



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**



**PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN  
DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA DE VENEZUELA  
DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
“ANEXO BELLA VISTA”**

**Autora:** Libia Marquina  
**Tutora:** Aliex Mora

**BÁRBULA, NOVIEMBRE 2012**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**



**PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN  
DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA DE VENEZUELA  
DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
“ANEXO BELLA VISTA”**

Trabajo de Grado presentado ante la Dirección de Estudios de Postgrado de la  
Universidad de Carabobo para optar al título de  
Magíster en Enseñanza de las Ciencias Sociales

**Autora:** Libia Marquina  
**Tutora:** Aliex Mora

**BÁRBULA, NOVIEMBRE 2012**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**



**ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

Yo, Aliex Mora, Cédula de Identidad N° V-12.580.899, acepto la tutoría del Proyecto y Trabajo de Grado titulado **PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA DE VENEZUELA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ANEXO BELLA VISTA”**, presentado por la Licenciada Libia Marquina, Cédula de Identidad N° V-7.090.182, para optar el Título de Magíster en Enseñanza de las Ciencias Sociales.

En la ciudad de Valencia, a la fecha de la presentación.

---

Msc. Aliex Mora  
C.I: V-12580899



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**



**VEREDICTO**

Nosotros, Miembros del Jurado designado para la evaluación del Trabajo de Grado Titulado: **PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA DE VENEZUELA DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ANEXO BELLA VISTA”**. Presentado por Libia Marquina, Cédula de Identidad N° V-7090182, para optar el Título de Magíster en Enseñanza de las Ciencias Sociales, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado como

---

**Nombre y apellido**

**Cédula de Identidad**

**Firma**

---

---

---

**Bárbula, Noviembre de 2012**

## DEDICATORIA

A *Dios* para que me siga dando sabiduría y todas las demás virtudes necesarias  
para ejercer la profesión docente.

A mis *Padres* por el amor y apoyo incondicional, por ser ejemplo de  
constancia, perseverancia y lucha e inculcarme no solo valores, si no el deseo de ser  
cada día mejor persona y profesional.

A mi *Hermanita María*, quien es ejemplo digno a seguir, siempre  
incondicional, dispuesta a apoyarme y ayudarme en todo, a ella mi agradecimiento  
especial.

A todos *mis Hermanos y Hermanas* por el ejemplo, cariño y apoyo que me  
prestaron para lograr este proyecto.

## AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a *Dios* por haberme dado vida, salud. Intelecto, fuerza y todo lo necesario para alcanzar esta meta.

A *mis padres y hermanos* por su valiosa ayuda

A mi *tutora, la Dra. Aliex* por sus valiosos aportes

A la *Sra. Norelys* por su valiosa ayuda

A los *estudiantes y docentes de la Unidad Educativa* “Anexo Bella Vista”

A mi casa de estudio *Universidad de Carabobo*, por darme la oportunidad de formarme como profesional.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	pág. v
AGRADECIMIENTOS .....	vi
ÍNDICE DE CUADROS .....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	viii
RESUMEN .....	ix
INTRODUCCIÓN .....	9
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>I EL PROBLEMA</b> .....	11
Planteamiento del Problema.....	11
Objetivos de la Investigación.....	18
Objetivos General.....	18
Objetivos Especifico.....	18
Justificación.....	19
Delimitación.....	22
<b>II MARCO TEÓRICO</b>	
Antecedentes.....	23
Bases Teóricas.....	27
Marco Conceptual.....	45
Bases Legales.....	48
Definición de Términos.....	51
<b>III MARCO METODOLÓGICO</b>	
Naturaleza de la Investigación.....	55
Tipo y Diseño de Investigación.....	55
Población y Muestra.....	57
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	60
Validez y Confiabilidad.....	61
<b>IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</b>	63
<b>V LA PROPUESTA</b>	82
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	97
<b>LISTA DE REFERENCIAS</b>	100
<b>ANEXOS</b>	103

## LISTA DE CUADROS

CUADRO	pp.
1 Escala de Confiabilidad	62
2 Aprender y Comprender	64
3 Motivación en la Asignatura	65
4 Conocer la Historia de Venezuela	66
5 Gusto por la asignatura de Historia de Venezuela	67
6 Motivación a conocer la Historia de la Comunidad	68
7 Estrategias de Aprendizaje basadas en el Juego	69
8 Juegos para el Aprendizaje y la Comprensión de la Historia de Venezuela	70
9 Estrategias de Aprendizaje	71
10 Actividades para Motivar el Aprendizaje	72
11 Actividades Recreativas relativas a la Historia de Venezuela	73
12 Visitar lugares Históricos	74
13 Docentes de Historia de Venezuela presentan estrategias de juego en clase	75
14 Juego para Aprender Historia de Venezuela	76
15 La Historia de Venezuela puede ser Amena y Divertida mediante un Juego	77
16 Construir un Juego Didáctico	78
17 Importancia del Juego	79
18 Construcción de un Juego para Aprender Historia	80
19 Juego Didáctico es necesario en clase	81
	82

## LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	pp.
1 Aprender y Comprender	64
2 Motivación en la Asignatura	65
3 Conocer la Historia de Venezuela	66
4 Gusto por la asignatura de Historia de Venezuela	67
5 Motivación a conocer la Historia de la Comunidad	68
6 Estrategias de Aprendizaje basadas en el Juego	69
7 Juegos para el Aprendizaje y la Comprensión de la Historia de Venezuela	70
8 Estrategias de Aprendizaje	71
9 Actividades para Motivar el Aprendizaje	72
10 Actividades Recreativas relativas a la Historia de Venezuela	73
11 Visitar lugares Históricos	74
12 Docentes de Historia de Venezuela presentan estrategias de juego en clase	75
13 Juego para Aprender Historia de Venezuela	76
14 La Historia de Venezuela puede ser Amena y Divertida mediante un Juego	77
15 Construir un Juego Didáctico	78
16 Importancia del Juego	79
17 Construcción de un Juego para Aprender Historia	80
18 Juego Didáctico es necesario en clase	81
	82



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**



**PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN  
DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE HISTORIA DE VENEZUELA  
DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
“ANEXO BELLA VISTA”**

**Autora:** Libia Marquina

**Tutora:** Aliex Mora

**Fecha:** Noviembre 2012

**RESUMEN**

El objetivo del presente trabajo es Proponer el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”. Los teóricos con los cuales se enmarca esta investigación, Teoría Cognoscitiva por Piaget, Teoría Social de Aprendizaje por Bandura, Teoría de Aprendizaje de Vygotsky, la Teoría Constructivista por Ausubel y la Teoría de la motivación. La naturaleza de la investigación es cuantitativa, enmarcada en un proyecto factible, de tipo descriptivo apoyada en un diseño de campo, por otro lado, la población a la que se dirige esta investigación estuvo conformada por setenta estudiantes de las dos secciones del segundo año, quedando como muestra cuarenta y un (41) adolescentes. Y como técnica de recolección de datos se seleccionó la encuesta y como instrumento el cuestionario, conformado por 18 ítems de afirmación bajo una escala de lickert, el cual fue validado por el juicio de expertos para su debida aplicación, aplicando la fórmula de Alpha de Conbach, se obtuvo como resultado una alta confiabilidad de 93%. Luego se realizó el análisis e interpretación de los resultados, en donde corroboró a problemática existente y la necesidad de aplicar de estrategias lúdicas como el Histopolio para motivar el aprendizaje en la asignatura de Historia de Venezuela.

**Descriptor:** historia, estrategia, lúdica, motivación

## INTRODUCCIÓN

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida, además es utilizado como herramienta en distintas áreas, verbigracia el juego, como estrategia puesta en práctica dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo - en realidad lo es- y trabajo, es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle no solo una buena dosis de esfuerzo físico y mental para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta, sino además ponerle creatividad y amenidad.

Ahora bien, un papel de la educación reside en conseguir que los estudiantes en cualquiera de sus etapas lleguen a adquirir la noción del límite entre lo que es juego y lo que no lo es, si entiende esta diferencia, entonces es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro de su trabajo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual pertenece, aprovechando la oportunidad que brinda el nuevo diseño curricular al dejar al estudiante en libertad para que con su iniciativa y creatividad desarrolle estrategias cónsonas con las áreas del Currículo Básico Nacional

Estas estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino también, con el medio en el cual están circunscritos los estudiantes, sin obviar que cada uno tiene características que lo hace diferente de los demás integrantes de su grupo, pero el compromiso de la institución educativa es formar seres dignos de confianza, creativos, motivados, fuertes y constructivos, capaces de desarrollar el potencial que tienen dentro de sí, con la ayuda del docente.

Por consiguiente y ante la creencia que se trasmite entre los estudiantes de que la Historia de Venezuela es una asignatura poco dinámica, aburrida y fastidiosa, la presente investigación tiene como finalidad proponer el Histopolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, a fin de que los estudiantes comprendan el pasado, aprendan a analizar críticamente la realidad, a identificar y construir conceptos y a descubrir el conocimiento y trabajen dentro del aula de una manera amena, interesante y creativa, logrando así el aprendizaje significativo de la Historia de Venezuela en el Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Anexo Bella Vista.

Finalmente la investigación está estructurada en V Capítulos de la siguiente manera: Capítulo I: Planteamiento del Problema, Objetivos General y Específicos, Justificación y Delimitación de la Investigación. Capítulo II: Marco Teórico, Antecedentes y Bases Teóricas, Marco Legal, Normativo y Definición de Términos Básicos. Capítulo III: Marco Metodológico, Naturaleza y Diseño de la Investigación, Población y Muestra, Técnica e Instrumentos de Recolección de Datos, Validez y Confiabilidad, la Técnica de Análisis de los Datos. En Capítulo IV, se encuentra el Análisis e Interpretación de los resultados. En el Capítulo V la Propuesta y por último las conclusiones y recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **Planteamiento y Formulación del Problema**

La educación se concibe como un fenómeno social y universal que proporciona la formación integral del individuo y le suministra las herramientas intelectuales y espacios de encuentro para la construcción del conocimiento. En este sentido, la educación coloca a los estudiantes en una trayectoria dirigida hacia un amplio campo de posibles identidades. Por tanto, la educación actual está orientada hacia la innovación para que en su práctica potencie el desarrollo de las capacidades y habilidades de los estudiantes, donde aprender y hacer sean acciones inseparables y cuyo cometido principal sea preparar el capital intelectual requerido para contribuir con el progreso de la humanidad y en ello la historia juega un papel importante.

Según el informe mundial sobre las Ciencias Sociales 2010, presentada en la sede de la UNESCO, en París, Francia, se afirma que las Ciencias Sociales de los países occidentales actualmente tienen más influencia a nivel mundial, pero se están extendiendo rápidamente en Asia y América Latina. Estas ciencias son necesarias a lo largo de la vida, ya que permiten tratar los problemas de mayor dificultad de la humanidad, sin embargo, por las grandes diferencias visualizadas en las investigaciones existentes entre los Estados y gobiernos, las Ciencias Sociales no responden a esos problemas en la medida que deberían hacerlo actualmente. Sin embargo, Gudmun H. (2010), presidente del CICS (Consejo Internacional de Ciencias Sociales), considera “para afrontar los desafíos actuales y futuros, tratar eficazmente los problemas mundiales y locales, es vital contar con más trabajos en Ciencias Sociales y mejorar su calidad”.

Lo planteado por este autor indica que se debe promover la investigación de calidad en las Ciencias Sociales, con la cual se propongan soluciones a problemas locales y mundiales, y es la escuela la institución en su función socializadora principalmente la encargada de asegurar que las jóvenes generaciones conozcan las tradiciones, las experiencias colectivas y la organización y funcionamiento de la sociedad. su pasado histórico, así como el espacio y territorio en que se desarrolla la vida del grupo y se interese por la historia local e investigar en este campo.

Por otro lado es necesario señalar, la crisis educativa de carácter estructural que se vive en Venezuela, cuya complejidad y conflictividad es inherente a una condición de subdesarrollo, lo cual compromete al modelo socio-educativo en todos sus ámbitos, sometiéndolo a intereses hegemónicos internos y externos que ponen en peligro su autenticidad y autonomía. Esta reflexión es importante para el debate actual, por cuanto es prioritario desmontar la función de la Escuela en su papel de reproductora social, legitimadora de paradigmas y valores destinados a homogeneizar y neutralizar los procesos sociales y educativos. Al respecto Sánchez G. (2009) señala:

Durante las tres últimas décadas del siglo XX y en los inicios del presente siglo, se ha generado en Venezuela un debate enjundioso en torno a la enseñanza de la Historia de Venezuela, asignatura obligatoria en los programas correspondientes al área de los llamados hoy, “Ciencias Sociales” de la Educación Básica y Media Diversificada del actual Sistema Educativo Venezolano. Asimismo, se ha divulgado entre los docentes e investigadores con formación histórica, una honda preocupación, substanciada en una matriz de opinión colectiva en torno al deficiente conocimiento de nuestra historia por parte de los niños y jóvenes en proceso de formación escolar, expresión del rechazo, desmotivación y menosprecio por la Historia como valor formativo y de aprendizaje. (p.40)

Ahora bien es posible que esa desmotivación se deba entre otros factores a que

actualmente en Venezuela la enseñanza de Historia de Venezuela es netamente memorística basada solamente en libros, folletos y en algunos casos los periódicos, no se compara ninguno de los casos históricos con los de la época actual para dar posibles soluciones al futuro inmediato. Es por ello que Lombardi citado por Sánchez G. (2009), considera:

Lo que se enseña con el nombre de Historia de Venezuela es fundamentalmente ideología, es decir, una visión particular y etnocéntrica de la realidad, con el fin de proyectar y avalar una visión oficial del pasado y por ende del presente. (p.385).

Referencias como lo planteado anteriormente, evidencian el estado actual de la enseñanza de la Historia de Venezuela en el contexto general de la Educación venezolana, por ello es necesario que los estudiantes encuentren sentido a su aprendizaje y comprueben en su propia experiencia que el conocimiento progresa con el esfuerzo y la dedicación pero también con la curiosidad, la ilusión y el descubrimiento. Señala Marchesi, (2004), que en consecuencia, "...hace falta diseñar una enseñanza atractiva, conectada con la vida, planificada con rigor pero al mismo tiempo abierta a la participación de los estudiantes". (p.35)

Por otra parte a pesar de las expectativas otorgadas en teoría se tiene que la Educación Secundaria, al igual que los otros niveles, arrastra numerosas fallas, entre las que se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, estrategias novedosas y la deficiente preparación de los docentes, cuya influencia determina el aprendizaje en las distintas disciplinas tales como la Historia de Venezuela. De allí que, durante mucho tiempo, los críticos de la educación y los reformadores escolares han señalado a la enseñanza de la Historia en este nivel educativo como el modelo de pedagogía mediocre e ineficaz.

Otro factor, que puede considerarse negativo es que la enseñanza de la Historia de Venezuela generalmente está a cargo de docentes que tienen una especialidad en el área de Ciencias Sociales y no específicamente en Historia y un alto porcentaje de ellos usan métodos o estrategias didácticas poco eficaces y la han convertido en una de las más áridas de todas las asignaturas escolares perdiéndose así el alto valor educativo de ésta, el cual es demasiado grande para dejárselo a docentes que simplemente realizan recitaciones de memoria, mientras siguen con el dedo el escrito en el texto escolar.

Según el análisis realizado por el Centro de Investigaciones Educativas “TEBAS” (2009), con respecto a los textos escolares de Historia de Venezuela, se observó la narración de una serie de hechos historiográficos que resultan ajenos a la realidad del estudiante, pues son sucesos que no parten de su inmediata experiencia personal. Como dice Lombardi, citado por Arredondo I. (2009:58) “la incompreensión del presente nace fatalmente de la ignorancia del pasado. Pero no es, quizás, menos vano esforzarse por comprender el pasado si no se sabe nada del presente”. Su relevancia radica en el mayor o menor interés que demuestra el estudiante por el estudio de la Historia de Venezuela y el papel del docente como ente motivador del mismo.

Por su parte la Unidad Educativa Anexo “Bella Vista”, como muchas a nivel nacional, no escapa de esta realidad, ya que, según las estadísticas cedidas por el Departamento de Evaluación, indica que el índice de aplazados en Historia de Venezuela de segundo año de Educación Básica fue del 23.36%, lo cual corresponde a 147 estudiantes de una población de 630. Es de señalarse que las puntuaciones en la asignatura antes mencionada, fueron las más bajas de todas las del área de Ciencias Sociales. Asimismo, el índice de aplazados no disminuyó en relación a otros años aunque actualmente se están realizando actividades remediales a los estudiantes.

En el año escolar 2009-2010 en la institución antes mencionada, de una matrícula de ciento cuarenta (140) estudiantes del segundo año, asistieron treinta y cinco (35) a las actividades remediales, siendo el 25% de la población, y los restantes aprobados obteniendo como calificación definitiva entre diez (10) a doce (12) puntos; a los aplazados se les asignó clases presenciales con los contenidos a evaluar en dichas actividades remediales, difiriendo el 95% en la primera evaluación, a pesar de colocar contenidos explicados en las mismas; en la segunda evaluación se les colocó el mismo contenido aprobando un 35%, repitiendo el año escolar o llevando la asignatura como materia pendiente al período académico superior, el 65% restante.

Durante el año escolar 2010-2011, ya se veía venir los resultados antes mencionados, por eso se indagó a través de observaciones, comentarios, conversaciones, entre otros, el porqué del desánimo y bajas notas de esta asignatura, y uno de los factores revelados es que los estudiantes, presentan poco interés por la asignatura de Historia de Venezuela, por no verle relación con el presente que los rodea, arrojando un bajo rendimiento en los mismos. Observándose una actitud pasiva e indiferente, la cual se refleja además, en el incumplimiento de actividades asignadas, la escasa participación en clases, a pesar de las actividades remediales, no llegan a comprender la importancia de la Historia, y vuelven a salir aplazados.

