webquest: Está más fácil de lo que piensas*. education world. http://www.education-world.com/a_tech/tech011.shtml [consulta 22-05-14].

ANEXOS

ANEXO N° 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “LA WEBQUEST COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA GRAN UNIDAD ESCOLAR EMBLEMÁTICA “JOSÉ ANTONIO ENCINAS” DE JULIACA – 2014”

ANTONIO ENCINAS” DE JULIACA – 2014”

DEFINICIÓN GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	VALORACIÓN Y/O ESCALA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
¿Cuál es la eficacia de la Webquest como Estrategia para la enseñanza del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca durante el segundo trimestre del año escolar 2014?	OBJETIVO GENERAL Determinar la eficacia de la Webquest como Estrategia para la enseñanza del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca durante el segundo trimestre del año escolar 2014.	HIPÓTESIS GENERAL El uso de la Webquest como estrategia es eficaz para la enseñanza del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del segundo grado de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas” de la ciudad de Juliaca durante el segundo trimestre del año escolar 2014.	VARIABLE INDEPENDIENTE La Webquest	1.1. Introducción 1.2. Tarea 1.3. Proceso 1.4. Recurso 1.5. Evaluación 1.6. Conclusión	1.1.1.-Establece la presentación inicial de manera motivadora, clara y atractiva. 1.1.2.-Define la idea central del tema, los objetivos y la actividad que se va a desarrollar. 1.2.1.-Describe de forma precisa y clara lo que se va a realizar. 1.2.2.-Elabora el producto que se desea obtener. 1.3.1.-Organiza los temas que se debe realizar. 1.3.2.-Describe detalladamente los pasos a seguir para llevar a cabo la tarea. 1.4.1.-Selecciona los enlaces de los sitios web de interés para encontrar la información relevante. 1.4.2.-Aplica los enlaces de sitios web mencionados. 1.5.1.-Establece los criterios que se tendrán en cuenta para evaluar el producto. 1.6.1.-Recuerda lo que se ha aprendido y anima a continuar con el aprendizaje. 1.6.2.-Argumenta la experiencia, anima la reflexión y generaliza lo que se ha aprendido.	➤ Uso frecuente ➤ Uso regular ➤ Sin uso	TÉCNICAS ➤ Encuesta ➤ Observación ➤ Examen INSTRUMENTOS ➤ Cuestionario ➤ Guía de observación ➤ Escala de calificación ➤ Prueba escrita	TIPO DE INVESTIGACIÓN Experimental DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Cuasi – experimental

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE DEPENDIENTE	HIPÓTESIS DE Manejo de Información	fenómenos naturales ocasionados por el clima.	Logro destacado (18-20)
¿Cuál es el nivel de aprendizaje de la área de Historia, Geografía y Economía que se encuentra en el grupo de control y grupo experimental antes del tratamiento?	1.-Identificar el nivel de aprendizaje de la área de Historia, Geografía y Economía que se encuentra en el grupo de control y grupo experimental antes del tratamiento. 2.-Analizar el nivel de aprendizaje que se va adquiriendo en el área de Historia, Geografía y Economía con el uso de la Webquest como estrategia de aprendizaje en el grupo experimental durante el tratamiento?	1.-El nivel de aprendizaje de la área de Historia, Geografía y Economía de las estudiantes del grupo de control es mayor al grupo experimental antes del tratamiento. 2.-Con la aplicación de la Webquest incrementa el nivel de aprendizaje de la área de Historia, Geografía y Economía del grupo experimental durante el tratamiento. 3.-Se evidencia el logro de aprendizajes de la área de Historia, Geografía y Economía en las estudiantes del	NTE Aprendizaje de Historia, Geografía y Economía	2.1.-Manejo de Información 2.2.- Comprensión Espacio Temporal 2.3.-Juicio Crítico	2.1.1. Identifica fenómenos naturales ocasionados por el clima. 2.1.2. Analiza información relevante sobre las áreas naturales protegidas. 2.1.3. Analiza los indicadores demográficos de la tasa de crecimiento en el país. 2.1.4. Identifica los agentes de las Organizaciones económicas del país. 2.2.1. Localiza el espacio geográfico de los Ecosistemas del Perú. 2.2.2. Representa los tipos y causas de la Migración. 2.2.3. Interpreta las principales características de las Redes de comunicación y de transporte. 2.3.1. Argumenta los problemas que afectan a las Actividades Económicas. 2.3.2. Argumenta las necesidades básicas y los criterios económicos de la población. 2.3.3. Propone alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo y prevención en el campo y la ciudad.	Logro previsto (14-17) En proceso (11-13) En inicio (00-10)

Geografía y Economía que se logra en las estudiantes del grupo de control y grupo experimental después del tratamiento?	área de Historia, Geografía y Economía en las estudiantes del grupo de control y grupo experimental después del tratamiento.	grupo experimental a diferencia del grupo de control después del tratamiento.						
---	--	---	--	--	--	--	--	--



ANEXO N° 2:



PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. U.G.E.L. : San Roman
- 1.2. I.E. : Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”
- 1.3. ÁREA : Historia, Geografía Y Economía
- 1.4. HORAS SEMANALES : 3 Horas semanales
- 1.5. GRADO Y SECCIONES : Segundo “E” - “F”
- 1.6. DOCENTES : Pamela Cruz Quispe

2. FUNDAMENTACIÓN:

La Institución Educativa “José Antonio Encinas” con la finalidad de que los estudiantes desarrollen sus capacidades y actitudes en el Área de Historia, Geografía y Economía, se ha planteado como finalidad la construcción de la identidad social y cultural de los adolescentes y jóvenes y el desarrollo de competencias vinculadas a la ubicación y contextualización de los procesos humanos en el tiempo histórico y en el espacio geográfico, así como su respectiva representación.

Estos conocimientos permitirán que cada estudiante desarrolle su comprensión en el conocimiento geográfico y económico a través de la identificación de la riqueza y potencialidad de recursos naturales y productos ubicados en el ámbito local, regional y mundial.

3. TEMAS TRANSVERSALES:

NOMBRE DEL TEMA TRANSVERSAL
❖ Educación intercultural para la convivencia, la paz y la ciudadanía.
❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental
❖ Educación emprendedora para el éxito e identidad institucional

4. VALORES Y ACTITUDES:

VALORES	ACTITUDES (NORMAS DE COMPORTAMIENTO)	ACTITUD ANTE EL ÁREA
RESPECTO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asume el respeto a las normas de convivencia. ❖ Cuida los bienes propios y de la institución. ❖ Respeta los derechos y las opiniones de los demás. ❖ Práctica los buenos modales con sus padres, mayores, pares, profesores y su entorno social. ❖ Conserva limpios y saludables los espacios educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo. ❖ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo.
RESPONSABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asume las consecuencias de sus actos. ❖ Toma en cuenta los horarios establecidos, distribuyendo adecuadamente el tiempo. ❖ Cumple con los trabajos escolares en la fecha y hora establecida. ❖ Práctica la pulcritud personal en el aula e institución. ❖ Construye sus aprendizajes dentro de un sistema de práctica de valores humanos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Valora los logros alcanzados por los peruanos en la historia del Perú en el contexto mundial. ❖ Valora su pertenencia a una comunidad local, regional y nacional.
LABORIOSIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Predisposición para cumplir con las tareas escolares. ❖ Demuestra emprendimiento e intereses en labores escolares. ❖ Define correctamente la distribución de su tiempo, orientado a la consecución de sus propósitos personales y familiares. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Promueve la conservación del ambiente. ❖ Promueve la defensa del patrimonio local, regional y nacional.