Ante esa problemática, es preciso convertir el aprendizaje de la Historia de Venezuela en un proceso vivo, despertar el interés entre los estudiantes, para que a partir de sus propias experiencias educativas puedan llegar a comprender y descubrir su origen y el de la sociedad en que viven. En fin, que los hechos adquieran un mayor significado y que posibilitan en los estudiantes a partir del presente, comprender hechos históricos, tradiciones morales y patrióticas, enriquecer su imaginación con el caudal de valiosos acontecimientos del pasado y contribuir a desarrollar el mundo maravilloso de la fantasía, sobre la base de las ricas descripciones y las imágenes de las acciones de los hombres, del valor de los héroes y de sus obras.

Esto significa renovar la enseñanza de la Historia de Venezuela con una pedagogía activa, motivadora, amena, dialogante, con propuestas didácticas tales como el juego del Histopolio, que permitan transformar la rigurosidad de esas clases magistrales y los textos escolares: de simples recuentos de acontecimientos, a soportes que ayuden a los estudiantes a aprender a ser críticos y reflexivos, jugando pero construyendo sentido de la Historia, ayudándoles a adquirir las disposiciones y hábitos mentales necesarios para sumarse al trabajo intelectual de la Historia de Venezuela.

Por tanto, hay que insistir en la necesidad de transformar la práctica pedagógica en el aula de clase creando un clima favorable para que todos los integrantes de la clase (estudiante y profesor) hagan del aula un lugar donde se piense, se analice, se reflexione, se use el lenguaje que brinda esta ciencia constructivamente, donde el estudiante no sólo lo pueda leer sino entender y, en consecuencia, desarrolle su aprendizaje, dejando atrás el aula en la cual solo se transmiten conocimientos, como recetas de cocinas ya listas en libro, esto suele ser uno de los factores que conlleva a que las calificaciones sean bajas, especialmente en esta disciplina. Coronado (2004), plantea que:

Es indispensable que los estudiantes encuentren gusto por aprender y que esa capacitación sea transferida a situaciones propias de la vida cotidiana, que la disponibilidad y el proceso los lleve a la elaboración de nuevos aprendizajes y de atribuir sentido a lo que aprenden. (p.25)

En tal sentido, se considera que el empleo de juegos didácticos como estrategia de enseñanza podría cambiar la visión en el aprendizaje de la Historia de Venezuela puesto que el juego didáctico consiste en una incorporación real y sustantiva de nuevos conceptos a la estructura cognoscitiva del estudiante; donde él organiza, adapta, asimila y acomoda sus conocimientos nuevos, a partir, de los conocimientos adquiridos, a través, de una asimilación de lo externo y donde se espera que ocurra un

cambio en las experiencias existentes, y el docente acompañe al estudiante en un esfuerzo compartido por alcanzar esos saberes, estableciendo relaciones con su entorno socio-cultural.

Por consiguiente aprovechando que actualmente la mayoría de los estudiantes disfrutan de juegos de todo tipo, en computador, celular, DVD portátil, DS, entre otros, una estrategia lúdica como el Histopolio, y no una clase magistral de Historia de Venezuela, puede motivar y despertar el interés por los contenidos de dicha asignatura, ya que, el mismo, es un juego a ser construido por los estudiantes, con el aprendizaje generado de la lectura de contenidos, experiencias previas, del dialogo con el docente, y de los aportes de este, dicho aprendizaje presentará luego mediante ilustraciones sobre un tablero, lo cual constituirá un reto interesante para su imaginación, cognición, creatividad, e intercambio de conocimiento, al construirlo podrán jugar con él entre ellos, originando quizás nuevos conocimientos que darán lugar a un aprendizaje significativo de dicha asignatura

De tal manera que ésta investigación, está dirigida a promover el Histopolio como estrategia lúdica a fin de despertar el interés y motivar el aprendizaje significativo de la Historia de Venezuela, tanto para erradicar esa idea de que la historia es aburrida, fastidiosa o cualquiera otro calificativo negativo que se le haya impuesto, como rescatar la importancia de la misma, para entre otras cosas, comprender el tiempo presente.

Por otra parte el Histopolio se propone como una técnica participativa de la enseñanza encaminada a hacer que aquellos contenidos que suelen ser muy difíciles, y generen actitudes negativas, se muestren más ligeros, divertidos y menos complejos, y a desarrollar en los estudiantes habilidades cognitivas, motoras, estimulando la creatividad, el aprendizaje significativo con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la construcción de

conocimiento y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por la Historia de Venezuela.

Asimismo, en vista de la falta de motivación que existe en los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”, surge la siguiente interrogante, ¿De qué manera el juego del Histópolio como estrategia lúdica puede motivar el aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Proponer el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el interés y rendimiento en Historia de Venezuela en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.
- Describir el juego del Histopolio como estrategia lúdica para motivar el aprendizaje de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.
- Determinar la factibilidad del diseño del juego del Histópolio como estrategia

lúdica para la motivación del aprendizaje de Historia de Venezuela en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

- Diseñar el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.
- Ejecutar el juego del Histopolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.
- Evaluar el impacto del uso del Histopolio como estrategia lúdica para mejorar el rendimiento en el área de Historia de Venezuela de los estudiantes de este contexto de estudio.

### **Justificación**

Las estrategias pedagógicas son factores esenciales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que van a determinar la efectividad de los resultados educativos esperados. Uno de los principales y más importantes aportes de esta investigación, es que ésta propuesta representa una estrategia didáctica inédita para la sociedad, para docentes, estudiantes y para las instituciones educativas, ya que, no existe un Histopolio o al menos no se conoce una estrategia didáctica que lleve ese nombre, ni que haya sido propuesta como estrategia lúdica para motivar el aprendizaje significativo de la Historia de Venezuela.

Por su parte, el juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto,

tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos aquellos valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y ese es una de los fines del Histopolio como estrategia lúdica de aprendizaje significativo de la Historia de Venezuela.

Asimismo, el juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje, conducido muchas veces por medios represivos, tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de estrategias didácticos, como ha ocurrido durante años en la asignatura de historia de Venezuela.

Además, la aplicación del histopolio en el aula de clase, puede aportar una forma diferente de adquirir el aprendizaje de la historia de Venezuela, despertando e incentivando el interés, la motivación, la creatividad del estudiante y proporcionando a la vez recreación al mismo, a través de las ilustraciones que según su imaginación debe crear en su actividad de acuerdo a su aprendizaje. A la vez, a través de esta investigación se pretende demostrar la importancia de la actividad lúdica como estrategia metodológica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia de Venezuela, teniendo en cuenta que los contenidos de dicha asignatura son muy extensos y a veces difíciles de comprender y el Histopolio como estrategia lúdica puede hacerlo menos complicado y atractivo.

Es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal, por consiguiente la presente investigación es relevante, para el aprendizaje significativo, aunque no es la única estrategia, ni es demostrable que sea la mejor, el histopolio se

presenta como una estrategia novedosa, la cual se aspira, se construya y se juegue con intensidad en la clase de historia de Venezuela, y como en todo juego se pone de manifiesto una actitud activa y dinámica.

Por otro lado, el juego en el aula sirve para fortalecer valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, seguridad, atención para entender las reglas y no estropearlas, reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, curiosidad, iniciativa, imaginación, sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación a la vida ciudadana, lo cual se necesita para comprender la historia de Venezuela, y allí radica otro de los aspectos relevantes del Histopolio como propuesta.

De igual manera, teniendo en cuenta que en la actualidad, los nuevos fines de la educación reivindican la importancia de las Ciencias Sociales, sobretudo la historia de Venezuela dentro de la enseñanza y la educación básica, los docentes y estudiantes deben ser capaces de buscar nuevas alternativas para aprender, innovar en estrategias de enseñanza y aprendizaje que privilegieran las visiones de conjunto y la sistematización de aquellas con la misma finalidad. Otro aspecto que le da relevancia a ésta propuesta, es que permitirá que los estudiantes dejen de lado aquello de que el aprendizaje es algo muy serio y que en el aula no tienen permiso para pasarlo bien, e internalicen que jugando también se aprende. En otro orden de ideas, la importancia de este estudio se evidencia a través de los aportes académicos y metodológicos, que servirán de soporte para otras investigaciones.

## **Delimitación de la Investigación**

Esta investigación está basada en proponer el Histopolio como estrategia lúdica para motivar el aprendizaje significativo de la asignatura de Historia de Venezuela, en los estudiantes del 2do año sección “A” de la unidad Educativa Anexo Bella Vista a fin de hacer más dinámico el proceso de enseñanza y aprendizaje de dicha asignatura, y por ende, promover un cambio de la actitud pasiva que presentan los estudiantes hacia el estudio de la misma.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

Se llevó a cabo una búsqueda exhaustiva de estudios previos que están íntimamente vinculados con esta investigación, los cuales constituyen parte del Marco Teórico.

#### **Antecedentes**

Los antecedentes son investigaciones anteriores que guardan estrecha la relación con el presente estudio, aportando información relevante teórica y metodológica, a continuación las siguientes:

Tineo, (2010). *La Lúdica como estrategia para fortalecer Valores Sociales en los estudiantes de 4to. Grado en la escuela Bolivariana “María Teresa Coronel”*. Trabajo Especial de Grado presentado en la Universidad de Carabobo. Tuvo como objetivo general proponer la lúdica como estrategia para fortalecer Valores Sociales en los estudiantes de 4to. Grado en la escuela Bolivariana “María Teresa Coronel”, la misma se fundamenta en una investigación de campo apoyada en un proyecto factible, la muestra objeto de estudio está conformada por tres docentes de 4to. Grado adscritos a la institución ya mencionada, referente a la recolección de la información se utilizó un cuestionario. El autor llegó a la conclusión que los docentes de dicha institución no presentan estrategias lúdicas para el fortalecimiento de valores sociales, por tal motivo esta investigación se considera de gran utilidad puesto que en ella se manifiesta enseñanzas significativas para promover valores sociales.

Romero, (2009). *Estrategias Didácticas innovadoras para Mejorar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Área de Ciencias Sociales, ciudadanía e Identidad a través de los contenidos de Geografía de Venezuela en la Educación Primaria en la U.E.E. Ambrosio Plaza del Municipio Naguanagua del Estado Carabobo*. Trabajo Especial de Grado presentado en la Universidad de Carabobo.

Este estudio tuvo como propósito formular estrategias para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura geografía de Venezuela en la Educación Primaria de la U.E.E. Ambrosio Plaza del municipio Naguanagua del estado Carabobo. Se fundamentó en una investigación de campo y de modalidad proyecto factible; la población objeto de estudio estuvo conformada por seis (06) docentes adscritos a la institución mencionada. Para la muestra se tomó toda la población existente siendo este un muestreo probalístico. Referente a la recolección de información se utilizó un cuestionario con escala de respuesta tipo lickert con las alternativas: siempre, casi siempre, algunas veces y nunca. El autor, llegó a la conclusión, de que según las respuestas dadas por los docentes que permiten inferir que éstos utilizan muy pocas estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje, es allí su valor y aporte a la presente investigación, ya que las estrategias lúdicas utilizadas para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas en el aprendizaje de la historia, las hace mucho más divertida de enseñar y aprender.

Niño, (2009). *La Enseñanza de la Historia de Venezuela Problemas y Perspectivas Actuales*. Tesis de Maestría de Historia de Venezuela, unidad de Postgrado de la Universidad Católica Andrés Bello de Caracas.

Tuvo por objetivo dos estudios que sirvieron de referentes, por cuanto recogen de manera integral el diagnóstico del estado actual de la enseñanza de la Historia de Venezuela, así como algunas propuestas dirigidas al Poder Público y a las Instituciones Educativas responsables de la formación académica y profesional de los

docentes de la Historia. El estudio se inscribe dentro de la denominada investigación de campo, sustentado en un diseño cuasi-experimental, el mismo estuvo dirigido a una población de 468 estudiantes y 8 profesores, cuya muestra quedó representada por 82 educandos y 2 docentes. Se diseñaron para el estudio 5 instrumentos básicos para la obtención de los datos: una guía de observación directa; una encuesta estructurada para los docentes, cuyos ítems están relacionados con el nivel profesional y estrategias metodológicas empleadas para la enseñanza de la cátedra Historia de Venezuela.

Además una encuesta estructurada para los estudiantes, cuyos ítems buscan revelar las diferentes técnicas de aprendizaje que manejan y constatar la metodología empleadas por sus profesores; una guía práctica para reforzar el aprendizaje del grupo control, un post-test, para medir los logros alcanzados durante la fase experimental, en la misma se dividió la muestra en dos grupos. Con la aplicación de los instrumentos, a fin de despejar algunas dudas en torno a las recurrentes críticas y denuncias sobre las deficiencias y deformaciones, potenciadoras de un escaso y superficial conocimiento histórico entre los jóvenes estudiantes del país, llegó a la conclusión según lo que demostraron los resultados que sí se atraviesa por una grave crisis educativa, que afecta no sólo la enseñanza de la Historia de Venezuela, amén de las áreas disciplinarias de las Ciencias Sociales y Humanas, sino en todo el Sistema Educativo Venezolano.

Entre los aportes de la investigación y su relación con la presente se destacan: el abordaje de una realidad concreta que amerita una intervención inmediata, ya constituyen una mirada crítica, reflexiva y valorativa en torno a la Historia como conocimiento, formadora de valores y de conciencia social, así como las formas de enseñar y aprender la Historia de Venezuela en el actual Sistema Educativo, esto conlleva a la búsqueda de nuevas estrategias didácticas para su enseñanza y aprendizaje.

Rodríguez, Argote y Mondol (2008). *La Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para mejorar la Comprensión y Producción Textual*. Trabajo de Especialización presentado en la Facultad de Ciencias de la Educación Vicerectoría de Investigación. Universidad de Pamplona.

Esta investigación, trató la puesta en marcha de una propuesta lúdica pedagógica que fortalezca el desarrollo de la producción escrita al tiempo que el estudiante proponga y deduzca posibles soluciones a problemas presentados en su vida cotidiana. En razón de su naturaleza, la investigación se enmarca dentro de un modelo cualitativo, descriptivo y experimental, el universo, objeto de estudio estuvo conformado por los estudiantes de la Institución Educativa Santa María que corresponde a 2.500 estudiantes. La población la conforman los estudiantes de sexto grado de la institución educativa 240 estudiantes, de los cuales se ha tomado la muestra constituida por 45 estudiantes del grado 6° “A” de la jornada de la tarde y como instrumento de recolección de información, utilizaron los siguientes: encuesta, dirigida a los estudiantes del grado sexto “A” y una encuesta dirigida a los padres de familia de sexto “A”.

Como conclusión los autores señalan, que el entorno familiar es definitivo tanto para la socialización como para la comunicación, de tal manera que si el entorno presenta insolvencias, el estudiante no alcanza a desarrollar todo su potencial. La misma aporta información relevante al presente estudio porque el recinto escolar es el espacio donde se puede brindar a los estudiantes la posibilidad de adquirir habilidades mediante la selección cuidadosa de una serie de estrategias basadas en la lúdica que crean situaciones contextuales propias del medio en que se desenvuelven los jóvenes.

## **Bases Teóricas**

Las bases teóricas están constituidas por conceptos, definiciones y teorías estrechamente relacionadas con el tema de la investigación en este caso esas teorías son: Teoría Cognoscitiva por Piaget, Teoría Social de Aprendizaje por Bandura, Teoría de Aprendizaje de Vygotsky, la Teoría Constructivista por Ausubel y la Teoría de la motivación, de igual manera se encontraran los referentes teóricos sobre las estrategias lúdicas, entre otras.

## **Bases Filosóficas**

Diversos autores citados por Hermoso (1999), señalan que la fundamentación del diseño curricular presenta una concepción filosófica en la que se entremezclan aspectos filosóficos, psicológicos y legales. Los principios en los que se expresa esta concepción son los siguientes:

- Autodeterminación.
- Educación como proceso continuo.
- Relación estrecha entre el personal docente, el educando y la comunidad.
- Reconocimiento del valor del individuo como persona.
- Consideración de la educación como medio privilegiado.
- Importancia de la autorrealización o responsabilidad del estudiante por su propio aprendizaje.
- Formación de individuos capaces de vivir en una sociedad democrática, de participar, activa, consciente y solidariamente en las tareas de formación de su comunidad.

En la orientación teórica que tiene la Educación Básica no pueden estar separadas las bases psicológicas de las filosóficas, debido a que mientras la filosofía

contribuye al entendimiento de la naturaleza humana, de la verdad, los propósitos y de los valores, la psicología se encarga de la comprensión del comportamiento de las personas. Los principios y propósitos que orientan la Educación Básica, fundamentados en la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en el Normativo de Educación Básica (1997) y en las prácticas del Estado Venezolano son, democratización, participación, auto-realización, creatividad, identidad nacional, regionalización y desarrollo autónomo.

La Educación Básica fundamentada en el principio de democratización proporciona igualdad de oportunidades a toda la población para iniciar la formación de un ciudadano con actitudes y valores que fortalezcan el sistema democrático. Este principio se corresponde con los planteamientos de la descentralización educativa, la cual permitirá que cada Estado administre sus propios recursos proporcionando de esta forma igualdad de oportunidades para toda la población. El principio de participación promueve en el individuo una toma de conciencia acerca de la importancia de sus aportes para contribuir como miembro del ámbito educativo y de la comunidad en general.

El principio de auto-realización, orienta al individuo hacia la exploración de su rumbo interior, sus intereses, potencialidades y necesidades. El principio de creatividad propicia un ambiente que estimula en el individuo el desarrollo de sus potencialidades innovadoras, el generar y cambiar ideas. El principio de identidad nacional, está orientado a afianzar, enriquecer y exaltar el acervo de valores, fortalecer la conciencia del país y consolidar la soberanía nacional.

El principio de regionalización, estimula la participación de la población en la identificación de los problemas de la comunidad y en la planificación y ejecución de los mismos. La interrelación de estos principios garantiza el desarrollo eficiente del sistema educativo del país si existe una coherencia en el funcionamiento de estos

criterios. En consecuencia la Educación Básica guarda interdependencia con los demás niveles del sistema, así como las modalidades, en especial con la Educación Especial y la Educación de Adultos y con los regímenes de Educación Rural, Indígena y Fronteriza.

### **Bases Pedagógicas**

En cuanto a las Teorías de Aprendizaje, para desarrollar una formación basada en el proceso de lectura, necesario para el aprendizaje de la gístitia, definitivamente no es el actual salón de clase. El reto es desarrollar una educación transformando el aula de clase en un ambiente de aprendizaje. Al respecto, Ausubel (1976), expone que: “...con base a la teoría del aprendizaje significativo, puede caracterizarse un ambiente de aprendizaje por sus componentes y sus condiciones. El ambiente de aprendizaje puede ser definido como un entorno delimitado, en él ocurren ciertas relaciones de trabajo escolar...”. (p. 6).

Esto también es cierto en el aula de clases, pero la distinción clave, estriba en la naturaleza de las relaciones de trabajo. Desde el punto de vista de la información y el conocimiento, un aula es similar a un sistema cerrado; la información entra al entorno con el ingreso del docente, y como ha sido documentado ampliamente, los conocimientos sirven únicamente para solucionar problemas escolares. En contraste, el ambiente de aprendizaje debe permitir que la vida, la naturaleza y el trabajo ingresen al entorno, como materias de estudio, reflexión e intervención, de igual manera e importante mencionar los siguientes aspectos:

- El docente debe conocer los conocimientos previos del estudiante, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el estudiante ayuda a la hora de planear.

- Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no sólo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los estudiantes.
- Considerar la motivación como un factor fundamental para que el estudiantes se interese por aprender, ya que el hecho de que este se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el docente, hará que se motive para aprender.
- El docente debe utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

El principal aporte de la teoría de Ausubel en el constructivismo en su modelo de enseñanza por exposición, para promover el aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria. Este modelo consiste en explicar o exponer hechos o ideas. Este enfoque es de los más apropiados para enseñar relaciones entre varios conceptos, pero antes los estudiantes deben tener algún conocimiento de dichos conceptos. Otro aspecto en este modelo es la edad de los estudiantes, ya que ellos deben manipular ideas mentalmente, aunque sean simples. Por esto, este modelo es más adecuado para los niveles más altos de primaria en adelante.

Otro aporte al constructivismo son los organizadores anticipados, los cuales sirven de apoyo al estudiante frente a la nueva información, funciona como un puente entre el nuevo material y el conocimiento actual del estudiante. Estos organizadores pueden tener tres propósitos: dirigir su atención a lo que es importante del material; resaltar las relaciones entre las ideas que serán presentadas y recordarle la información relevante que ya posee. Los organizadores anticipados se dividen en dos categorías:

- Comparativos: activan los esquemas ya existentes, es decir, le recuerdan lo que ya sabe pero no se da cuenta de su importancia. También puede señalar diferencias y semejanzas de los conceptos.
- Explicativos: proporcionan conocimiento nuevo que los estudiantes necesitarán para entender la información que subsiguiente. También ayudan al estudiante a aprender, especialmente cuando el tema es muy complejo, desconocido o difícil; pero estos deben ser entendidos por los estudiantes para que sea efectivo.

Así mismo la teoría constructivista, plantea que se debe perseguir un aprendizaje significativo y este debe darse los primeros años de la escolaridad. Ausubel (1976), señala lo siguiente:

El aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. (p.5)

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los estudiantes comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe. Averígüese esto y

enséñese consecuentemente".

### **Aprendizaje Significativo**

Ausubel (1976), señala que un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del estudiante, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante (subsunsor), pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

### **Bases Psicológicas**

La ciencia psicológica, al tener la psique como objeto de estudio debe tener presente, que aunque la psiquis expresa la vida del ser, tiene múltiples manifestaciones, por lo cual es necesario estudiar los fenómenos y sus interrelaciones, ya que aisladamente carecerían de sentido. Desde que el ser nace es un individuo, sin embargo no se puede definir en términos de personalidad, en

tal sentido para la psicología el estudio de la psique como reflejo de la realidad lo es también como reguladora de la actividad del sujeto. Psicológicamente se puede decir que la personalidad presenta determinadas características generales las cuales no se expresan directamente, sino que se manifiestan de manera indirecta a través de las caracterizaciones personales. Cuando por ejemplo se estudian las características de un estudiante, como expresión de la personalidad, tomamos el referente psicológico que se pone de manifiesto.

La existencia de características de personalidad de carácter general, las cuales son compartidas por las personas en la interacción social, se encuentra que en la personalidad hay características que la hacen semejante a muchas otras. La manera más concreta y específica de la personalidad según Satir, V. (1996), “se da en el plano singular que los hacen exclusivo de la persona; y son las que determinan la particularidad y/o la identificación como ser único e irrepetible”; estas características de la personalidad aportan un valioso apoyo en la construcción de experiencia de aprendizaje, ya que sobre estas bases se pueden establecer criterios que partiendo de la concepción de la personalidad en la triple dimensión de lo general, lo particular y lo singular se promueva el desarrollo, que siendo propio de una comunidad bien de los colectivos de trabajo o de estudios, como es el caso concreto en esta investigación, se estimulen principio a nivel particular y singular, respetando la idiosincrasia de cada estudiante.

La individualidad de la personalidad en el plano general presenta una condición de relevante importancia para este estudio por cuanto presenta un análisis para considerarlo a la hora de establecer los criterios del constructo teórico a desarrollar; y es el referido a la integridad, la cual hace referencia a que la personalidad evidencia una configuración psicológica armónica, sin grandes antagonismos internos y externos.

## **Teoría Cognoscitiva**

Becco G. (2001) señala que Piaget, (1969), consideraba el rol de la acción en el desarrollo. El distinguió entre dos tipos distintos de acción mediante los cuales un individuo obtiene dos tipos de conocimientos. Estos dos tipos de acción surgen de dos tipos, básicamente distintos, de experiencias psicológicas. La teoría cognoscitiva de Piaget J., la cual destaca el papel activo del niño en la construcción de niveles cada vez más complejos de su propio desarrollo partiendo de circunstancias creadas por la maduración y el aprendizaje. Esta teoría formulada por Piaget J., argumenta que el desarrollo cognoscitivo ocurre con la reorganización de las estructuras como consecuencia de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencia y acomodación de las mismas de acuerdo con el conocimiento previo. El contenido del aprendizaje se organiza en esquemas de conocimiento que presentan diferentes niveles de complejidad.

La Teoría Piagetiana explica, esencialmente, el desarrollo cognoscitivo del niño, haciendo énfasis en la formación de estructuras mentales. La idea central de Piaget J. en efecto, es que resulta indispensable comprender la formación de los mecanismos mentales en el niño para conocer su naturaleza y funcionamiento en el adulto. Tanto si se trata en el plano de la inteligencia, de las operaciones lógicas, de las nociones de número, de espacio y tiempo, como, en el plano de la percepción de las constancias perceptivas, de las ilusiones geométricas, la única interpretación psicológica válida es la interpretación genética, la que parte del análisis de su desarrollo.

## **Bases Sociológicas**

### **Teoría Social del Aprendizaje**

Esta teoría fue creada por un psicólogo ucraniano canadiense de tendencia conductual-cognitiva, Bandura citado en Díaz y Hernández (2000), este famoso psicólogo fundó sus estudios en una modalidad de aprendizaje, producto de la observación de la intención del ser social con su ambiente.

Como producto del análisis de las conductas observadas, concluyó este psicólogo que existe variantes para incidir en el proceso de aprendizaje por modelado, entre los cuales destacó:

- La Atención
- La Retención
- Reproducción
- La Motivación

De esta variante se explica, la importancia de la reproducción de ideas como producto del pensamiento de ensoñación, por cuanto dice el psicólogo que el soñar despierto permite traducir imágenes o descripciones al comportamiento actual, por ello es importante estimular en las personas la capacidad de reproducir ideas creativas para el desarrollo de comportamientos específicos, que favorezcan determinadas conductas.

Otro elemento de esta variable que determina la calidad de la reproducción es que, el modelo que se presente para imitar, debe representar la conducta en grado superior al del sujeto que aprende. Además se incorpora como hecho importante para la práctica de los comportamientos, el ejercicio de tareas continuas. La imaginación

juega un papel importante en la construcción de nuevas conductas a reproducir, ya que ofrece la ventaja de verse por anticipado en la ejecución del comportamiento que pretende proyectar en la vida real.

Desde esta variable se puede observar características que en otras disciplinas se ponen en práctica, ya que Bandura propone en su teoría social del aprendizaje, la técnica de la visualización, que en la actualidad es conocida en las técnicas del súper aprendizaje o aprendizaje acelerado como la visualización creativa, la cual es una herramienta poderosa para el desarrollo de la creatividad en los ambientes educativos concretamente.

### **Teorías del Aprendizaje de Vygotsky**

Para Vygotsky (1977), en su teoría sociocultural distingue dos funciones elementales y superiores. Las elementales están determinados por la estimulación ambiental, mientras que las superiores están determinadas por la estimulación del desarrollo: el natural o biológico y el cultural referido a los principios de descontextualización y a los instrumentos de mediación. El desarrollo en el niño estará dado en la medida que estos elementos se relacionen uno con el otro.

Vygotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vygotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se

produce más fácilmente en situaciones colectivas. Otro concepto importante que introduce Vygotsky es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Está definida como:

La distancia entre el nivel de desarrollo real del niño tal como puede ser determinado a partir de la resolución independiente de problemas y el nivel más elevado de desarrollo potencial tal y como es determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto o en colaboración con sus iguales más capacitados. (p.95)

Vygotsky rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente.

El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vygotsky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La transmisión y adquisición de conocimientos y patrón.

### ***Teoría de la Motivación***

La motivación es un factor, de entre varios, que intervienen en el desempeño del personal. También son importantes otros factores como la capacidad, los recursos y las condiciones para el desempeño. Uno puede estar muy motivado para hacer una carrera ayudando a la gente dentro de la profesión médica. Sin embargo, a dicha

motivación, hay que sumar las capacidades científicas, los recursos para el aprendizaje que existen en su centro de estudio (por ejemplo, laboratorios actualizados) y circunstancias como el ascenso regular a los profesores. La motivación es un instrumento que permite a los gerentes ordenar las relaciones laborales en las organizaciones.

Acota, Robbins; S. (2004), “que la motivación se ocupa de los esfuerzos por alcanzar cualquier meta”(p.155). La misma cuenta en su definición con tres elementos fundamentales según el mismo autor dice:

Los tres elementos son, intensidad, dirección y persistencia. La intensidad consiste en cuanto se esfuerza una persona. Es el elemento en el que se piensa casi siempre cuando se habla de motivación. Pero intensidad sin una canalización de esfuerzos no da buenos resultados, hay que canalizarla en una dirección que beneficie. (p.155)

La motivación es un poderoso instrumento de la dirección, un motivo es cualquier cosa que lleve a una persona a practicar una acción, es la causa, la razón de algún comportamiento. Como las personas son diferentes entre sí, reaccionan en forma diferente ante una misma situación, por ello, quien dirige debe tener en cuenta esta diferencias individuales y tratar a las personas adecuadamente.

Cabe destacar, que motivación significa proporcionar un motivo a una persona para que se comporte de una determinada forma: Motivar, por lo tanto, se refiere a despertar el interés y el entusiasmo por alguna cosa. En este mismo orden de ideas, el estudio de la motivación parte del análisis de los motivos o necesidades humanas. La motivación, en el ámbito del trabajo, según Robbins, S. (2004) la define como “la voluntad para hacer un gran esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal”(p.197).

Por otra parte, el mismo propuso que estas necesidades eran inherentes a toda la gente, genéticamente determinadas y que los cinco grupos existían en una jerarquía. Aunque de acuerdo con lo expuesto por el psicólogo, toda la gente que tiene la misma estructura puede estar a diferentes niveles de jerarquía; y conforme cada una de estas necesidades se satisface sustancialmente, la siguiente más alta se vuelve dominante. Desde el punto de vista de la motivación el autor, menciona que, aunque ninguna necesidad se satisface por completo, una sustancialmente satisfecha deja de motivar.

Santrock, (2002), señala que “la motivación es el conjunto de razones por las que las personas se comportan de la forma que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido”(p.433). En efecto, la motivación es un aspecto fundamental de la enseñanza y el aprendizaje y, por ello, los estudiantes desmotivados no están dispuestos a invertir energía ni hacer el esfuerzo necesario para aprender. Y, los altamente motivados están ansiosos por asistir a las instituciones educativas y aprender. Por consiguiente, es necesario hacer un abordaje sobre la teoría de la motivación, puesto que ésta influye en lo que se aprende y en qué tanto se aprende. A continuación, el autor mencionado presenta las distintas perspectivas que explican la motivación de formas diferentes. Éstas son:

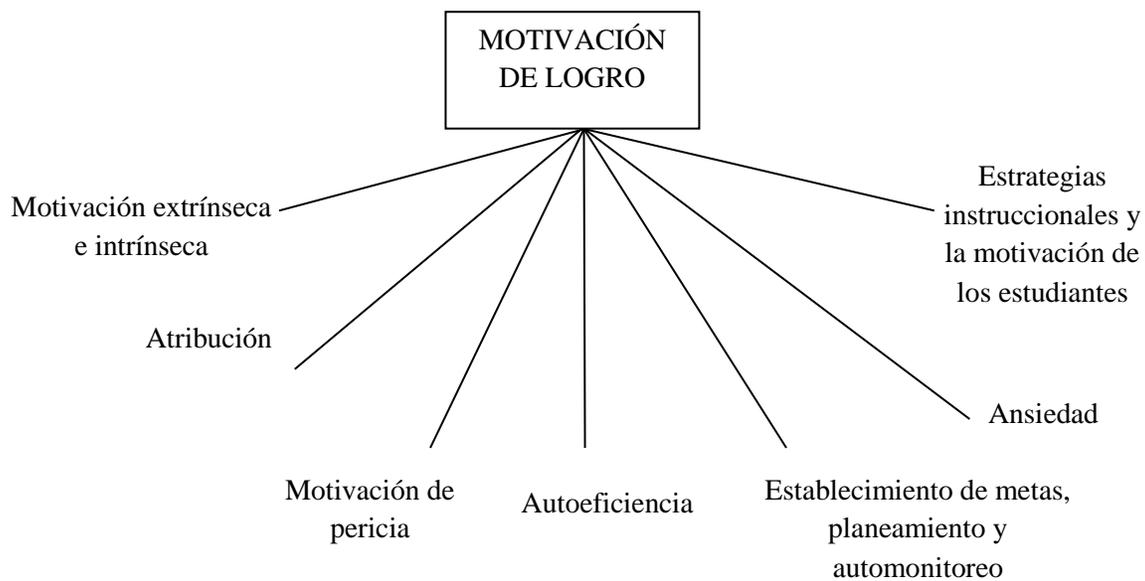
- Perspectiva conductista: enfatiza las recompensas externas y los castigos como claves en la determinación de la motivación de un estudiante.
  
- La perspectiva humanística resalta la capacidad del estudiante para su crecimiento personal, libertad para elegir su destino y cualidades positivas. Esta perspectiva está íntimamente asociada con la creencia de Abraham Maslow, de que ciertas necesidades básicas deben ser satisfechas antes que las necesidades más altas.

De acuerdo a la denominada jerarquización de necesidades presentada por este teórico, las necesidades individuales deben ser satisfechas de la siguiente forma:

- Fisiológicas. Aquellas que surgen de la naturaleza física; como la necesidad de alimento, de vestir, de reposo, de abrigo, de dormir, de reproducirse, entre otras.
- Seguridad. Necesidad de no sentirse amenazado por las circunstancias del medio; como la búsqueda de protección de los intereses personales.
- Amor o Pertenencia. Necesidades sociales; deseos de relaciones afectivas, de cariño, de asociación, de sentirse en grupo.
- Estimación. Sentir que se cuenta con el respeto y la confianza del grupo; el deseo de fuerza, de logro, de competencia, y la necesidad de estimación ajena que se manifiesta en forma de reputación, reconocimiento, atención e importancia.
- Autorrealización. Realización del propio potencial.

Según Santrock, (2002), “la autorrealización, la más alta y difícil de alcanzar las necesidades de Maslow, ha recibido una atención especial. Es la motivación para desarrollar el potencial completo de uno mismo como ser humano” (p.434). Ahora bien, en el contexto educativo se puede definir la motivación para el aprendizaje según Santos, (1990), como “el grado en que los estudiantes se esfuerzan por conseguir metas académicas que perciben como útiles y significativas”(p.56). Es evidente, que la definición anterior se aplica también a alguien que persiste en una tarea escolar incluso sin tener interés por la misma. Igualmente, se puede tener interés por una asignatura pero se puede no estar motivado hacia ella por diferentes razones.

La perspectiva cognitiva, de acuerdo con ella, los pensamientos de los estudiantes guían su motivación. En años recientes, ha surgido grandes intereses en ésta sobre la motivación. Este interés se enfoca en ideas tales como la motivación interna del logro de los estudiantes, sus atribuciones acerca del éxito o del fracaso (especialmente la percepción de que el esfuerzo es un factor importante en el logro), sus creencias acerca de que pueden controlar de manera efectiva su ambiente, así como la importancia del establecimiento de metas, la planeación y el monitoreo progresivo hacia una meta. A continuación se presenta una revisión sobre las perspectivas de la motivación:



Fuente: Santrock (2002)

Desglosando cada aspecto, se tiene que la motivación de logro según el autor, es la tendencia a alcanzar el éxito en una situación que contemple la evaluación del desempeño de un sujeto en relación con estándares de excelencia. Entre los aspectos de esta motivación se destacan:

- a) Motivación intrínseca, está basada en factores internos como autodeterminación, autopercepción, curiosidad, desafío y esfuerzo. Un punto de vista respecto a este tipo de motivación es que con ésta, los estudiantes y el interés intrínseco en sus tareas escolares, aumenta cuando ellos tienen alguna posibilidad de elección y algunas oportunidades de tomar la responsabilidad personal de su propio aprendizaje.
- b) Motivación extrínseca, involucra incentivos externos, tales como recompensas y castigos. Los enfoques humanista y cognitivo resaltan la importancia de la motivación intrínseca en el logro.
- c) Atribución, establece que los individuos están motivados para descubrir las causas subyacentes del comportamiento en un esfuerzo para encontrar el sentido de tal comportamiento.
- d) Motivación de pericia, guarda estrecha relación entre la motivación intrínseca y la atribución. La orientación de pericia se enfoca en la tarea y no en la habilidad, involucra afectos positivos e incluye estrategias orientadas a la solución.
- e) Autoeficiencia, es la creencia de que no puede dominar una situación y producir resultados positivos. Para Banduras, ésta es un factor esencial en la posibilidad que los estudiantes tengan altos rendimientos y logros.
- f) Establecimiento de metas, planeamiento y automonitoreo, entre sus características se tiene que éstas establecen metas específicas próximas (corto plazo) y desafiantes beneficiencias la autoeficiencia y logro de los estudiantes. Dweck y Nicolls definen las metas en términos de enfoque inmediato relacionado con el logro y la definición de éxito. Ser buen

planificador significa administrar bien el tiempo de forma efectiva estableciendo prioridades. Y, el automonitoreo es un aspecto clave en el aprendizaje y logro.