5. COMPETENCIAS:

ORGANIZADORES DEL ÁREA	COMPETENCIAS POR CICLO (VI)
MANEJO DE INFORMACIÓN	Maneja información relevante sobre procesos históricos, geográficos y económicos del Perú, América y el Mundo, desde las primeras sociedades hasta el siglo XVI, comunicándola, en ejercicio de su libertad y autonomía.
COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL	Comprende categorías temporales y de representación espacial, sobre los procesos históricos, geográficos y económicos en el Perú, América y el Mundo, desde las primeras sociedades hasta el siglo XVI, apreciando la diversidad natural y socio cultural, tomando conciencia de su rol protagónico en la sociedad.

JUICIO CRÍTICO	Formula puntos de vista personales y posiciones éticas sobre procesos históricos, geográficos y económicos del Perú, América y el Mundo desde las primeras sociedades hasta el siglo XVI, proponiendo ideas y desarrollando acciones para el cuidado y preservación del ambiente, el patrimonio cultural y la identidad social y cultural del Perú.
-----------------------	---

6. CALENDARIZACIÓN DE LOS TRIMESTRES:

TRIMESTRES HRS DE CLASE	I	II	III	TOTAL
	11 de marzo 14 de junio	17 de junio 27 de set.	30 de set. 27 de dic.	
SEMANAS	14	13	13	40
TOTAL HORAS	42	39	39	118
HORAS IMPREVISTAS	2	1	1	4
FERIADOS	4	4	3	11
HORAS EFECTIVAS	36	34	35	103
VACACIONES	Del 29/07/2014 al 09/08/2014			

7. ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

Nº DE UNIDAD	TÍTULO DE UNIDAD	TIPO DE UNIDAD	TIEMPO	CRONOGRAMA TRIMESTRAL		
				I	II	III
1	Historia del Perú en el contexto mundial; procesos culturales en el Perú, América y Europa en los siglos XV y XVI.	U. A.	36 h.			
2	Orden colonial en el Perú; Espacio geográfico, sociedad, economía y calidad ambiental.	U. A.	34 h.			
3	Calidad de vida, desarrollo y economía	P. A.	35 h.			

8. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DEL ÁREA:

MÉTODOS	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS	TÉCNICAS COGNITIVAS
Método deductivo (síntesis) Método inductivo (análisis) Método de descubrimiento Método de estudio dirigido	Diálogo Dinámica grupal Observación Torbellino de ideas Dramatización Sociodrama	Mapas conceptuales. Mapas mentales. Mapas semánticos. Redes conceptuales. Círculos concéntricos.

9. MEDIOS Y MATERIALES:

- ❖ Pizarra
- ❖ Plumones
- ❖ Libros
- ❖ Láminas
- ❖ Diccionarios
- ❖ Data
- ❖ Internet
- ❖ Computadoras
- ❖ Guías didácticas

10. ORIENTACIÓN PARA LA EVALUACIÓN:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Examen	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba escrita • Practica calificada
Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Escala de calificación • Ficha o guía de observación • Anecdotario

11. BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ BENAVIDES ESTRADA, Augusto. “Geografía del Perú y del Mundo”.
- ❖ CRUZ SANCHEZ, Serafín Humberto. “Historia y Geografía”.
- ❖ IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- ❖ LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.

- ❖ MINISTERIO DE EDUCACIÓN. “Enfoques 2”.ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- ❖ TOLEDO ESPINOZA, Elías. “Historia del Perú”.
- ❖ VILCAPAZA, Percy. “Historia, Geografía y Economía”.
- ❖ YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- ❖ <http://www.minedu.gob.pe/>

Juliaca, junio del 2014



ANEXO N° 3

**PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 01**

1. **TÍTULO DE LA UNIDAD:** Calidad ambiental, de vida, desarrollo y economía.

2. **DATOS INFORMATIVOS:**

2.1. II. EE. SS. PP.	: G. U. E. “José Antonio Encinas”
2.2. ÁREA	: Historia, Geografía y Economía
2.3. GRADO DE ESTUDIOS	: Segundo “E”
2.4. CICLO	: VI
2.5. HORAS SEMANALES	: 03 horas
2.6. DURACIÓN	: 17 de junio al 27 de setiembre
2.7. DOCENTE	: Pamela Cruz Quispe

3. **PROPÓSITO / OBJETIVO:**

De todos los temas a desarrollar durante este proyecto se propone lograr un mejor aprendizaje mediante el uso de la Webquest, en el cual se desarrollará los temas investigados por los estudiantes en su labor de su esfuerzo por querer tener más conocimientos del tema de Calidad ambiental, de vida, desarrollo y economía.

4. **FINALIDAD:**

La finalidad del siguiente proyecto es poder desarrollar las capacidades, habilidades y conocimientos para los cuales los estudiantes cuenten con un potencial, es por ello que se quiere poner en práctica todas esas potencialidades que tienen los estudiantes y así despertar el interés por la investigación que le brindarán nuevos conocimientos de ver la realidad del mundo al cual pertenecen, puesto que el estudiante debe ser partícipe de su aprendizaje, es decir ser activo y consciente de su aprendizaje.

5. **TEMA TRANSVERSAL:**

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental

6. VALORES Y ACTITUDES:

VALORES	Actitud ante al Área
RESPECTO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asume el respeto a las normas de convivencia. ❖ Respeta los derechos y las opiniones de los demás.
LABORIOSIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Predisposición para cumplir con las tareas escolares. ❖ Demuestra emprendimiento e intereses en labores escolares.

7. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ÁREA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTIVIDAD	CRONOGRAMA MESES / SEMANAS														
				JUL.				AGOS.				SET.						
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3				
HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA	1. Localiza el espacio geográfico de los Ecosistemas en el Perú. (C.E.T)	1. Ecosistemas en el Perú.	Planificación: Trabajo individual. Planificación Distribución. Cronogramación. Ejecución: Difusión del tríptico y															
	2. Argumenta los problemas que afectan a las Actividades Económicas. (J.C)	2. Actividades económicas.		X	X													
	3. Identifica fenómenos naturales ocasionados por el clima. (M.I)	3. Fenómenos.																
	4. Analiza información relevante sobre las áreas naturales protegidas. (M.I)	4. Áreas naturales protegidas.								X	X	X						
	5. Representa los tipos y causas de la Migración. (C.E.T)	5. Migraciones.														X	X	X
	6. Argumenta las necesidades básicas y los	6. Necesidades básicas de la																

	<p>critérios económicos de la población. (J.C)</p> <p>7. Propone alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo y prevención en el campo y la ciudad. (J.C)</p> <p>8. Analiza los indicadores demográficos de la tasa de crecimiento en el país. (M.I)</p> <p>9. Identifica los agentes económicos de las Organizaciones económicas del país. (M.I)</p> <p>10. Interpreta las principales características de las Redes de comunicación y de transporte. (C.E.T)</p>	<p>población.</p> <p>7. Gestión de riesgo.</p> <p>8. Tasa de crecimiento.</p> <p>9. Organizaciones económicas.</p> <p>10. Redes de comunicación y de transporte.</p>	<p>rotatorio</p> <p>· Presentación</p> <p>Evaluación</p> <p>:</p> <p>Durante el proceso. Resultados.</p>												
<p>ACTITUD</p>															
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo. ❖ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo. ❖ Promueve la conservación del ambiente. 															

ÁREA	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO																
PERSONA, FAMILIA Y RR. HH.	1. Identifica y reconoce sus características personales.	1. La influencia de los otros en la identidad personal.																
	2. Analiza la importancia de la voluntad para lograr sus objetivos.	2. Desarrollo de la voluntad.	X															
	ACTITUD																	
	❖ Respeta las diferencias individuales y culturales en su relación con las otras personas.																	
	❖ Coopera en actividades de beneficio social y comunal.																	
	❖ Muestra iniciativa en las actividades de aprendizaje desarrolladas en el área.																	

8. RECURSOS Y FINANCIAMIENTO:

a) Recursos y bienes:

- ❖ Internet
- ❖ Computadora
- ❖ Data
- ❖ Papel bond
- ❖ Libros y revistas

b) Financiamiento:

El siguiente proyecto será financiado por la Institución Educativa, conjuntamente con el apoyo del docente y estudiantes del segundo grado “E” de la Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”.

9. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

A) Capacidades:

CRITERIO	CAPACIDADES	INDICADORES	PESO %	Nº DE ITEMS	PUNTAJE	TÉCNICA	INSTRUMENTO
MANEJO DE INFORMACIÓN	3.-Identifica fenómenos naturales ocasionados por el clima.	Identifica fenómenos naturales ocasionados por el clima mediante un mapa conceptual.	25	1 (5)	5	Observación	Escala de calificación
	4.-Analiza información relevante sobre las áreas naturales protegidas.	Analiza información relevante sobre las áreas naturales protegidas en un mapa mental.	25	1 (5)	5	Observación	Ficha de observación
	8.-Analiza los indicadores demográficos de la tasa de crecimiento en el país.	Analiza los indicadores demográficos de la tasa de crecimiento en el país en un esquema de llaves.	25	1 (5)	5	Observación	Ficha de observación
	9.-Identifica los agentes económicos de las Organizaciones económicas del país.	Identifica los agentes económicos de las Organizaciones económicas del país en un mapa conceptual.	25	1 (5)	5	Observación	Escala de calificación
				100		20	
COMPRESIÓN ESPACIO TEMPORAL	1.-Localiza el espacio geográfico de los Ecosistemas en el Perú.	Localiza el espacio geográfico de los Ecosistemas en el Perú en un mapa.	35	1 (7)	7	Observación	Escala de calificación
	5.-Representa los tipos y causas de la Migración.	Representa los tipos y causas de la Migración en un esquema de llaves.	30	1 (6)	6	Observación	Ficha de observación
	10.-Interpreta las principales características de las Redes de comunicación y de transporte.	Interpreta las principales características de las Redes de comunicación y de transporte en una mesa redonda.	35	1 (7)	7	Observación	Escala de calificación
			100		20		
JUICIO CRÍTICO	2.-Argumenta los problemas que afectan a las Actividades Económicas.	Argumenta los problemas que afectan a las Actividades Económicas en un debate.	35	1 (7)	7	Observación	Ficha de observación
	6.-Argumenta las necesidades básicas y los criterios económicos de la población.	Argumenta las necesidades básicas y los criterios económicos de la población en una mesa redonda.	30	1 (6)	6	Observación	Ficha de observación
	7.-Propone alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo y prevención en el campo y la ciudad.	Propone alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo y prevención en el campo y la ciudad en un cuadro comparativo.	35	1 (7)	7	Observación	Escala de calificación
			100		20		
ACTUAD AREA	❖ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo.		40	1 (2)	2	Observación	Ficha de observación
	❖ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo.		40	1 (2)	2		
	❖ Promueve la conservación del ambiente.		20	1 (1)	1		
			100		5		

Actitudes:

INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
❖ Asume el respeto a las normas de convivencia.	Observación	Ficha de observación
❖ Respeta los derechos y las opiniones de los demás.		
❖ Predisposición para cumplir con las tareas escolares.		
❖ Demuestra emprendimiento e intereses en labores escolares.		

a) Evaluación del proyecto:

El presente proyecto se evaluará a través de una ficha de observación, escala de calificación, una prueba escrita y una encuesta.

10. BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- ❖ LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ❖ ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- ❖ YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- ❖ <http://www.minedu.gob.pe/>

Juliaca, junio del 2014.



ANEXO N° 4



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Ecosistemas en el Perú.
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
1. Localiza el espacio geográfico de los Ecosistemas en el Perú. (C.E.T)	❖ Calidad ambiental. 1. Ecosistemas en el Perú.
ACTITUD	
❖ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUE NCIA	PROCESO COGNITIV O	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIA LES	TIE MPO
INICIO	LOCALIZ A	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las 8 regiones de Pulgar Vidal? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar un resumen y dibujo en un mapa del Perú indicando: lugar donde se ubica, clima y característica de las 11 ecoregiones del Perú.	➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data	10 min.
PROCE SO	❖ Recepción de información ❖ Caracterización ❖ Reconocimiento	➤ <u>Proceso:</u> ❖ Se forma grupos de 3 estudiantes. ❖ Se distribuye una laptop y un resumen del tema a cada grupo. ❖ Cada estudiante realiza su tarea con ayuda del resumen, texto e internet. ❖ Cada estudiante presenta el trabajo encargado en su cuaderno. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea.	➤ Texto ➤ Laptop	100 min.

FINAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la escala de calificación de forma que evaluará la tarea indicada. ➤ <u>Conclusiones:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escala de calificación 	10 min.
--------------	---	--	---------

V. EVALUACIÓN:

a) Capacidades:

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
COMPRENSIÓN ESPACIO TEMPORAL	Localiza el espacio geográfico de los Ecosistemas en el Perú en un mapa.	Observación	Escala de calificación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
RESPETO	❖ Asume el respeto a las normas de convivencia.	Observación	Ficha de observación
	❖ Respeta los derechos y las opiniones de los demás.		

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

Prof. Pamela Cruz Quispe



MINISTERIO DE EDUCACION



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Actividades económicas
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
2. Argumenta los problemas que afectan a las Actividades Económicas. (J.C)	2. Actividades económicas
ACTITUD	
❖ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUENCIA	PROCESO COGNITIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ARGUMENTA ❖ Recepción de la información ❖ Observación selectiva de la información ❖ Presentación de los argumentos 	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Cómo era la economía en la cultura inca? ¿Cómo se representa a la economía de nuestro país? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar una investigación sobre los problemas que afectan a las actividades económicas en nuestro país.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data 	10 min.
PROCESO		➤ <u>Proceso:</u> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se forma 2 grupos de 19 estudiantes. ❖ Se distribuye 10 laptop por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ Cada grupo realiza su investigación de un determinado tema. ❖ Cada grupo se prepara para realizar el debate. ❖ Después del debate cada estudiante presenta un resumen de todo el tema mencionado. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Texto ➤ Laptop 	100 min.
FINAL		➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la ficha de observación de forma que evaluará la tarea indicada. ➤ <u>Conclusiones:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de observación 	10 min.

V. EVALUACIÓN:**a) Capacidades:**

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
JUICIO CRÍTICO	Argumenta los problemas que afectan a las Actividades Económicas en un debate.	Observación	Ficha de observación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
RESPECTO	❖ Asume el respeto a las normas de convivencia.	Observación	Ficha de observación
	❖ Respeta los derechos y las opiniones de los demás.		