- g) Ansiedad, es un sentimiento vago y altamente desagradable de miedo y aprehensión. Una alta ansiedad puede ser resultados de expectativas irreales de los padres. Y, la ansiedad en los estudiantes aumenta a medida que se hacen mayores y enfrentan más evaluaciones, comparaciones sociales y fracaso.
- h) Estrategias instruccionales y la motivación de los estudiantes en la actualidad, son aquellas en las cuales se examina cómo las diferentes tareas usadas en la instrucción (como oportunidades significativas de aprendizaje), las relaciones maestro-estudiante (como dar a los estudiantes oportunidades para responsabilizarse e independizarse) y valuación/reconocimiento (como reconocer los esfuerzos de los estudiantes), influyen en la motivación intrínseca, atribuciones basadas en el esfuerzo y la participación activa.

Cabe destacar que Szczurek (citado en Montoya, 1997), la estrategia instruccional es “un conjunto de acciones deliberadas y arreglos organizacionales para que se lleve a cabo la situación de enseñanza y aprendizaje” (p.14). En el contexto educativo se debe efectuar una distinción entre estrategia de enseñanza y estrategia de aprendizaje; ambos tipos de estrategias se encuentran involucradas en el proceso educativo. En el primer caso el énfasis está en el diseño, programación y elaboración del contenido, utilizado por los docentes en la administración de una clase. Según Niset y Schucksmith (1987), son “secuencias de actividades planificadas o dirigidas para conseguir un aprendizaje” (p.122); y el segundo se refiere a las acciones y pensamientos de los estudiantes que se dan durante el aprendizaje e influyen en la motivación, interpretación, retención y transferencia.

Es por ello, que se deben tomar en cuenta los deseos y necesidades de los educandos, puesto que esto le permite al estudiante aprender cuando lo desee y sienta la necesidad de hacerlo. Los motivos pueden ser innatos, los cuales están presentes en el momento del nacimiento o aprendidos en el curso del desarrollo de una cultura determinada, formadas en sus relaciones interpersonales, valores sociales y a las normas establecidas. Además, la comunicación interpersonal es un aspecto que debe ser considerado en el aula de clase, ya que la misma puede permitir que el docente logre que sus estudiantes tengan una buena disposición en la asignatura matemática al motivarlo.

En una revisión acerca de las estrategias instruccionales y la motivación de logro, Ames citado en Santrock, (2002:450), examinó cómo las diversas tareas usadas en la instrucción (tales como aspectos significativos de las actividades de aprendizaje), las relaciones maestro-estudiante (como ayudar a los estudiantes a participar en la toma de decisiones) y la naturaleza de la evaluación y el reconocimiento (como enfocarse en la motivación de pericia), influyen en los patrones motivacionales de los estudiantes en áreas como la motivación intrínseca, las atribuciones que involucran estrategias basadas en el esfuerzo y la participación activa.

Un aspecto importante sobre las estrategias instruccionales que no se describió en el modelo de Ames, son las expectativas del maestro. La motivación de los estudiantes, al igual que su ejecución, pueden verse influida por las expectativas del docente. A menudo, éstos tienen más expectativas positivas para los estudiantes con habilidades altas, de las que tienen para estudiantes con habilidades bajas, y estas expectativas tienden a influir en su comportamiento hacia los aprendices. Por ejemplo, los docentes exigen a sus estudiantes con habilidades altas que trabajen más fuerte, los esperan más tiempo para que contesten las preguntas que les plantean, les responden con más información y en una forma más elaborada, los critican con

menos frecuencia, los elogian con mayor frecuencia, son más amigables con ellos, los hacen participar en clase más a menudo, los sientan en escritorios o pupitres cercanos al suyo y tienden a darle el beneficio de la duda cuando los están calificando, en comparación con los estudiantes de bajas habilidades.

Por consiguiente, una estrategia instruccional importante, denominada por la autora de esta investigación Estrategias Motivacionales, es que cada docente monitoree sus propias expectativas y se asegure de que sean positivas para los estudiantes con habilidades bajas. Además, que tales estrategias representen al docente como un modelo de logro competente; que permita crear una atmósfera de expectativas altas, que fomente la motivación intrínseca, pueda guiar a los estudiantes al establecimiento de metas, la planificación y el automonitoreo.

## **Marco Conceptual**

### **Estrategias Lúdicas**

El uso de las estrategias lúdicas, se convierte en un recurso imprescindible en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Historia de Venezuela, al propiciar a través de ellas experiencias dinámicas de aprendizajes que permitan a los estudiantes fortalecer, desarrollar sus potencialidades en un ambiente armónico, donde se desenvuelvan con libertad y creatividad para construir su aprendizaje, comunicarse además de, convivir con tolerancia y respeto con los demás.

Acota, Garrios y Fulcado (2004), señalan que la estrategia lúdica es:

Una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes

significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.(p.38)

El juego es la actividad natural, rica y espontánea del niño y la niña a lo largo de su desarrollo, hasta su adolescencia, es su más auténtica forma de expresión, ocupa un lugar privilegiado, le permite relacionarse activamente con el mundo. Cuando juega lo hace con seriedad, intensidad y compromiso integrando aspectos motrices, intelectuales, creativos y afectivos.- Jugando los jóvenes pueden relacionarse con otro y también reconocer las diferencias individuales, son protagonistas y no espectadores pasivos, se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia y socialización.

Cabe señalar que la gran importancia que tiene la creación de ambientes lúdicos para el desarrollo de las competencias en cuanto a la enseñanza y aprendizaje de la historia, ya que dentro del salón de clases tendrá mayor significado explicar una clase de historia de Venezuela a través de un juego, que una clase donde simplemente el docente se pare frente al grupo a dar algo teórico, en tanto los ambientes lúdicos serán de gran ayuda para estimular el dialogo, la curiosidad, la imaginación y la creatividad de los estudiantes en cuestiones necesarias para producir nuevos aprendizajes.

Es recomendable que el docente se apropie del juego y forme parte dentro de una planificación en cuanto a la enseñanza de la historia ya que, permitirá desarrollar el pensamiento y la creatividad en la construcción del aprendizaje. Así mismo, el utilizar actividades lúdicas como recursos didácticos para la enseñanza de la historia favorecerá el desarrollo de las competencias, al mismo tiempo va a generar un ambiente agradable en el aula donde los estudiantes se sentirán en confianza para expresar de forma espontánea lo que piensan y crear nuevos aprendizajes.

Según Baraldi, C. (2001), señala “un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar”. Importante justificación para que se empleen estrategias lúdicas en el aprendizaje de la historia. Las estrategias lúdicas engloban acciones, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus estudiantes: juegos, humor, alegría, libertad, dinamismo, dialogo, reflexión, análisis, creatividad, movimiento.

Actualmente el juego está considerado como una de las actividades que ofrece mejores oportunidades para el desarrollo del ser humano, es una actividad estimulante y placentera que ayuda a potenciar la confianza en sí mismo y en las propias capacidades hasta el punto de que ha sido considerado como un derecho de la infancia, enfrenta al estudiante a situaciones nuevas, se la presenta como desafío, obstáculo a superar.

### **Rendimiento Académico**

Con el correr de los años los problemas de aprendizaje y las dificultades para enseñar, se han vuelto cada vez más agudas dentro de los salones de clase, ya que se evidencia que los docentes no salen de la monotonía y que por muchas circunstancias al planificar no innovan. solo se preocupan por el día a día y no por la buena e integral formación de los estudiantes, situación que va trascendiendo de generación en generación, afectando el efectivo y asertivo desenvolvimiento del individuo en el medio socio-cultural, formando seres poco capaces para solucionar problemas académicos de mediana y alta dificultad, debido a que se encuentran sin las herramientas necesarias para hacerlos, trayendo como consecuencia los bajos niveles intelectuales, el abandono de los estudios, por causa de una desmotivación y rechazo de asignaturas, causando bajo rendimiento académico.

Por lo tanto, se concluye que el uso de estrategias lúdicas dentro de la enseñanza de la historia de Venezuela, por parte del docente son de vital importancia,

ya sea porque despertará el interés y gusto del estudiante por la historia de Venezuela, incluso dinamizará al docente o por la manera en que facilita la enseñanza, y comprensión de la historia de Venezuela,

### **Bases Legales**

El nivel de Educación Básica tiene sus bases o soporte legal en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, en el ordenamiento legal expresado en la Ley Orgánica de Educación y su Reglamento y otros instrumentos legales que rigen la materia educativa como el Currículo Básico Nacional.

### **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (CRBV)**

En la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela se contempla en los artículos 102 y 103 como se puede apreciar a continuación:

**Artículo 102:** La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la sumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana de acuerdo con los principios de esta constitución y la ley.

Tal y como aquí se expresa la educación se concibe como un deber Social, gratuita, obligatoria y que se busca con ella lograr el desarrollo del ser humano para que viva en sociedad y conviva en forma activa, consciente y solidaria promoviendo la participación de las familias, este artículo se relaciona con esta investigación ya que a través de la aplicación de las estrategias lúdicas se busca cumplir con el principio e interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad.

La Constitución también señala:

**Artículo 103.** Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La Educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado, La impartida en las instituciones del Estado realizará una inversión prioritaria, de conformidad con las recomendaciones de la Organización e las Naciones Unidas. El Estado creará y sostendrá instituciones y servicios suficientemente dotados para asegurar el acceso, permanencia y culminación en el sistema educativo. La Ley garantizará igual atención a las personas con necesidades especiales o con discapacidad y a quienes se encuentren privados de su libertad o carezcan de condiciones básicas para su incorporación y permanencia en el sistema educativo. Las contribuciones de los particulares a proyectos y programas educativos públicos a nivel medio y universitario serán reconocidas como desgravámenes al impuesto sobre la renta según la ley respectiva.

Como se establece en este artículo, la educación es integral, obligatoria en todos los niveles, y la misma estará garantizada por el Estado a través de la misma Constitución como Ley Nacional, y por consiguiente a través del uso de las estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje de la historia, se les proporciona una educación integral a los jóvenes

## **Ley Orgánica de Educación (LOE)**

En lo que respecta a la Ley Orgánica de Educación, a Educación Básica tiene su base legal en los artículos 9, 16 y 21

**Artículo 9.** La Educación será obligatoria en los niveles de educación pre-escolar y de educación básica. La extensión de la obligatoriedad en el nivel de pre-escolar se hará en forma progresiva y coordinándola además, con una adecuada orientación de la familia mediante programas especiales que la capacite para cumplir mejor su función educativa. Aquí se refleja nuevamente el carácter de obligatoriedad, de niveles y la incorporación de la familia a la educación.

En este artículo se establece la educación como obligatoria, en todos los niveles, y está se debe proporcionar en forma integral por eso es de vital importancia el presente artículo ya que se busca a través de las estrategias lúdicas proporcionar esa educación. En el artículo 16 de esta misma ley se establecen los niveles y modalidades del sistema educativo venezolano. En el mismo podemos encontrar el Nivel de Educación Básica:

**Artículo 16.** El sistema educativo venezolano comprende niveles y modalidades. Son niveles: La Educación Preescolar, la Educación Básica, la Educación Media Diversificada y Profesional y la Educación Superior. Son modalidades del sistema educativo: la Educación Especial, la Educación para las Artes, la Educación Militar, la Educación para la Formación de Ministros del Culto, la Educación de Adultos y la Educación Extra Escolar.

La misma ley en el artículo 21, textualmente establece:

**Artículo 21.** La Educación Básica tiene como finalidad contribuir a la formación integral del educando mediante el desarrollo de sus destrezas y de su capacidad científica, técnica, humanística y artística; cumplir funciones de

exploración y de 'orientación educativa y vocacional e iniciarlos en el aprendizaje de una función socialmente útil; estimular el deseo de saber y desarrollar la capacidad de ser de cada individuo, de acuerdo a sus aptitudes. La Educación Básica tendrá una duración no menor de nueve años. El Ministerio de Educación organizará en este nivel, cursos artesanales o de oficios que permitan la adecuada capacitación de los estudiantes.

Según este artículo la finalidad de la educación básica, es contribuir a estimular el deseo de saber y desarrollar la capacidad de ser de cada individuo, de acuerdo a sus aptitudes, esto se puede lograr haciendo amena, divertida y dinámica la enseñanza de la historia de Venezuela a través del Histopolio.

### **Definición de Términos**

**Actividad Cognoscitiva del sujeto:** es entendida como un constante reajuste ante situaciones nuevas, que le permiten lograr un mayor equilibrio mental y alcanzar los objetivos de aprendizaje.

**Aprendizaje significativo:** es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal.

**Aprendizaje:** es "un proceso activo" por parte del estudiante que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.

**Ciencias Sociales.** Son aquellas ciencias o disciplinas científicas que se ocupan de aspectos del comportamiento y actividades de los humanos, generalmente no

estudiados en las ciencias naturales. En ciencias sociales se examinan tanto las manifestaciones materiales como las inmateriales de las sociedades.

**Estrategia:** es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados.

**Estrategias de aprendizaje y enseñanza:** son técnicas que hacen el contenido de la instrucción significativo, integrado y transferible.

**Estrategias Didácticas:** son mecanismos de influencia, modos de intervención o formas de organizar la enseñanza; son actuaciones inherentes al docente. Es aquello que realiza el docente para enseñar.

**Estrategia Lúdica:** Es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

**Herramientas del Aprendizaje.** Son aquellos medios de los que se sirven profesores y estudiantes para facilitar el **proceso de aprendizaje**. Su objetivo es facilitar el esfuerzo intelectual necesario para comprender y retener nuevos conocimientos.

**Historia de Venezuela.** es la ciencia que estudia y expone los hechos ocurridos a lo largo del tiempo en Venezuela, ya sea en su conjunto o alguno de ellos en particular, y especialmente los que se refieren al ser humano y a las sociedades contextualizadas.

**Histopolio:** Juego para el aprendizaje de la historia

**Juego:** es la actividad natural, rica y espontánea del niño y la niña, a lo largo de su desarrollo, es su más auténtica forma de expresión, ocupa un lugar privilegiado, le permite relacionarse activamente con el mundo.

**Lúdica:** se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

**Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).** Está definida como la distancia entre el nivel de desarrollo real del niño tal como puede ser determinado a partir de la resolución independiente de problemas y el nivel más elevado de desarrollo potencial tal y como es determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto o en colaboración con sus iguales más capacitados.

### Tabla de Especificaciones del Instrumento

**Objetivo General:** Proponer el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

OBJETIVO ESPECÍFICO	VARIABLES	DEFINICIÓN NOMINAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Diagnosticar la motivación en el área de Historia de Venezuela en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.	<b>MOTIVACIÓN</b>	Grado en que los estudiantes se esfuerzan por conseguir metas académicas que perciben como útiles y significativas”.	Nivel Académico	Nivel Motivación	1 2,3,4,
			Perspectiva cognitiva	Motivación interna del logro	10,11,
				Percepción del esfuerzo	14
	<b>ESTRATEGIA LÚDICA</b>	Acciones mediante las cuales se combinan lo cognitivo, afectivo y emocional dirigidas por el docente para elevar el nivel de motivación del estudiante, mejorar su sociabilidad creatividad y propiciar su formación académica	Estrategias Didácticas	Juego histopolio	6,7,8,13,16,18
			Recursos Humanos	Docente motivador	5,9
			Recursos Materiales	Disponibilidad de material Papelería Colores Textos Revistas	15,17

**Fuente:** Marquina, L. (2012)

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

Para llevar a cabo la presente investigación se hace necesario contar con una metodología adecuada tanto al problema objeto de estudio, como al desarrollo de sus objetivos, se refiere a la descripción de las unidades de análisis o de investigación, técnicas de observación y recolección de datos, los instrumentos, los procedimientos y las técnicas de análisis. En tal sentido, en este capítulo se describen los métodos, técnicas y procedimientos aplicados, así como también las razones por las cuales se seleccionará dicha metodología, y su adecuación al problema estudiado.

#### **Naturaleza de la investigación**

El paradigma en que se encuentra enmarcado la investigación es un enfoque cuantitativo que Hernández, Fernández y Baptistas (2006:5), lo definen como: “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base a la medición numérica y análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”.

#### **Tipo y Diseño de Investigación**

En todo estudio, se hace necesaria la determinación de su estrategia metodológica, de manera de poder obtener las características principales para lograr los resultados de los componentes o procesos que lo engloban, la investigación de acuerdo al propósito que persigue se ubica en una investigación de tipo aplicada, la cual se caracteriza por dar solución a situaciones planteadas. En este sentido, la investigadora lo abordará bajo la modalidad de proyecto factible, ya que se pretende a

través de la propuesta del juego del Histópolio como estrategia lúdica motivar el aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

Al respecto, el Manual de Trabajo Especial de Grado de Especialización Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL (2008), establece que un proyecto factible “consiste en una investigación, elaboración y desarrollo de la propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales, refiriéndose a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos”.

De acuerdo a la naturaleza y características propias de la investigación a realizar, esta se apoyará en una investigación descriptiva, puesto que, según Hernández, Fernández y Baptista., (2006:56), “busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. Debido a que la autora no manipula las variables, sino que las describen en su contexto real es un diseño de campo, según, Hernández, Fernández y Baptista (2006:103), la investigación descriptiva “busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice, describe tendencias de un grupo o población”. Esta investigación tendrá un diseño de campo no experimental, dado a que las variables no serán sometidas al control ni intervención por parte del investigador, sino a su diagnóstico y evaluación.

En ese sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2006) afirman que, “el diseño de investigación no experimental es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente las variables, observándose los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos” (p.189) y, en adición, cuando se expresa que una investigación es de campo, es porque se está tomando información de la

realidad y no se está tomando información bibliográfica que relate el tema de la investigación.

### **Población y Muestra**

Según Stracuzzi y Pestana (2006), se entiende por población al “conjunto de unidades de las que se desea obtener información y sobre las que se van a generar conclusiones”. Por ello, para esta investigación la población estará conformada por estudiantes del Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista” la cual durante el período escolar 2011-2012 la matrícula de ese nivel será de 140 estudiantes. Distribución de los estudiantes de segundo año por secciones

<b>Estudiantes</b>	<b>35</b>	<b>35</b>
<b>Secciones</b>	<b>A</b>	<b>B</b>

**Fuente:** Control de Estudios de la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

Una vez conocido el número de la población, se determinará el tamaño de la muestra mediante el siguiente criterio estadístico para poblaciones finitas en las que se introduce un error de estimación calculado sobre la base del tamaño de dicha población. El cálculo se realizará aplicando la fórmula representada en la siguiente ecuación:

$$n = \frac{N}{e^2 * (N - 1) + 1}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Población

e = Error de estimación

$$n = \frac{70}{(0,09)^2 * 70 - 1} + 1$$
$$n = 41.3 \approx 41 \text{ estudiantes}$$

**Fuente:** Stracuzzi y Pestana (2006)

Ahora bien, una vez conocido el tamaño de la muestra se describirá el tipo de muestreo para seleccionar la muestra. Este mecanismo se procederá mediante el muestreo probabilístico al azar simple sin reemplazamiento, Según Salama, (2002:25), “es donde cada elemento de la población tiene la misma posibilidad de ser incluido en la muestra y, dicho elemento, no puede elegirse varias veces. Es decir, que una vez extraído, no regresa a la población”. La técnica consistirá en asignar letras en un papel desde la “A” hasta la “B” a cada una de las secciones que representan el segundo Año de Educación Básica, luego se procederá a doblar los papeles e introducirlos dentro de una caja, teniendo cuidado de mezclarlos bien antes de cada extracción.

### **Procedimiento**

El método que se utilizó, fue el de proyecto factible que según Balestrini, M. (2006), es una estructura que permitió la investigación, elaboración y desarrollo de la propuesta, de un modelo operativo viable para solucionar problemas. Su desarrollo contó con tres (03) fases que son: diagnóstico, factibilidad y diseño de la propuesta. El estudio se realizó, cumpliendo con las siguientes fases:

Fase I: Diagnóstico.

Fase II: Factibilidad.

Fase III: Diseño de la Propuesta.

Fase IV: Ejecución de la Propuesta

Fase V: Evaluación de la Propuesta

Estas fases, estuvieron orientadas hacia la descripción y posterior solución o propuesta de solución del problema objeto de estudio, esto, apporto relevancia práctica al trabajo y este fin último, lo cual es proponer una solución a la problemática respectiva.

### ***Fase I: Diagnóstico***

Esta Fase corresponde a Diagnosticar el interés y rendimiento en el área de Historia de Venezuela en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista” y Describir el juego del Histopolio como estrategia lúdica para el aprendizaje significativo de la Historia de Venezuela.

### ***Fase II: Factibilidad***

La Factibilidad de realización del estudio que se propuso estuvo relacionada con la existencia de los recursos humanos, sociales, técnicos, materiales y económicos requeridos y la posibilidad de realización de las diferentes actividades e identificar la factibilidad de proponer el diseño del juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela.

### ***Fase III: Diseño del Programa***

Partiendo de los resultados obtenidos en la Fase I, Diseñará el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de

Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

#### ***Fase IV: Ejecución del Programa***

En este sentido, luego del diseño se ejecutará el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

#### ***Fase V: Evaluación del Programa***

Luego de la ejecución de la propuesta se realizará la evaluación del impacto de las estrategias basadas en el uso de las estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento en el área de Historia de Venezuela de los estudiantes de este contexto de estudio.

### **Técnicas de Recolección de Datos**

Las técnicas de recolección de datos, Stracuzzi y Pestana (2006:136) la definen como “las distintas formas o maneras de obtener la información”, por ello, para el acopio de los datos se utilizará la técnica de la prueba la cual es una técnica que implica la realización de una tarea definida en un tiempo determinado.

### **Instrumento de recolección de datos**

Según Stracuzzi y Pestana (2006:137), “un instrumento de recolección de datos es, en principio, cualquier recurso del cual puede valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información”, por ello, en el presente trabajo de investigación se aplicará una prueba objetiva de preguntas de opción

múltiple, constituida por un cuerpo de reactivos y varias posibles respuestas (opciones), entre las cuales una de ellas responde correctamente al enunciado o pregunta inicial. Asimismo, para la elaboración de dichos instrumentos se tomará en consideración la operacionalización de las variables siguiendo el procedimiento analítico señalado en la respectiva tabla y cumpliendo los criterios de validez y confiabilidad.

### **Validez y Confiabilidad del instrumento**

La validez, según Stracuzzi y Pestana (2006:172) “se define como la ausencia de sesgos. Representa la relación entre lo que se mide y aquello que realmente se quiere”. Por consiguiente, el método que se empleará en esta investigación para garantizar la validez será el de constructo y la técnica del juicio de experto, donde el primero, según los autores mencionados, “implica que los distintos indicadores para elaborar un instrumento son el producto de una buena operacionalización, es decir, cuando reflejan la definición teórica de la variable que se pretende medir” (p.172) y la segunda, consistirá en entregarles a tres (03) expertos en el área educativa, los instrumentos con su respectiva matriz de respuestas acompañadas de los objetivos de la investigación y una serie de criterios para calificar las preguntas, los expertos revisarán el contenido, la redacción, la pertinencia y coherencia de cada ítem.

Una vez revisado la validación de los expertos se procederá a aplicar a un grupo piloto los instrumentos para determinar la confiabilidad, la cual será calculada mediante el método dos mitades, que según Pérez y Williams (2009:41), “requiere de una sola aplicación del instrumento, y luego relacionar los resultados de estas dos partes de la misma prueba para determinar su concordancia”. Una vez obtenido el valor del coeficiente se procederá a comparar dicho valor con la tabla que se presenta a continuación, dicho valor de la muestra debe reflejar una confiabilidad “Alta o Muy Alta”. Por lo tanto, se podría confirmar que de ser aplicado el instrumento en otros

grupos los resultados serían similares porque la confiabilidad sobrepasa el 61% en todos los casos.

### **Cuadro N°1. Escala de Confiabilidad**

<b>ESCALA</b>	<b>CATEGORÍA</b>
0 – 20	Muy baja
0,21 – 0,40	Baja
0,41 – 0,60	Moderada
0,61 – 0,80	Alta
0,81 - 1	Muy Alta

Este término hace referencia al grado de consistencia que debe existir entre los resultados observados al aplicar un instrumento de recopilación de datos en dos ocasiones al mismo grupo de individuos, bajo condiciones muy semejantes, Chourio, (1999). “La confiabilidad de un instrumento de recolección de datos se puede expresar numéricamente a través del llamado coeficiente de confiabilidad, el cual oscila entre cero (0) y más uno (+1), es decir, pertenece al intervalo cerrado (0, 1)”(p. 14), para el caso de estudio la confiabilidad dio como resultado un 0,9303 lo que significa 93,03%, siendo una alta confiabilidad. (ver anexo C)

### **Técnica de Análisis de la Información**

Una vez recogidos los valores que tomarán las variables de estudio, se procederá a su análisis estadístico descriptivo en cuanto a la presentación de los datos en forma de tablas y gráficas, el cual permitirá hacer suposiciones e interpretaciones sobre la naturaleza y significación de aquellos en atención a los distintos tipos de información que puedan proporcionar.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En este capítulo se hará una exposición detallada de los resultados encontrados, a través de la aplicación del instrumento elaborado y tomando en cuenta los objetivos planteados en la investigación, siendo el objetivo general “Proponer el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”, en tal sentido, para darle respuesta a dichos objetivos, se elaboró un cuestionario compuesto dieciocho (18) afirmaciones.

Estos resultados se encuentra representado a través de gráficos, los cuales comprenden los porcentajes correspondientes a cada uno de los resultados obtenidos de la población seleccionada objeto de estudio, conjuntamente con esto se encuentra una interpretación de cada ítem, según la tendencia observada, lo cual sustenta y ratifica la falta de motivación que existe en los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista. A continuación se presenta los resultados obtenidos del instrumento aplicado, con el fin de darle respuesta al objetivo n° 1 “Diagnosticar el interés y rendimiento en Historia de Venezuela en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”:

**DIMENSIÓN:** Nivel Académico

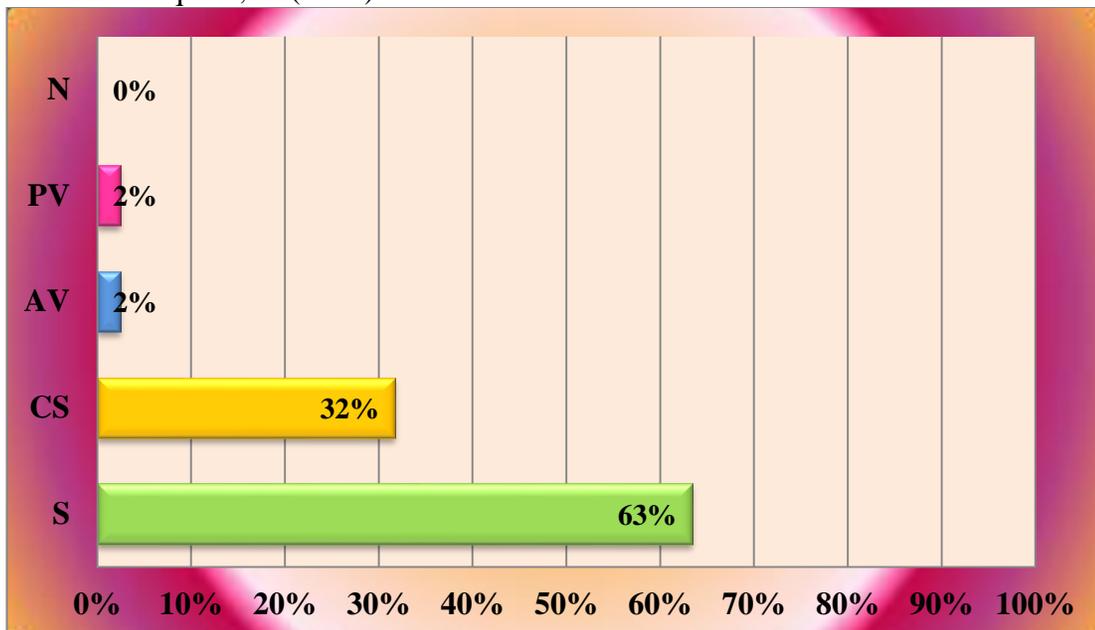
**Indicadores:** Nivel Motivación

**1. Creo que es importante aprender y comprender la Historia de Venezuela**

**Cuadro N° 2. Aprender y Comprender**

ÍTEM N° 1.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	19	18	3	1	0	41
<b>PORCENTAJE</b>	46%	44%	7%	2%	0%	100%

**Fuente:** Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 1. Aprender y Comprender.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

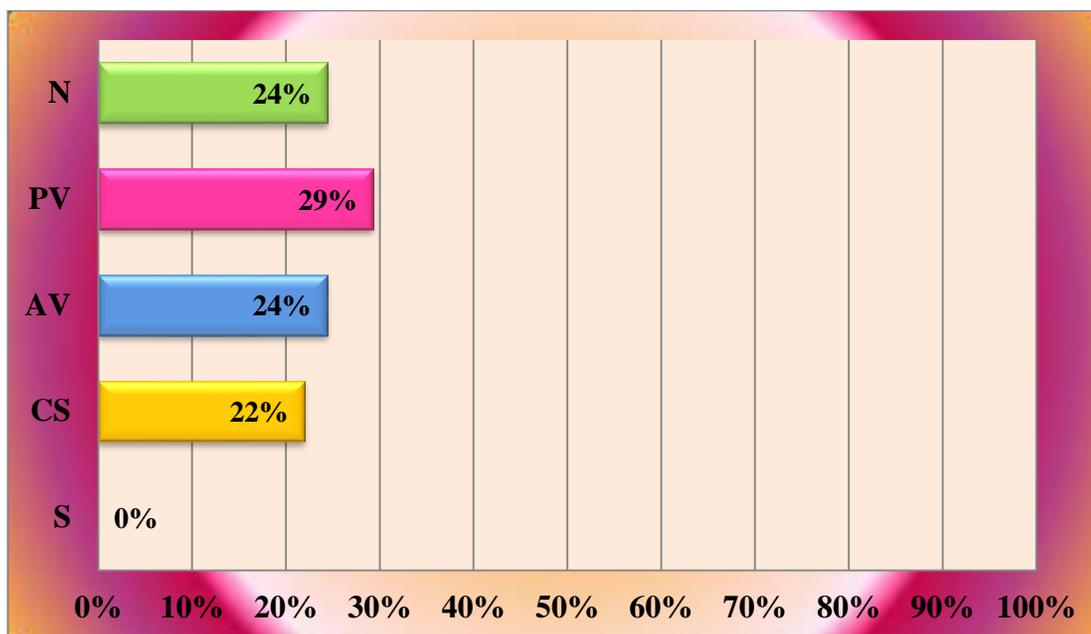
En relación al ítem n°1, los estudiantes respondieron un sesenta y tres por ciento (63%), que siempre, un treinta y dos (32%) casi siempre y un dos por ciento (2%) a veces y pocas veces, cree que es importante aprender y comprender la Historia de Venezuela, siendo esta asignatura una de las más relevantes en el aprendizaje y formación de los adolescentes, Sánchez G. (2009:385), considera “que es fundamentalmente ideología, es decir, una visión particular y etnocéntrica de la realidad, con el fin de proyectar y avalar una visión oficial del pasado y por ende del presente.

## 2. Me motiva la asignatura de Historia de Venezuela

Cuadro N° 3. Motivación en la Asignatura

ÍTEM N° 2	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
FRECUENCIA	0	9	10	12	10	41
PORCENTAJE	0%	22%	24%	29%	24%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 2. Motivación en la Asignatura.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

### Interpretación

En relación al ítem n° 2, de “Me motiva la asignatura de Historia de Venezuela”, el veintidós por ciento (22%) respondió casi siempre, un veinticuatro por ciento (24%) a veces, un veintinueve por ciento (29%) pocas veces y un veinticuatro por ciento (24%) nunca, lo cual se infiere que existe una mediana motivación en relación a esta asignatura, Robbins; S. (2004), “que la motivación se ocupa de los esfuerzos por alcanzar cualquier meta”(p.155).

### 3. El (la) docente me motiva a conocer la Historia de Venezuela

Cuadro N° 4. Conocer la Historia de Venezuela

ÍTEM N° 3.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
FRECUENCIA	4	8	10	12	7	41
PORCENTAJE	10%	20%	24%	29%	17%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)

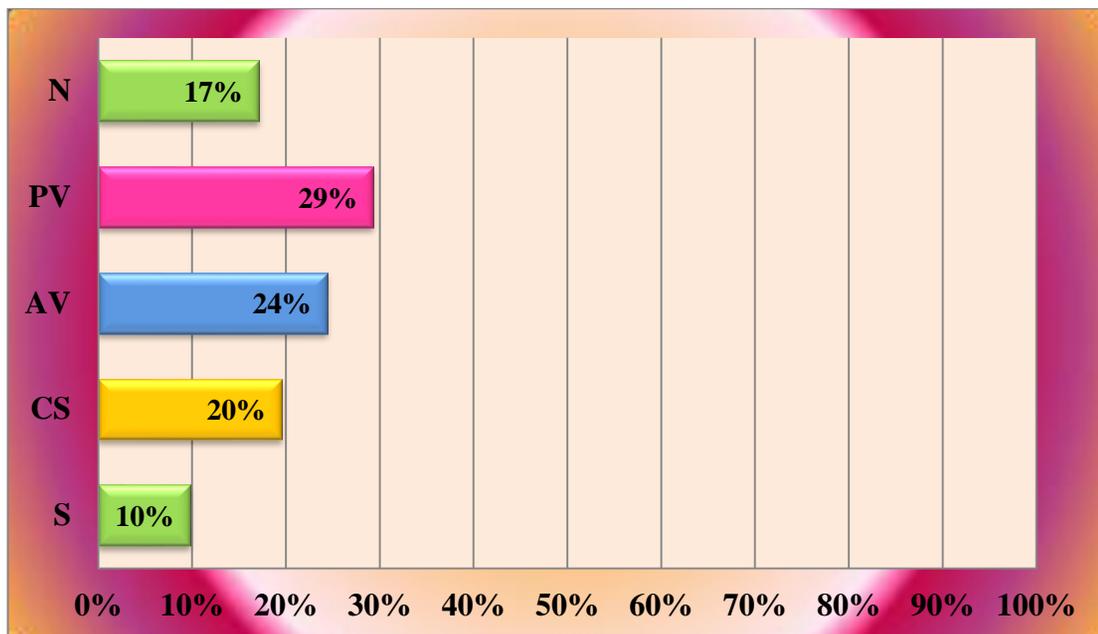


Gráfico N° 3. Conocer la Historia de Venezuela. Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

#### Interpretación

En cuanto al ítem n° 3, de “El (la) docente me motiva a conocer la Historia de Venezuela”, el diez por ciento (10%) respondió que siempre, un veinte por ciento (20%) casi siempre, un veinticuatro por ciento (24%) a veces, un veintinueve por ciento (29%) pocas veces y un diecisiete por ciento (17%) nunca, lo que refleja que los docentes muy poco motivan a conocer la historia de Venezuela.