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

 Prof. Pamela Cruz Quispe



MINISTERIO DE EDUCACION



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Fenómenos
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
3.- Identifica fenómenos naturales ocasionados por el clima. (M.I)	3.- Fenómenos.
ACTITUD	
❖ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUE NCIA	PROCESO COGNITIV O	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIA LES	TIEM PO
INICIO	IDENTIFIC A	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿A qué causas se debe los desastres que ocurre en nuestra región? ¿Cuál es la diferencia entre fenómeno y desastre? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar un resumen y dibujo identificando las principales climáticas de los fenómenos naturales en tu localidad.	➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data	10 min.
PROCESO		➤ <u>Proceso:</u> ❖ Se forma 12 grupos de 3 estudiantes. ❖ Se distribuye 12 laptops por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ Cada grupo realiza su investigación de un determinado tema. ❖ Cada grupo identifica mediante imágenes las causas climáticas que ocasionan los fenómenos. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea.	➤ Texto ➤ Laptop	100 min.
FINAL		➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la escala de calificación de forma que evaluará la tarea indicada. ➤ <u>Conclusiones:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy?	➤ Escala de calificación	10 min.

V. EVALUACIÓN:**a) Capacidades:**

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
MANEJO DE INFORMACIÓN	Identifica fenómenos naturales ocasionados por el clima en un mapa conceptual.	Observación	Escala de calificación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
RESPETO	❖ Asume el respeto a las normas de convivencia.	Observación	Ficha de observación
	❖ Respeta los derechos y las opiniones de los demás.		

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

 Prof. Pamela Cruz Quispe



MINISTERIO DE EDUCACION



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Áreas naturales protegidas
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
4. Analiza información relevante sobre las áreas naturales protegidas. (M.I)	4. Áreas naturales protegidas.
ACTITUD	
❖ Valora la diversidad cultural existente en su localidad, región, país y el mundo.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUENCIA	PROCESO COGNITIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de la información ❖ Observación selectiva 	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Desde qué año Machupicchu es considerado como maravilla del mundo? ¿Qué área natural se protege en nuestro departamento? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar una investigación sobre las principales áreas naturales protegidas en el Perú. (¿Qué protege? ¿Dónde queda? Y una imagen), posterior a la investigación se realizara una exposición.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data 	10 min.
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ División del todo en partes ❖ Interrelación de las partes para explicar o justificar 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Proceso:</u> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se forma 9 grupos de 4 estudiantes. ❖ Se distribuye 2 laptops por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ Cada grupo realiza su investigación de un determinado área natural. ❖ Cada grupo se prepara para su exposición. ❖ Después de la exposición cada grupo presenta un mapa mental como resumen. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Texto ➤ Laptop 	100 min.

FINAL		<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la guía de observación de forma que evaluará todos los conocimientos desarrollados. ➤ <u>Metacognición:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy? 	➤ Ficha de observación	10 min.
--------------	--	---	------------------------	---------

V. EVALUACIÓN:

a) Capacidades:

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
MANEJO DE INFORMACIÓN	Analiza información relevante sobre las áreas naturales protegidas en un mapa mental.	Observación	Ficha de observación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
RESPETO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asume el respeto a las normas de convivencia. ❖ Respeta los derechos y las opiniones de los demás. 	Observación	Ficha de observación

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

Prof. Pamela Cruz Quispe



MINISTERIO DE EDUCACION



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Migraciones.
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
5. Representa los tipos y causas de la Migración. (C.E.T)	5. Migraciones
ACTITUD	
❖ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUE NCIA	PROCESO COGNITI VO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIA LES	TIE MP O
INICIO	REPRESE NTA ❖ Recepc ión de inform ación	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Por qué las personas se van a otros lugares? ¿Cuál es la diferencia entre emigración e inmigración? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar un esquema de llaves incluyendo sus dibujos de los tipos y causas de la migración.	➤ Voz ➤ Plumon es ➤ Mota ➤ Data	10 min.
PROCE SO	❖ Observ ación selectiv a de la inform ación ❖ Present ación de la interpre tación	➤ <u>Proceso:</u> ❖ Se forma 12 grupos de 3 estudiantes. ❖ Se distribuye 1 laptop por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ Cada grupo realiza su resumen sobre los tipos y causas de la migración en un material. ❖ Cada grupo presenta su material y lo ubica en un espacio determinado del aula. ❖ Se procede a revisar todos los materiales con la participación de los estudiantes. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea.	➤ Texto ➤ Laptop	100 min.
FINAL		➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la guía de observación de forma que evaluará todos los conocimientos desarrollados. ➤ <u>Metacognición:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy?	➤ Ficha de observa ción	10 min.

V. EVALUACIÓN:**a) Capacidades:**

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
COMPRESIÓN ESPACIO TEMPORAL	Representa los tipos y causas de la migración en un esquema de llaves.	Observación	Ficha de observación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
RESPETO	❖ Asume el respeto a las normas de convivencia.	Observación	Ficha de observación
	❖ Respeta los derechos y las opiniones de los demás.		

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

 Prof. Pamela Cruz Quispe



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Necesidades básicas de la población
- 1.4 DURACIÓN : 80 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
6. Argumenta las necesidades básicas y los criterios económicos de la población. (J.C)	6. Necesidades básicas de la población
ACTITUD	
❖ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUE NCIA	PROCESO COGNITIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ARGUMENTA	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Cuál es nuestra principal necesidad? ¿Será una necesidad básica el dinero en la población? ¿Por qué? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar una exposición sobre las necesidades básicas de la población ¿Por qué es importante? ¿para qué sirve?	➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data	10 min.
PROCESO	❖ Recepción de la información ❖ Observación selectiva de la información ❖ Presentación de los argumentos	➤ <u>Proceso:</u> ❖ Se forma 7 grupos de 5 estudiantes. ❖ Se distribuye 2 laptops por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ En una mesa redonda y con la técnica del cuchicheo el grupo organiza su exposición. ❖ Cada grupo presenta un resumen sobre cada necesidad básica para la población. ❖ Se escoge a un estudiante para realice su exposición. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea.	➤ Texto ➤ Laptop	60 min.

FINAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la guía de observación de forma que evaluará todos los conocimientos desarrollados. ➤ <u>Metacognición:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de observación 	10 min.
-------	---	--	---------

V. EVALUACIÓN:

a) Capacidades:

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
JUICIO CRÍTICO	Argumenta las necesidades básicas y los criterios económicos de la población en una mesa redonda.	Observación	Ficha de observación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
RESPETO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Predisposición para cumplir con las tareas escolares. ❖ Demuestra emprendimiento e intereses en labores escolares. 	Observación	Ficha de observación

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

Prof. Pamela Cruz Quispe



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Gestión de riesgo
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
7. Propone alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo y prevención en el campo y la ciudad. (J.C)	7. Gestión de riesgo
ACTITUD	
❖ Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUE NCIA	PROCESO COGNITIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIA LES	TIE MP O
INICIO	<p>PROPONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de información 	<p>Previo saludo cordial a los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Hace cuánto tiempo ocurrió el último desastre en nuestro país? ¿Estamos preparados ante un nuevo desastre? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar un cuadro comparativo y proponer 10 soluciones sobre causas y consecuencias de gestión de riesgo en el campo y ciudad. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data 	10 min.
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificación de elementos ❖ Intervención de los elementos ❖ Presentación de las interrelaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Proceso:</u> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se forma 18 grupos de 2 estudiantes. ❖ Se distribuye 1 laptop por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ Cada grupo realiza su cuadro comparativo más sus propuestas de solución de gestión de riesgo ❖ Cada grupo agrega imágenes en su cuadro comparativo y se procede a la revisión. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Texto ➤ Laptop 	100 min.

FINAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la escala de calificación de forma que evaluará todos los conocimientos desarrollados. ➤ <u>Metacognición:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escala de calificación 	10 min.
--------------	--	--	---------

V. EVALUACIÓN:

a) Capacidades:

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
JUICIO CRÍTICO	Propone alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo y prevención en el campo y la ciudad en un cuadro comparativo.	Observación	Escala de calificación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
RESPECTO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Predisposición para cumplir con las tareas escolares. ❖ Demuestra emprendimiento e intereses en labores escolares. 	Observación	Ficha de observación

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

Prof. Pamela Cruz Quispe



MINISTERIO DE EDUCACION



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Tasa de crecimiento
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
8. Analiza los indicadores demográficos de la tasa de crecimiento en el país. (M.I)	8. Tasa de crecimiento
ACTITUD	
❖ Promueve la conservación del ambiente.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUCIA	PROCESO COGNITIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIE MP O
INICIO	ANALIZA ❖ Recepción de la información	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos saber el crecimiento de la población? ¿Qué cifra será mayor la tasa de natalidad o la tasa de mortalidad? ¿Por qué? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar una exposición sobre tasa de crecimiento y un resumen en un esquema de llaves incluyendo imágenes.	➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data	10 min.
PROCESO	❖ Observación selectiva ❖ División del todo en partes ❖ Interrelación de las partes para explicar o	➤ <u>Proceso:</u> ❖ Se forma 12 grupos de 3 estudiantes. ❖ Se distribuye 1 laptop por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ Cada grupo se organiza su exposición y su resumen sobre un determinado tema de la tasa de crecimiento. ❖ Se escoge a un estudiante para que realice su exposición y después se revisa su resumen. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web del INEI, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea.	➤ Texto ➤ Laptop	100 min.

FINAL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la guía de observación de forma que evaluará todos los conocimientos desarrollados. ➤ <u>Metacognición:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de observación 	10 min.
-------	---	--	---------

V. EVALUACIÓN:

a) Capacidades:

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
MANEJO DE INFORMACIÓN	Analiza los indicadores demográficos de la tasa de crecimiento en el país en un esquema de llaves.	Observación	Ficha de observación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
RESPETO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Predisposición para cumplir con las tareas escolares. ❖ Demuestra emprendimiento e intereses en labores escolares. 	Observación	Ficha de observación

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

Prof. Pamela Cruz Quispe



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Organizaciones económicas.
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
9. Identifica los agentes económicos de las Organizaciones económicas del país. (M.I)	9. Organizaciones económicas.
ACTITUD	
❖ Promueve la conservación del ambiente.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUCIA	PROCESO COGNITIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIE MP O
INICIO	IDENTIFICACION	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos lograr una buena economía en nuestro país? ¿Cuáles son los agentes económicos de la economía? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar una investigación sobre las organizaciones económicas en nuestro país en un mapa conceptual.	➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data	10 min.
PROCESO	❖ Recepción de información ❖ Caracterización ❖ Reconocimiento	➤ <u>Proceso:</u> ❖ Se forma 9 grupos de 4 estudiantes. ❖ Se distribuye 2 laptops por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ Cada grupo se organiza y en un material presentan un determinado tema de las organizaciones económicas. ❖ Cada grupo ubica su material en la pizarra para después ser revisado. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea.	➤ Texto ➤ Laptop	100 min.
FINAL		➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la escala de calificación de forma que evaluará todos los conocimientos desarrollados.	➤ Escala de	10 min.

		➤ <u>Metacognición:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy?	calificación	
--	--	---	--------------	--

V. EVALUACIÓN:

a) Capacidades:

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
MANEJO DE INFORMACIÓN	Identifica los agentes económicos de las Organizaciones económicas del país en un mapa conceptual.	Observación	Escala de calificación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
RESPETO	❖ Predisposición para cumplir con las tareas escolares.	Observación	Ficha de observación
	❖ Demuestra emprendimiento e intereses en labores escolares.		

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

Prof. Pamela Cruz Quispe



MINISTERIO DE EDUCACION



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E.S. : G.U.E. “José Antonio Encinas”
- 1.2 ÁREA : Historia, Geografía y Economía
- 1.3 TEMA : Redes de comunicación y de transporte.
- 1.4 DURACIÓN : 120 min
- 1.5 GRADO Y SECCIÓN : Segundo grado “E”
- 1.6 DOCENTE : Pamela Cruz Quispe

II. CAPACIDAD, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO
10. Interpreta las principales características de las Redes de comunicación y de transporte. (C.E.T)	10. Redes de comunicación y de transporte
ACTITUD	
❖ Promueve la conservación del ambiente.	

III. TEMAS TRANSVERSAL (ES):

- ❖ Educación en gestión de riesgo y conciencia ambiental.

IV. SECUENCIA DE DIDÁCTICA:

SECUENCIA	PROCESO COGNITIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	INTERPRET A ❖ Observación del objeto ❖ Descripción de la forma ❖ Generar un orden ❖ Representación de la forma	Previo saludo cordial a los estudiantes. ➤ <u>Introducción:</u> Se muestra un video. Se realiza con las siguientes preguntas: ¿De qué manera puedo enterarme mejor de las noticias? ¿Cuál es más importante la radio o la televisión? ¿Por qué? ➤ <u>Tarea:</u> Realizar una exposición sobre las características e importancia de las redes de transporte (incluyendo imágenes)	➤ Voz ➤ Plumones ➤ Mota ➤ Data	10 min.
PROCESO		➤ <u>Proceso:</u> ❖ Se forma 9 grupos de 4 estudiantes. ❖ Se distribuye 2 laptops por grupo y un resumen sobre el tema a tratar. ❖ Cada grupo organiza su exposición sobre una determinada red de comunicación. ❖ Se escoge a un estudiante para dar su exposición que posteriormente será evaluada. ➤ <u>Recursos:</u> Se da a conocer la página web, se distribuye una hoja de apoyo y texto donde el estudiante podrá ayudarse en su tarea.	➤ Texto ➤ Laptop	100 min.
FINAL		➤ <u>Evaluación:</u> Se aplica la escala de calificación de forma que evaluará todos los conocimientos desarrollados.	➤ Escala de	10 min.

		➤ <u>Metacognición:</u> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿nos servirá lo que aprendimos hoy?	calificación	
--	--	---	--------------	--

V. EVALUACIÓN:

a) Capacidades:

CRITERIO	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
COMPRESIÓN ESPACIO TEMPORAL	Interpreta las principales características de las Redes de comunicación y de transporte en un mapa conceptual.	Observación	Escala de calificación

b) Actitudes:

ACTITUD	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
RESPETO	❖ Predisposición para cumplir con las tareas escolares.	Observación	Ficha de observación
	❖ Demuestra emprendimiento e intereses en labores escolares.		

VI. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

- IQUIAPAZA VILCA, Percy y TEJADA ROSAS, Carmelo. “Historia, Geografía y Economía”. Edit. Independencia. Arequipa-Perú. 2009
- LOVÓN LOVÓN, Lor Vilmore. “Geografía del Perú”.
- ORTIZ DEL CARPIO, Jorge Alfredo. “Geografía Física General”.
- YÁBAR MIRANDA, Percy Samuel, “Estrategias Metodológicas de Enseñanza - Aprendizaje”. Edit. Titikaka – FCEDUC – UNA – P. 2010
- <http://www.minedu.gob.pe/>

Prof. Pamela Cruz Quispe

ANEXO N° 5

PRUEBA DE ENTRADA*ÁREA: Historia, Geografía y Economía**Apellidos y nombres:**Grado y Sección: Fecha:...../...../.....***I. IDENTIFICA y marca la alternativa correcta con una “X”. (1 punto c/u)****A. ¿Cuáles son los fenómenos naturales ocasionados por el clima?**

- a) Terremoto, huracán y volcán
- b) Inundaciones, sequías, deslizamientos y heladas
- c) Arco iris, crepúsculo y rayo verde
- d) Trueno, relámpago y rayo

B. ¿Cuáles son los agentes de las organizaciones económicas del país?

- a) Hombre, naturaleza y Estado
- b) Familia, empresa y Estado
- c) Empresa, Estado y hombre
- d) Fenómenos naturales y hombre

C. Marque verdadero (V) o falso (F) según corresponda.

- a) La sequía es cuando el suelo y la vegetación no pueden absorber toda el agua.
(V) (F)
- b) La inundación es la insuficiente disponibilidad de agua.
(V) (F)
- c) El desprendimiento de rocas y aludes de nieve se refiere al deslizamiento.
(V) (F)
- d) El Estado es la organización que se encargan de producir los bienes y servicios.
(V) (F)
- e) La familia es el agente regulador de la actividad económica.
(V) (F)
- f) Las principales unidades consumidoras son las empresas.
(V) (F)

II. ANALIZA Y COMPLETA: (1 punto c/u)

A. La Reserva Nacional está destinada a la conservación de la diversidad biológica y la utilización sostenible de los recursos de flora y fauna, como:
.....

B. Los..... constituyen el entorno de muestras de patrimonio monumental y arqueológico del país, como: Pampas de Ayacucho y Machupicchu.

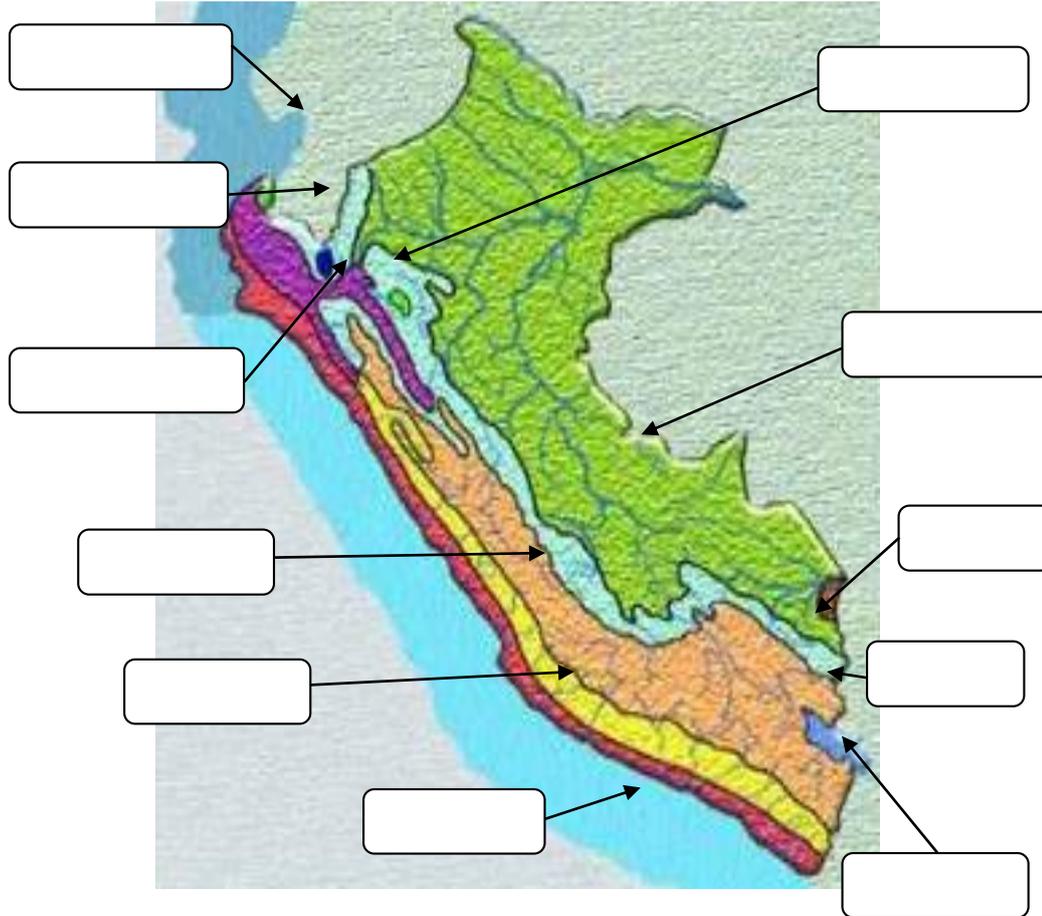
C. Relacione y coloque en el paréntesis la letra que corresponde.

- 1. Tasa de mortalidad () número de nacidos vivos.
- 2. Esperanza de vida al nacer () número de muertes.

- 3. Tasa de natalidad () número de años que puede llegar a vivir una persona.
- 4. Tasa de fecundidad () número de recién nacidos que mueren antes de cumplir un año.
- 5. Tasa de mortalidad infantil () relación del número de nacimientos y número de mujeres en edad de procrear.

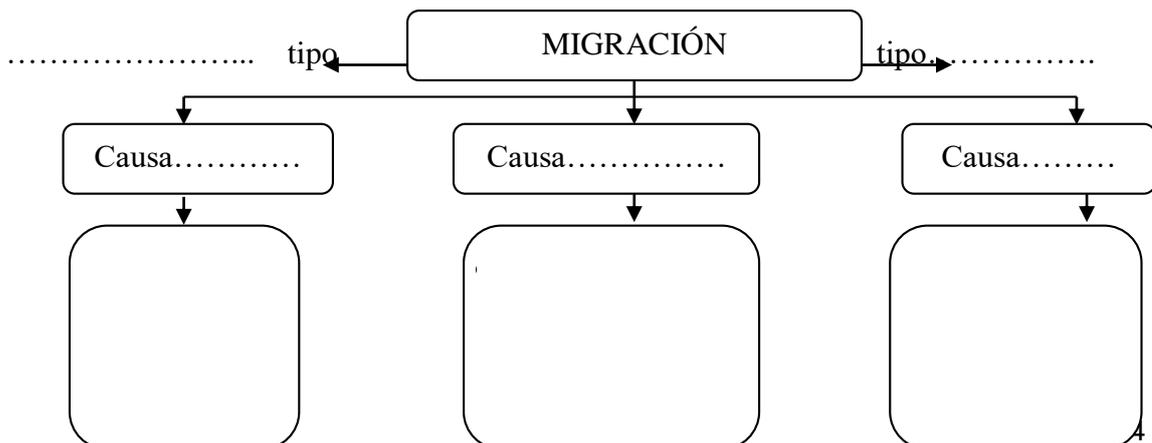
III. LOCALIZA (2 pts.)

a) En el siguiente gráfico colocar los Ecosistemas del Perú a donde corresponde:



IV. REPRESENTA (2 pts.)

a) En un mapa conceptual escribir un ejemplo de las causas de la migración y sus tipos.