#### 4. Me gusta la asignatura Historia de Venezuela

Cuadro N° 4. Gusto por la asignatura de Historia de Venezuela

ÍTEM N° 4.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
FRECUENCIA	1	2	19	7	12	41
PORCENTAJE	2%	5%	46%	17%	29%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)

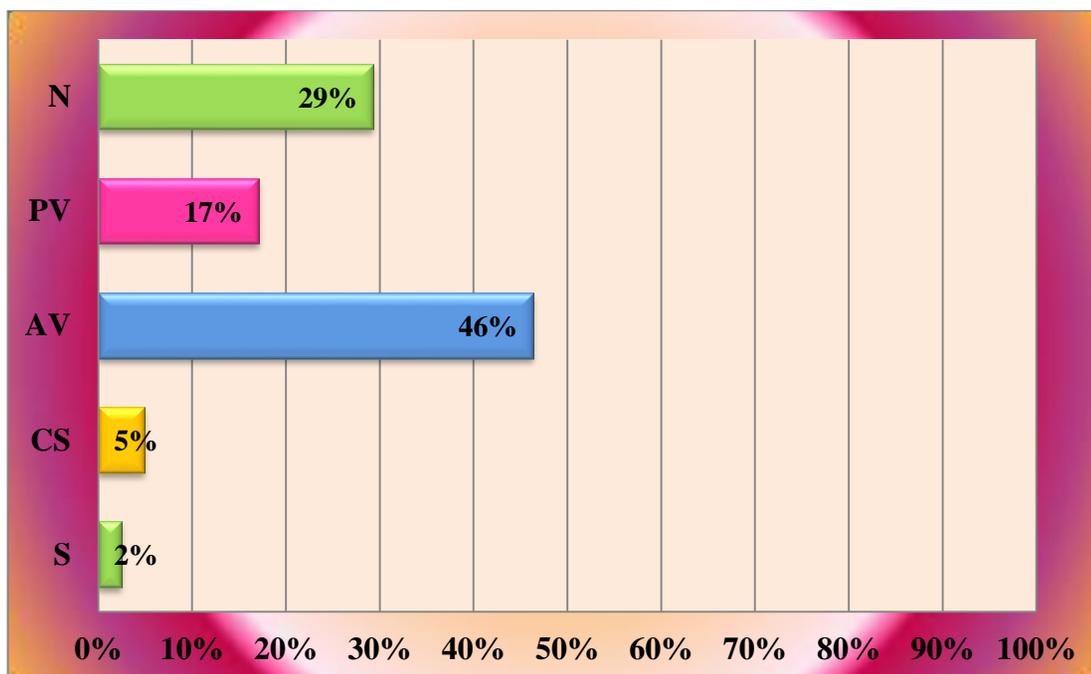


Gráfico N° 4. Gusto por la asignatura de Historia de Venezuela. Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

#### Interpretación

En respuesta al ítem n° 4, Me gusta la asignatura Historia de Venezuela, el dos por ciento (2%) respondió que siempre, un cinco por ciento (5%) casi siempre, un cuarenta y seis por ciento (46%) a veces, un diecisiete por ciento (17%) pocas veces y un veintinueve por ciento (29%) nunca, como se observa según los datos suministrados, que existe poco gusto por esta asignatura, ya que la mayoría coincide que pocas les gusta.

**DIMENSIÓN:** Perspectiva cognitiva

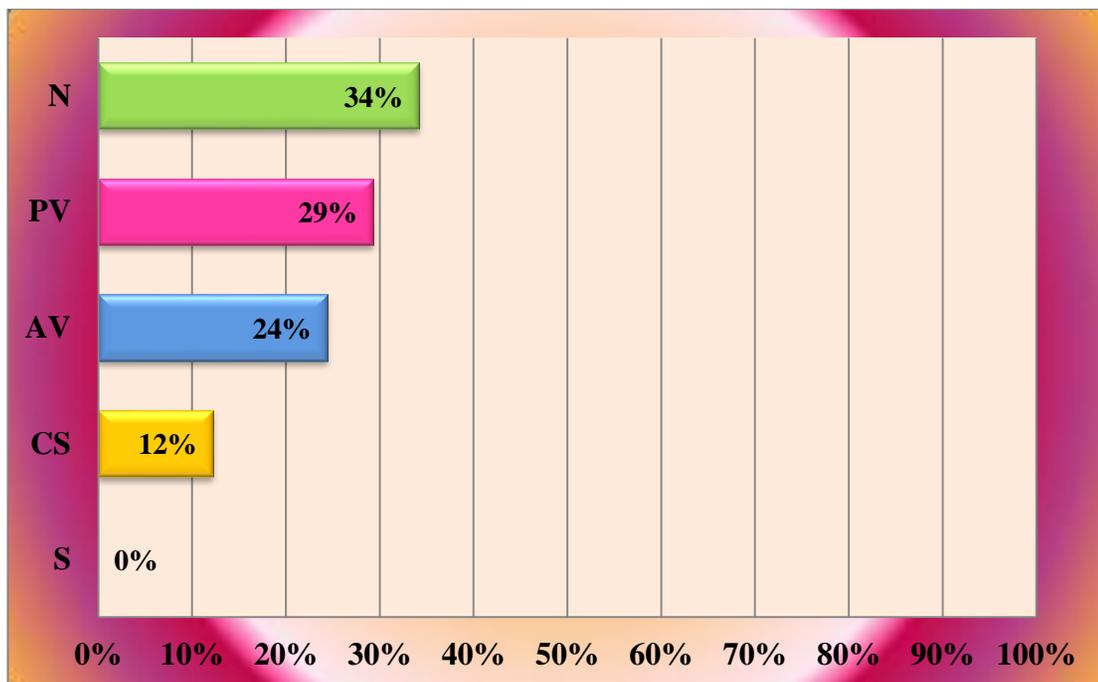
**Indicadores:** Motivación interna del logro; Percepción del esfuerzo; Establecimiento de metas y Monitoreo de metas

**5. Me motiva conocer la Historia de mi comunidad**

**Cuadro N° 6. Motivación a conocer la Historia de la Comunidad**

ÍTEM N° 5.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
FRECUENCIA	0	5	10	12	14	41
PORCENTAJE	0%	12%	24%	29%	34%	100%

**Fuente:** Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 5. Motivación a conocer la Historia de la Comunidad.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

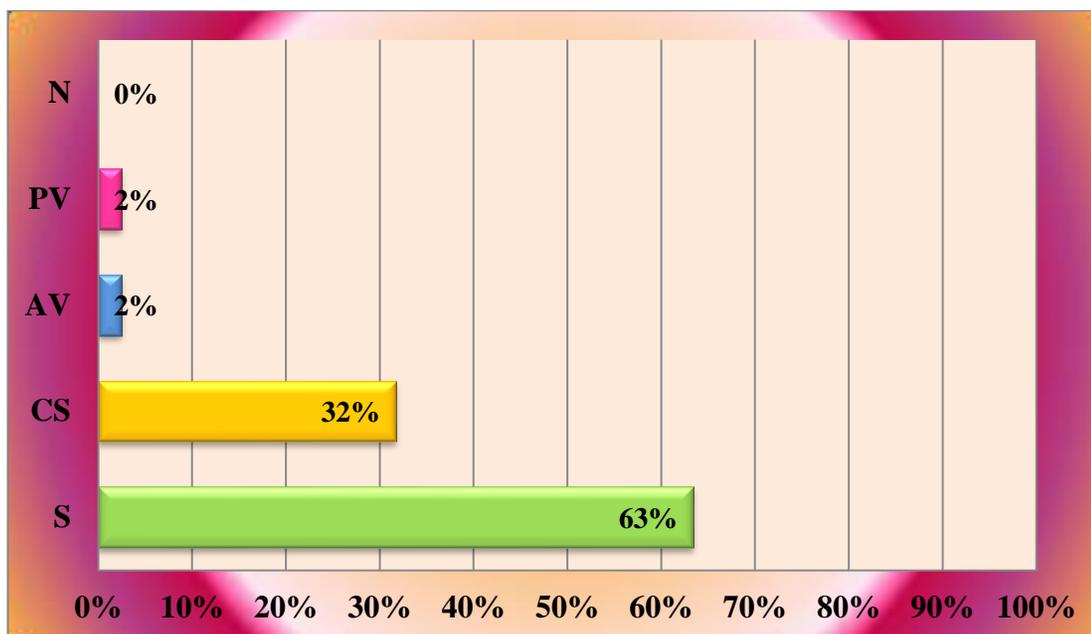
En respuesta al ítem n° 5, de si se motivan a conocer la historia de su comunidad, un doce por ciento (12%) respondió que casi siempre, un veinticuatro por ciento (24%) a veces, un veintinueve por ciento (29%) pocas veces y un treinta y cuatro por ciento (34%) nunca, se motivan, siendo tan importante conocer la historia de la comunidad donde habitan.

## 6. Me gustan las estrategias de aprendizaje basadas en el juego

Cuadro N° 7. Estrategias de Aprendizaje basadas en el Juego

ÍTEM N° 6.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
FRECUENCIA	26	13	1	1	0	41
PORCENTAJE	63%	32%	2%	2%	0%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 6. Estrategias de Aprendizaje basadas en el Juego.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

### Interpretación

En respuesta al ítem n° 6, los encuestados respondieron, el sesenta y tres por ciento (63%) respondió que siempre, un treinta y dos por ciento (32%) casi siempre, un dos por ciento (2%) a veces y pocas veces, como se observa la mayoría si les gustan las estrategias de aprendizaje basadas en el juego, según Garrios y Fulcado (2004), señalan que la estrategia lúdica es, “Una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos”.

7. Me gustaría que existieran juegos para el aprendizaje y la comprensión de la Historia de Venezuela

Cuadro N° 8. Juegos para el Aprendizaje y la Comprensión de la Historia de Venezuela

ÍTEM N° 7.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
FRECUENCIA	27	11	1	2	0	41
PORCENTAJE	66%	27%	2%	5%	0%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)

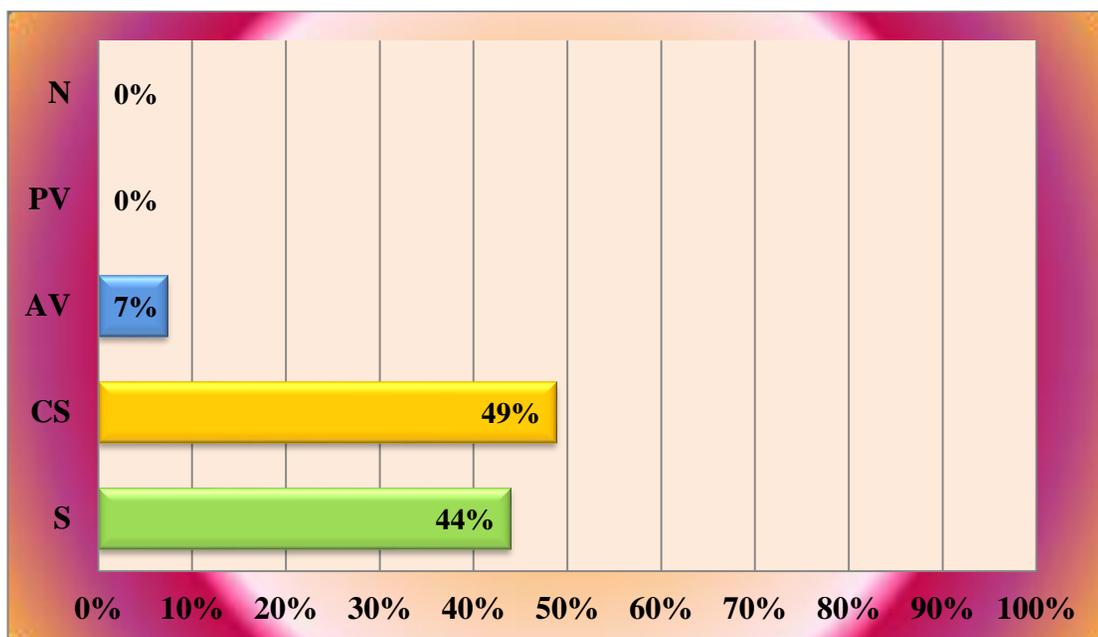


Gráfico N° 7. Juegos para el Aprendizaje y la Comprensión de la Historia de Venezuela. Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

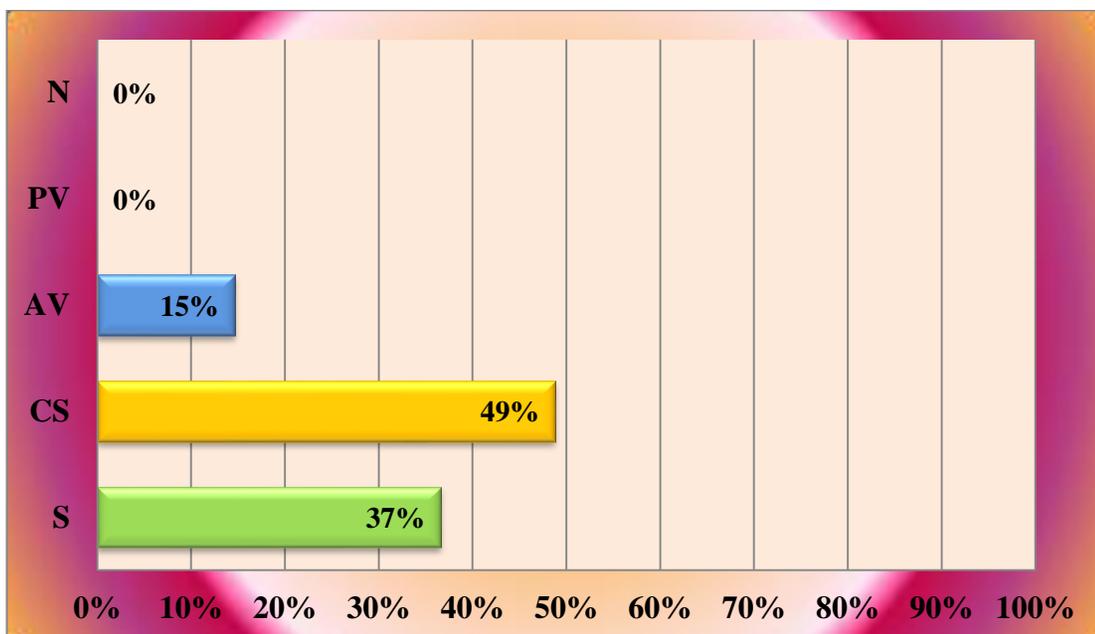
En respuesta al ítem n° 7, Me gustaría que existieran juegos para el aprendizaje y la comprensión de la Historia de Venezuela los estudiantes respondieron, el cuarenta y cuatro por ciento (44%) respondió que siempre, un cuarenta y nueve por ciento (49%) casi siempre y un siete por ciento (7%) a veces.

**8. Creo que las estrategias relacionadas con el juego pueden facilitar el aprendizaje de la Historia de Venezuela**

**Cuadro N° 9. Estrategias de Aprendizaje**

ÍTEM N° 8.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	19	16	4	2	0	41
<b>PORCENTAJE</b>	46%	39%	10%	5%	0%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 8. Estrategias de Aprendizaje.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

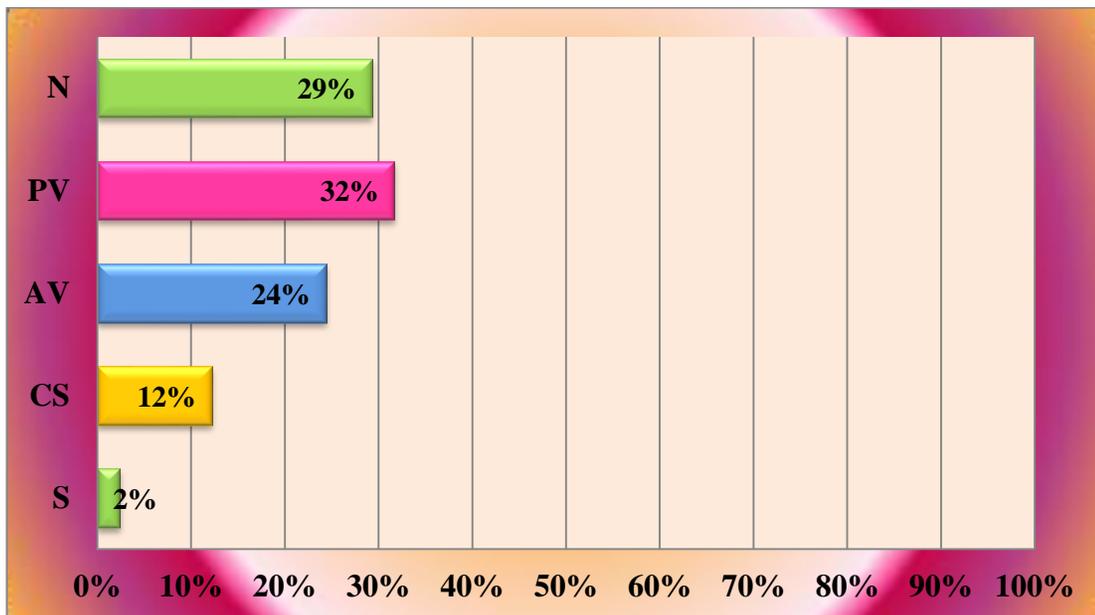
En respuesta al ítem n° 8, Creo que las estrategias relacionadas con el juego pueden facilitar el aprendizaje de la Historia de Venezuela, los estudiantes respondieron, el treinta y siete por ciento (37%) respondió que siempre, un cuarenta y nueve por ciento (49%) casi siempre y un quince por ciento (15%) a veces. En este aspecto, Ausubel (1976), señala que un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe.