V. INTERPRETA: (2 pts.)



En la siguiente imagen mencione algunas de sus características:

- ❖
- ❖
- ❖
- ❖
- ❖

VI. ARGUMENTAR las siguientes preguntas. (2 pts. c/u)

A. ¿Cuáles son los problemas que afectan a las actividades económicas? ¿Por qué?

.....

.....

.....

.....

B. Mencione usted las necesidades básicas de la población.

.....

.....

.....

C. ¿Cuáles son los criterios económicos que divide a la población? ¿Qué significa?

.....

.....

D. Proponer tres alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo:

- 1)
- 2)
- 3)

PRUEBA DE SALIDA*ÁREA: Historia, Geografía y Economía**Apellidos y nombres:**Grado y Sección: Fecha:...../...../.....***VII. IDENTIFICA y marca la alternativa correcta con una “X”. (1 punto c/u)****D. ¿Cuáles son los fenómenos naturales ocasionados por el clima?**

- e) Terremoto, huracán y volcán
- f) Inundaciones, sequías, deslizamientos y heladas
- g) Arco iris, crepúsculo y rayo verde
- h) Trueno, relámpago y rayo

E. ¿Cuáles son los agentes de las organizaciones económicas del país?

- e) Hombre, naturaleza y Estado
- f) Familia, empresa y Estado
- g) Empresa, Estado y hombre
- h) Fenómenos naturales y hombre

F. Marque verdadero (V) o falso (F) según corresponda.

- g) La sequía es cuando el suelo y la vegetación no pueden absorber toda el agua.
(V) (F)
- h) La inundación es la insuficiente disponibilidad de agua.
(V) (F)
- i) El desprendimiento de rocas y aludes de nieve se refiere al deslizamiento.
(V) (F)
- j) El Estado es la organización que se encargan de producir los bienes y servicios.
(V) (F)
- k) La familia es el agente regulador de la actividad económica.
(V) (F)
- l) Las principales unidades consumidoras son las empresas.
(V) (F)

VIII. ANALIZA Y COMPLETA: (1 punto c/u)

D. La Reserva Nacional está destinada a la conservación de la diversidad biológica y la utilización sostenible de los recursos de flora y fauna, como:
.....

E. Los..... constituyen el entorno de muestras de patrimonio monumental y arqueológico del país, como: Pampas de Ayacucho y Machupicchu.

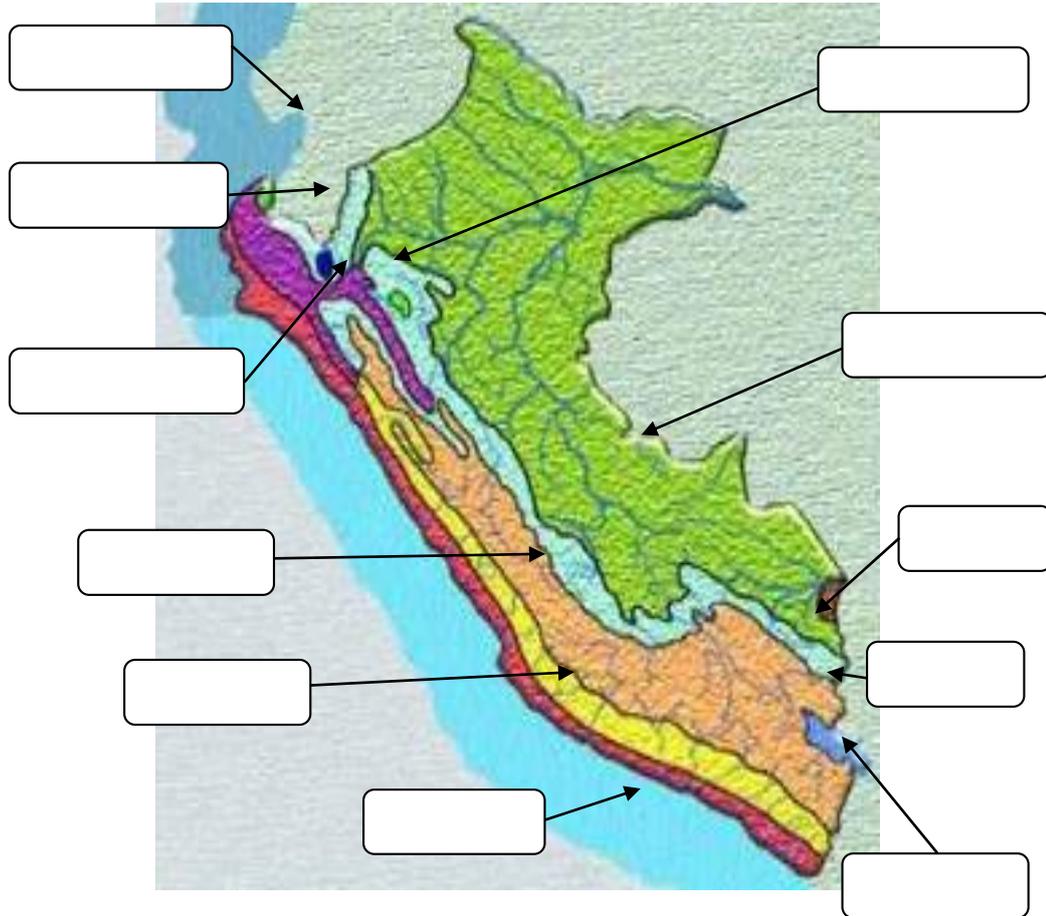
F. Relacione y coloque en el paréntesis la letra que corresponde.

- 6. Tasa de mortalidad () número de nacidos vivos.
- 7. Esperanza de vida al nacer () número de muertes.
- 8. Tasa de natalidad () número de años que puede llegar a vivir una persona.

- 9. Tasa de fecundidad () número de recién nacidos que mueren antes de cumplir un año.
- 10. Tasa de mortalidad infantil () relación del número de nacimientos y número de mujeres en edad de procrear.

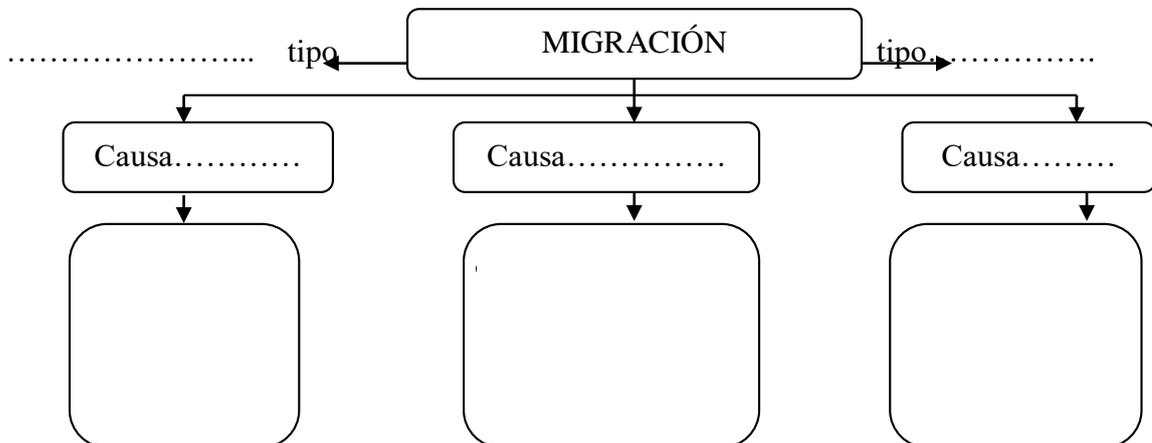
IX. LOCALIZA (2 pts.)

b) En el siguiente gráfico colocar los Ecosistemas del Perú a donde corresponde:



X. REPRESENTA (2 pts.)

b) En un mapa conceptual escribir un ejemplo de las causas de la migración y sus tipos.



XI. INTERPRETA: (2 pts.)



En la siguiente imagen mencione algunas de sus características:

- ❖
- ❖
- ❖
- ❖
- ❖

XII. ARGUMENTAR las siguientes preguntas. (2 pts. c/u)

E. ¿Cuáles son los problemas que afectan a las actividades económicas? ¿Por qué?

.....

.....

.....

F. Mencione usted las necesidades básicas de la población.

.....

.....

.....

G. ¿Cuáles son los criterios económicos que divide a la población? ¿Qué significa?

.....

.....

H. Proponer tres alternativas de solución frente a las medidas de gestión de riesgo:

- 4)
- 5)
- 6)

ANEXO N° 6: TABLAS COMPLEMENTARIAS

CUADRO N° 03 y 04

Análisis de las notas obtenidas en la prueba de entrada del grupo experimental y de control de las estudiantes de la G.U.E. "J.A.E." de la ciudad de Juliaca – 2014.

N°	GRUPO EXPERIMENTAL		N°	GRUPO DE CONTROL	
	X_i	X^2		X_i	X^2
01	14	196	1	7	49
02	11	121	2	10	100
03	06	36	3	6	36
04	04	16	4	8	64
05	07	49	5	12	144
06	06	36	6	6	36
07	05	25	7	12	144
08	08	64	8	11	121
09	12	144	9	12	144
10	08	64	10	7	49
11	09	81	11	14	196
12	07	49	12	13	169
13	10	100	13	8	64
14	02	4	14	3	9
15	13	169	15	11	121
16	08	64	16	7	49
17	03	9	17	11	121
18	08	64	18	8	64
19	10	100	19	11	121
20	10	100	20	8	64
21	12	144	21	12	144
22	05	25	22	12	144
23	08	64	23	8	64
24	12	144	24	11	121
25	07	49	25	11	121
26	05	25	26	11	121
27	10	100	27	13	169
28	11	121	28	6	36
29	10	100	29	8	64
30	08	64	30	10	100
31	08	64	31	13	169
32	08	64	32	6	36
33	05	25	33	14	196
34	09	81	34	10	100
35	09	81	35	13	169

36	06	36	36	9	81
37	04	16	37	6	36
$n = 37$	$\sum_{i=1}^n X_i = 298$	$\sum_{i=1}^n X_i^2 = 2694$	$n = 37$	$\sum_{i=1}^n X_i = 358$	$\sum_{i=1}^n X_i^2 = 3736$

Fuente: Registro de Evaluación de la Prueba de Entrada

Elaboración: La ejecutora

CÁLCULO DE LA MEDIA ARITMÉTICA Y VARIANZA DE LA PRUEBA DE ENTRADA

1) MEDIA ARITMÉTICA

GRUPO EXPERIMENTAL

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

$$\bar{X}_e = \frac{298}{37}$$

$$\bar{X}_e = 8.05$$

GRUPO DE CONTROL

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

$$\bar{X}_c = \frac{358}{37}$$

$$\bar{X}_c = 9.68$$

2) VARIANZA

$$S_e^2 = \frac{\sum_{i=1}^n X_i - (\sum_{i=1}^n X_i)^2/n}{n-1}$$

$$S_e^2 = \frac{2694 - (298)^2/37}{37-1}$$

$$S_e^2 = \frac{2694 - 2400.11}{36}$$

$$S_e^2 = \frac{293.89}{36}$$

$$S_e^2 = 8.16$$

$$S_c^2 = \frac{\sum_{i=1}^n X_i - (\sum_{i=1}^n X_i)^2/n}{n-1}$$

$$S_c^2 = \frac{3736 - (358)^2/37}{37-1}$$

$$S_c^2 = \frac{3736 - 3463.89}{36}$$

$$S_c^2 = \frac{272.11}{36}$$

$$S_c^2 = 7.56$$

CUADRO N° 06 y 07

Análisis de las notas obtenidas en la prueba de salida del grupo experimental y de control de las estudiantes de la G.U.E. “J.A.E.” de la ciudad de Juliaca – 2014.

N°	GRUPO EXPERIMENTAL		N°	GRUPO DE CONTROL	
	Xi	X ²		Xi	X ²
01	15	225	1	8	64
02	10	100	2	8	64
03	13	169	3	15	225
04	15	225	4	9	81
05	12	144	5	11	121
06	9	81	6	12	144
07	13	169	7	15	225
08	11	121	8	13	169
09	16	256	9	14	196
10	12	144	10	9	81
11	7	49	11	15	225
12	9	81	12	9	81
13	16	256	13	11	121
14	9	81	14	10	100
15	16	256	15	10	100
16	12	144	16	8	64
17	12	144	17	14	196
18	10	100	18	13	169
19	13	169	19	15	225
20	11	121	20	15	225
21	14	196	21	13	169
22	11	121	22	11	121
23	11	121	23	10	100
24	13	169	24	10	100
25	11	121	25	15	225
26	9	81	26	8	64
27	12	144	27	16	256
28	11	121	28	9	81
29	10	100	29	13	169
30	11	121	30	11	121
31	14	196	31	16	256
32	16	256	32	15	225
33	10	100	33	15	225
34	18	324	34	9	81
35	11	121	35	11	121
36	15	225	36	12	144
37	11	121	37	14	196

$n = 37$	$\sum_{i=1}^n X_i = 449$	$\sum_{i=1}^n X_i^2 = 5673$	$n = 37$	$\sum_{i=1}^n X_i = 442$	$\sum_{i=1}^n X_i^2 = 5530$
----------	--------------------------	-----------------------------	----------	--------------------------	-----------------------------

Fuente: Registro de Evaluación de la Prueba de Salida

Elaboración: La ejecutora

CÁLCULO DE LA MEDIA ARITMÉTICA Y VARIANZA DE LA PRUEBA DE SALIDA

1) MEDIA ARITMÉTICA

GRUPO EXPERIMENTAL

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

$$\bar{X}_e = \frac{449}{37}$$

$$\bar{X}_e = 12.14$$

GRUPO DE CONTROL

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

$$\bar{X}_c = \frac{442}{37}$$

$$\bar{X}_c = 11.95$$

2) VARIANZA

$$S_e^2 = \frac{\sum_{i=1}^n X_i - (\sum_{i=1}^n X_i)^2/n}{n-1}$$

$$S_e^2 = \frac{5673 - (449)^2/37}{37-1}$$

$$S_e^2 = \frac{5673 - 5448.68}{36}$$

$$S_e^2 = \frac{224.32}{36}$$

$$S_e^2 = 6.23$$

$$S_c^2 = \frac{\sum_{i=1}^n X_i - (\sum_{i=1}^n X_i)^2/n}{n-1}$$

$$S_c^2 = \frac{5530 - (442)^2/37}{37-1}$$

$$S_c^2 = \frac{5530 - 5280.11}{36}$$

$$S_c^2 = \frac{249.89}{36}$$

$$S_c^2 = 6.94$$

ANEXO N° 8: IMÁGENES DEL USO DE LA WEBQUEST