**9. Los docentes Historia de Venezuela coordinan actividades para motivar el aprendizaje**

**Cuadro N° 10. Actividades para Motivar el Aprendizaje**

ÍTEM N° 9.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	1	5	10	13	12	41
<b>PORCENTAJE</b>	2%	12%	24%	32%	29%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 9. Actividades para Motivar el Aprendizaje.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

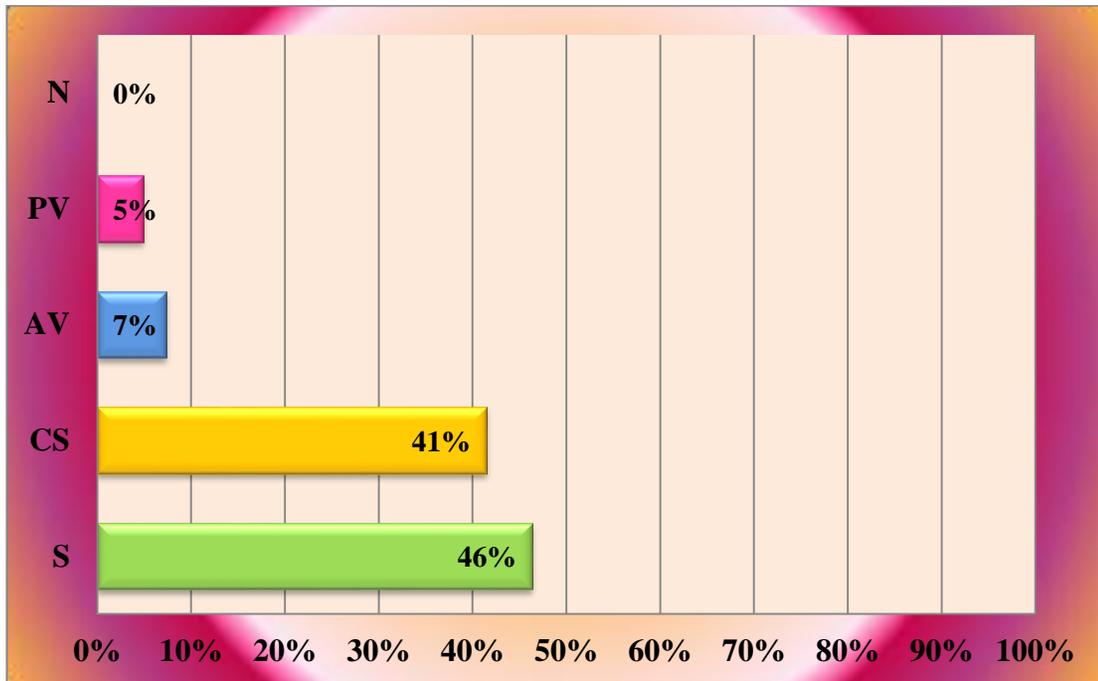
En respuesta al ítem n° 9, Los docentes Historia de Venezuela coordinan actividades para motivar el aprendizaje, los estudiantes respondieron, el dos por ciento (2%) respondió que siempre, un doce por ciento (12%) casi siempre, un veinticuatro por ciento (24%) a veces, un treinta y dos por ciento (32%) pocas veces y un veintinueve por ciento (29%) nunca. Siendo la motivación, en el ámbito del aprendizaje, según Gestoso (2000) como “la voluntad para hacer un gran esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal”(p.197).

**10. Me gusta participar en las actividades recreativas relativas a la Historia de Venezuela**

**Cuadro N° 11. Actividades Recreativas relativas a la Historia de Venezuela**

ÍTEM N° 10.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	5	5	10	11	10	41
<b>PORCENTAJE</b>	12%	12%	24%	27%	24%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 10. Actividades Recreativas relativas a la Historia de Venezuela.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

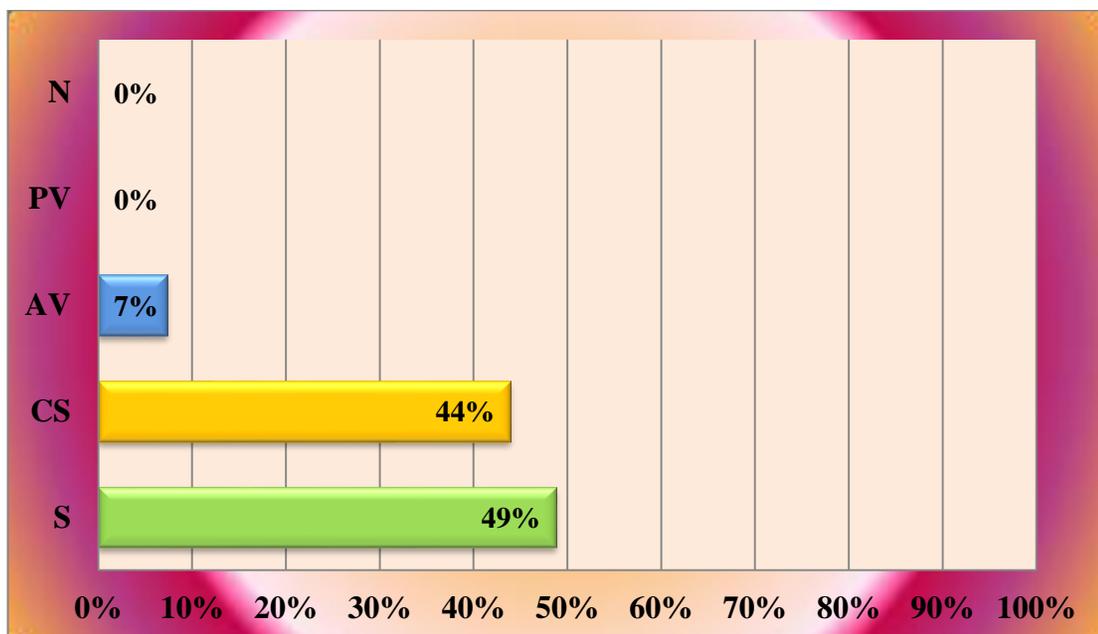
En respuesta al ítem n° 10, Me gusta participar en las actividades recreativas relativas a la Historia de Venezuela, los estudiantes respondieron, el cuarenta y seis por ciento (46%) respondió que siempre, un cuarenta y un por ciento (41%) casi siempre, un siete por ciento (7%) a veces y un cinco por ciento (5%) pocas veces.

**11. Me motiva visitar lugares históricos como la Casa Páez o el Campo de Carabobo**

**Cuadro N° 12. Visitar lugares Históricos**

ÍTEM N° 11.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
FRECUENCIA	5	7	24	5	0	41
PORCENTAJE	12%	17%	59%	12%	0%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 11. Visitar lugares Históricos.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

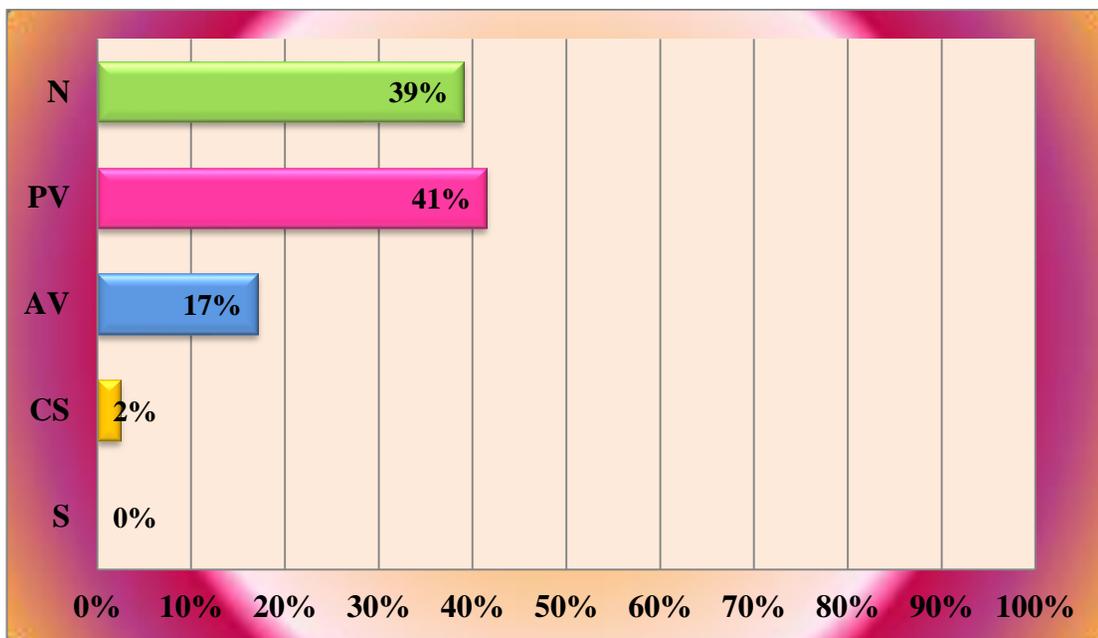
Por otro lado en el ítem n° 11, los estudiantes respondieron, el cuarenta y nueve por ciento (49%) respondió que siempre, un cuarenta y cuatro por ciento (44%) casi siempre, un siete por ciento (7%) a veces les motivaría visitar lugares históricos, ya que estos representan parte de la Historia de Venezuela.

**12. Los docentes de Historia de Venezuela presentan estrategias de juego en clase**

**Cuadro N° 13. Docentes de Historia de Venezuela presentan estrategias de juego en clase**

ÍTEM N° 12.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	0	1	7	17	16	41
<b>PORCENTAJE</b>	0%	2%	17%	41%	39%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 12. Docentes de Historia de Venezuela presentan estrategias de juego en clase.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

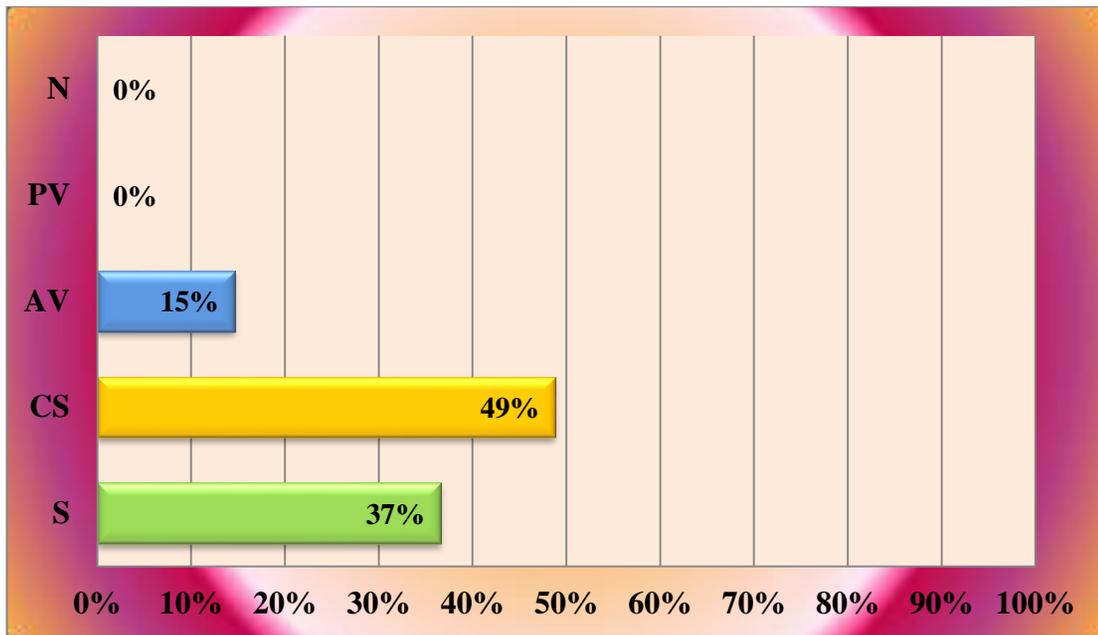
En respuesta al ítem n° 12, Los docentes de Historia de Venezuela presentan estrategias de juego en clase los estudiantes respondieron, un dos por ciento (2%) casi siempre, un diecisiete por ciento (17%) a veces, un cuarenta y un por ciento (41%) pocas veces y un treinta y nueve por ciento (39%) nunca, donde se observa que los docentes no utilizan estrategias para motivar el aprendizaje de los estudiantes.

**13. Me gustaría crear un juego para aprender Historia de Venezuela**

**Cuadro N° 14. Juego para Aprender Historia de Venezuela**

ÍTEM N° 13.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	25	12	1	1	2	41
<b>PORCENTAJE</b>	61%	29%	2%	2%	5%	100%

**Fuente:** Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 13. Juego para Aprender Historia de Venezuela.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

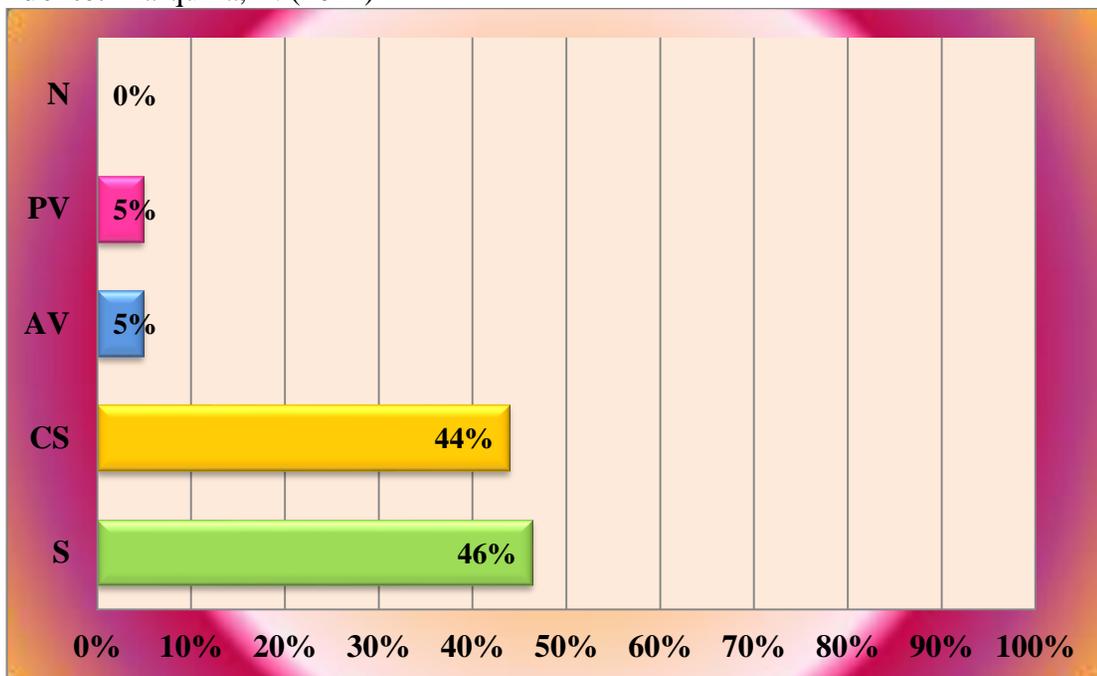
En el ítem n° 13, los estudiantes respondieron, el treinta y siete por ciento (37%) respondió que siempre, un cuarenta y nueve por ciento (49%) casi siempre, un quince por ciento (15%) a veces, les gustaría crear un juego para aprender Historia de Venezuela.

**14. Considero que el aprendizaje de la Historia de Venezuela puede ser ameno y divertido mediante un juego**

**Cuadro N° 15. La Historia de Venezuela puede ser Amena y Divertida mediante un Juego**

ÍTEM N° 14.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	19	18	2	2	0	41
<b>PORCENTAJE</b>	46%	44%	5%	5%	0%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 14. La Historia de Venezuela puede ser Amena y Divertida mediante un Juego.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

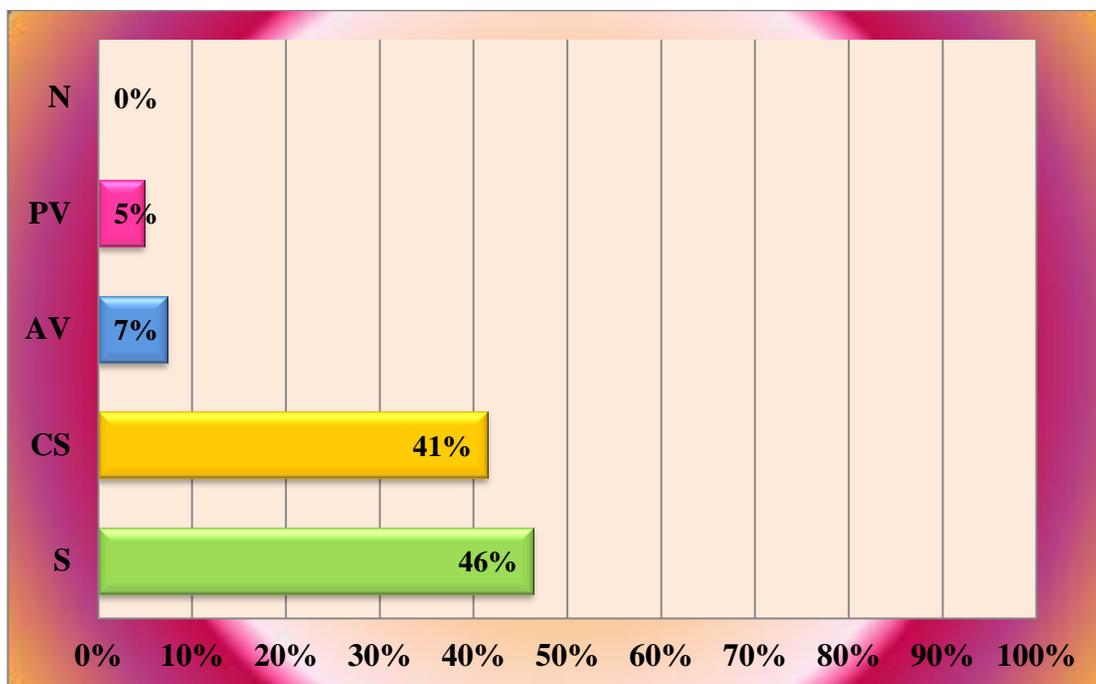
En cuanto al ítem n° 14, los estudiantes respondieron, el cuarenta y seis por ciento (46%) respondió que siempre, un cuarenta y cuatro por ciento (44%) casi siempre, un cinco por ciento (5%) a veces y pocas veces, consideran que el aprendizaje de la Historia de Venezuela puede ser ameno y divertido mediante un juego, lo que se puede inferir que los adolescentes si están de acuerdo en utilizar el juego.

**15. Creo que en el salón de clase se puede construir un juego didáctico que motive el aprendizaje de Historia de Venezuela**

**Cuadro N° 16. Construir un Juego Didáctico**

ÍTEM N° 15.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	19	17	3	2	0	41
<b>PORCENTAJE</b>	46%	41%	7%	5%	0%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 15. Construir un Juego Didáctico.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

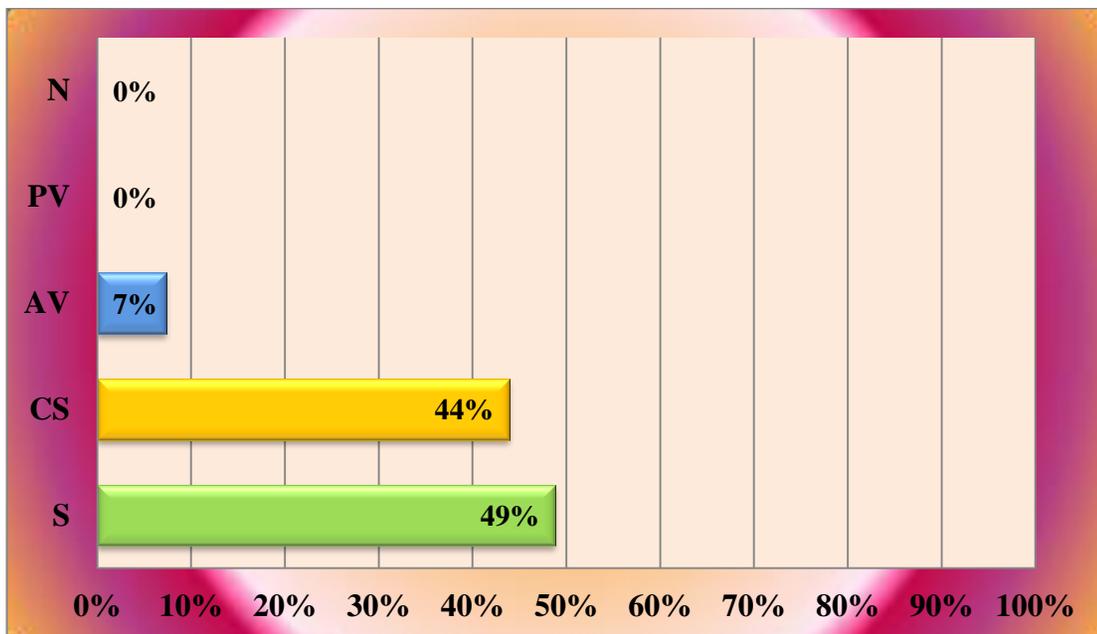
En cuanto al ítem n° 15, Creo que en el salón de clase se puede construir un juego didáctico que motive el aprendizaje de Historia de Venezuela, los estudiantes respondieron, el cuarenta y seis por ciento (46%) respondió que siempre, un cuarenta y un por ciento (41%) casi siempre, un siete por ciento (7%) a veces y un cinco por ciento (5%) pocas veces, esto hace reflexionar de que si es factible construir el juego del histopolio, para motivar el aprendizaje de Historia de Venezuela.

**16. Me parece que el juego es importante como estrategia para la motivación del aprendizaje de la Historia de Venezuela**

**Cuadro N° 17. Importancia del Juego**

ÍTEM N° 16.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	20	18	3	0	0	41
<b>PORCENTAJE</b>	49%	44%	7%	0%	0%	100%

**Fuente:** Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 16. Importancia del Juego.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

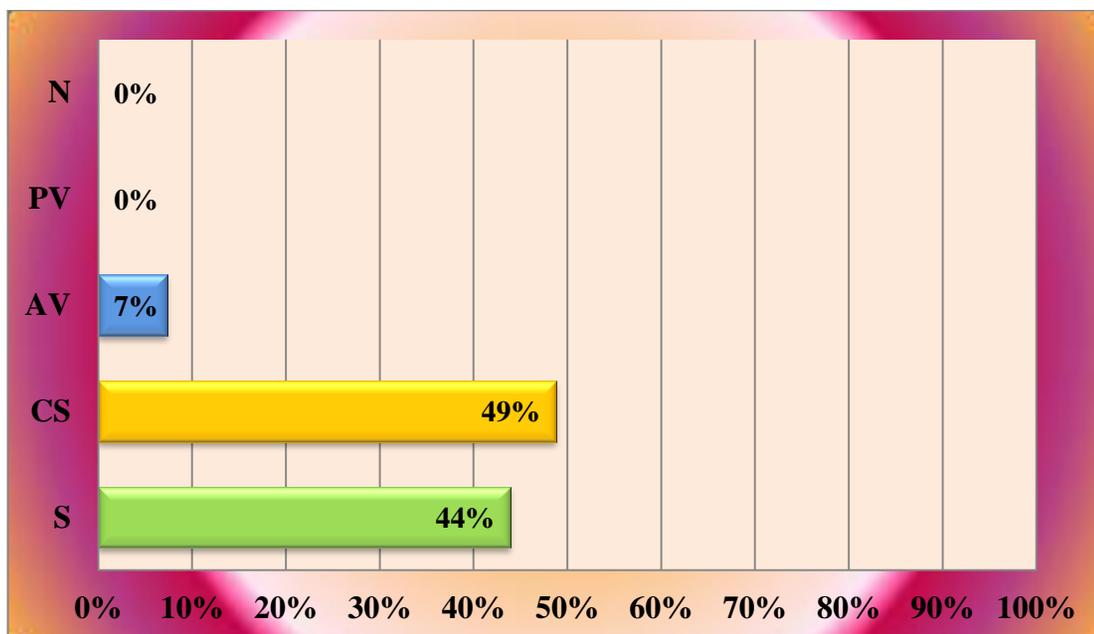
Cabe destacar, que en el ítem n° 16, Me parece que el juego es importante como estrategia para la motivación del aprendizaje de la Historia de Venezuela, los estudiantes respondieron, el cuarenta y nueve por ciento (49%) respondió que siempre, un cuarenta y cuatro por ciento (44%) casi siempre, un siete por ciento (7%) a veces.

**17. Creo que con la orientación del docente, lectura previa, creatividad y colores se puede construir un juego para aprender Historia**

**Cuadro N° 18. Construcción de un Juego para Aprender Historia**

ÍTEM N° 17.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
<b>FRECUENCIA</b>	18	20	3	0	0	41
<b>PORCENTAJE</b>	44%	49%	7%	0%	0%	100%

Fuente: Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 17. Construcción de un Juego para Aprender Historia.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

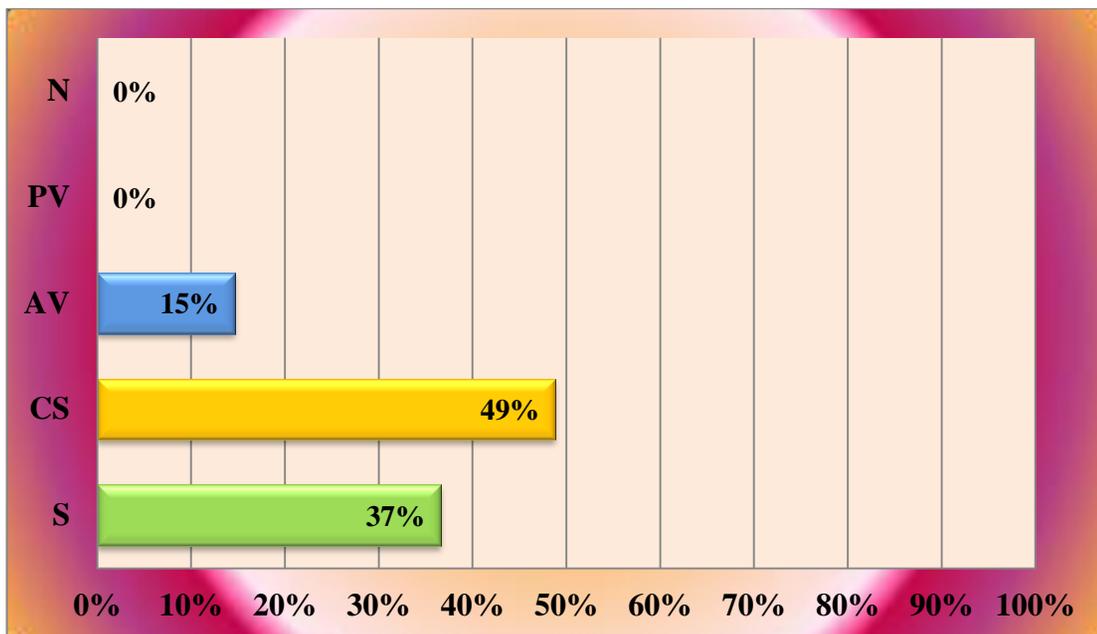
En cuanto al ítem n° 17, Creo que con la orientación del docente, lectura previa, creatividad y colores se puede construir un juego para aprender Historia de Venezuela, los estudiantes respondieron, el cuarenta y cuatro por ciento (44%) respondió que siempre, un cuarenta y nueve por ciento (49%) casi siempre, un siete por ciento (7%) a veces.

**18. Considero que el Juego Didáctico es necesario en clase**

**Cuadro N° 19. Juego Didáctico es necesario en clase**

ÍTEM N° 18.	S	CS	AV	PV	N	TOTAL
FRECUENCIA	15	20	6	0	0	41
PORCENTAJE	37%	49%	15%	0%	0%	100%

**Fuente:** Marquina, L. (2012)



**Gráfico N° 18. Juego Didáctico es necesario en clase.** Elaborado con datos tomados de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”

**Interpretación**

En cuanto al ítem n° 18, Considero que el Juego Didáctico es necesario en clase, los estudiantes respondieron un treinta y siete por ciento (37%) respondió que siempre, un cuarenta y nueve por ciento (49%) casi siempre, un quince por ciento (15%) a veces. Esto según, Baraldi, C. (2001), señala “un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar”. Importante justificación para que se empleen estrategias lúdicas en el aprendizaje de la historia.

## **CAPÍTULO V**

### **LA PROPUESTA**

#### **Introducción**

Por los resultado obtenidos de la aplicación del instrumento, se pudo observar que la desmotivación que existe en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”; ante está problemática, es preciso convertir el aprendizaje de la Historia de Venezuela en un proceso vivo, despertar el interés entre los estudiantes, para que a partir de sus propias experiencias educativas puedan llegar a comprender y descubrir su origen y el de la sociedad en que viven.

Es por ello, que se debe utilizar didácticas para la enseñanza y aprendizaje de esta asignatura y promover su motivación en ella, es por ello, que el juego es una de las actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la

seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

En ese sentido, se propone el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

### **Objetivos de la Propuesta**

#### **Objetivo General**

Desarrollar el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

#### **Objetivo Específicos**

- Motivar a través del juego Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela.
- Describir el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.
- Dar instrucciones del juego del Histópolio para la motivación del aprendizaje

en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

### **Fundamentación Teórica**

Ausubel (1989), centro sus estudios aprendizaje escolar y describió tipos de aprendizaje a partir de las dimensiones recepción-descubrimiento y significativo-memorístico. Plantean que estos tipos de aprendizaje se dan en un continuum y adquieren determinadas características. El aprendizaje por recepción se caracteriza porque el estudiante recibe los contenidos que debe aprender en su forma final y acabada. No necesita realizar algún descubrimiento más allá de la comprensión y la asimilación de los mismos, de manera que pueda reproducirlos cuando así se requiera.

El aprendizaje por descubrimiento implica una tarea distinta para los estudiantes, pues el contenido no se da en forma acabada, sino que debe ser descubierta por el estudiante: éste reordena el material adaptándolo a su estructura cognoscitiva previa, para descubrir relaciones, leyes, conceptos y formas de representación que posteriormente incorpora asimila, a sus esquemas, este tipo de aprendizaje es el que plantea Piaget como el verdadero aprendizaje. De acuerdo con el tipo de relación que se da entre los conocimientos que posee el estudiante y los conocimientos nuevos por aprender, que les proponen los maestros, los aprendizajes pueden ser de relación arbitraria o significativa.

## **El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula**

Los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han permitido abordar los fenómenos educativos, pero también hay que reconocer que es la filosofía, como disciplina, la más abanderada dentro de las ciencias humanas y sociales cuando se hace el análisis epistemológico relacionado con el conocimiento científico. Sin menospreciar los aportes de la sociología y de la antropología, puesto que el elemento fundamental en ellas también es el hombre, cuyo desarrollo depende de la influencia sociocultural que el entorno le ofrece.

Con el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza-aprendizaje, a través de las teorías y hallazgos entre los cuales se encuentra la concepción constructivista del aprendizaje, según la cual, crea, recrea y construye el conocimiento es el sujeto cognoscente, tomando de su ambiente los elementos que su estructura cognitiva es capaz de asimilar para plasmarlo en forma oral o escrita, de manera tal que se observe que sí hubo aprendizaje significativo, al respecto Parcerisa, A. (2000:11), señala “la concepción constructivista sirve de base al nuevo diseño curricular”.

Esta concepción está estructurada sobre los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Goodman (1989) y Smith (1983) en cuanto al proceso de aprendizaje de la asignatura de Historia de Venezuela, la teoría sociocultural de Vigotsky y otros. Todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje.

Los acuerdos entre investigadores no han tenido un canal de criterios comunes. Existen enfoques diferentes, por ejemplo Spencer –Hall y Gross se inclinan por las teorías clásicas que se encargan de la revalorización del juego como variable dependiente de la personalidad.

Buhler ( 1928), Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget (1971) con posturas un poco más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil. Piaget lo tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos. Huizinga con su *Homo Ludens* (Leyden, Holanda, 1938, citado por Cañeque, 1993) trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distinguía entre un período agonal, en el cual el juego era sustancial a todo hecho social, y un período post agonal, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida. Huizinga (1993) acota que:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.(98)

El juego se considera como el rasgo dominante de este mundo. Al adolescente le encanta actuar aunque muchas veces no coincida interiormente con su acción. Mistifica y se mistifica, pasando y repasando las fronteras de lo real y lo imaginario. Se identifica con todos los papeles - es decir, representa realmente todos los personajes -, hasta podría decirse que acaricia con cierto deleite su angustia, se compromete por entero sabiendo de forma ambigua que sus compromisos son ficticios, que sus gestos carecen de peso, porque se parecen a los de los niños.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas,

divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

### **Comprensión de la Historia**

La historia escrita de Venezuela, se remonta a la llegada de los primeros españoles a finales del siglo XV, pero la historia de lo que hoy se conoce como Venezuela comienza en realidad con el poblamiento del territorio por las migraciones amerindias hace miles de años. Al respecto, señala Carretero (2004), que:

Actualmente se observa que, a pesar de las transformaciones curriculares, la enseñanza formal de la historia continúa íntimamente ligada con la construcción de la identidad y la transmisión de la memoria colectiva. En particular los contemporáneos hemos vivenciado esta permanencia, luego de una época de grandes cambios estructurales para la historia de la humanidad. Lo que se ha denominado, ya en el lenguaje común, como la “caída de los grandes relatos” (que ha sido acompañado con la descomposición de certezas antes indubitables y la consolidación de nuevas certidumbres) ha puesto en primera fila la relevancia de la identidades históricas particulares, de los nuevos nacionalismos, de las historias que se consolidan en oposición al relato oficial del Estado Nación.(p.134)

En este sentido, en el marco de un proceso de globalización que pone en permanente conexión cultural, social, económica y política a las diversas áreas mundiales, las comunidades han demostrado diversos modos de adaptarse a los nuevos desafíos que plantea la actualidad globalizada. De igual manera, Stoskopf y Bermúdez (2008) señalan:

....se ha dado un consenso entre los investigadores de la educación en historia acerca de lo que significa desarrollar una verdadera comprensión del pasado. Hay un amplio acuerdo entre ellos sobre la idea de que el principal objetivo del aprendizaje de la historia es capacitar a los estudiantes para que puedan desarrollar explicaciones plausibles de por qué y cómo se dieron los hechos y decisiones del pasado.(p.35)

Es por ello, que el papel del docente en la enseñanza de la historia es de vital importancia a fin de despertar el interés del estudiantes para estudiar, entender y comprender la historia, sobre todo como una ciencia que tiene diversas interpretaciones por lo que la explicación de cualquier historia, real o ficticia, depende en gran medida de la persona que la cuenta, él como la cuenta es ahí donde el docente debe utilizar diferentes estrategias a fin que la forma de enseñar, contar o explicar la historia sea la mejor forma y para el que escuche sea algo placentero porque, en definitiva, las circunstancias de vida de esta o el conocimientos que tiene de la historia condicionan su particular manera de verla. Stoskopf y Bermúdez (2008) señalan, que las herramientas necesarias para “este tipo de investigación por parte de los estudiantes, son los conceptos fundamentales de la comprensión de la historia. Estos incluyen la evidencia, la causalidad, la intervención decidida del sujeto activo (agency), el significado, la continuidad y la transformación”.(p.36)

Por lo tanto, se concluye, que el uso de diferentes estrategias como son las actividades lúdicas dentro de la enseñanza de la Historia de Venezuela por parte del

docente son de vital importancia, ya sea por la ayuda que dan tanto para el docente como para el estudiante y que de esa forma se le despertara al estudiante el interés y gusto por la historia e incluso al propio docente o por la manera en que facilita la forma de enseñar, entender y comprender a la historia. Es lo que se llama triángulo pedagógico, esa relación no debe ser interpretada como importante si los individuos (el profesor y el estudiante), no están preparados con un auto-conocimiento, debe ser vista como algo que existirá realmente cuando sus partes trasciendan en el tiempo. El profesor es un ser humano especial para este trabajo de enseñar y guiar, así que es alguien que nace con una atención especial para poder atender especialmente a los demás. El estudiante, es el aprendiz y la disciplina viva que se muestra con cada estímulo y respuesta del ambiente, así que está en proceso de crecimiento ya aprendizaje constantemente. Ambos tanto el profesor como el estudiantes deben relacionarse trascendentalmente, para que el profesor se gana la autoridad real frente al estudiante y el estudiante adquiera la virtud de discípulo y sea acreedor del saber y el conocimiento.

### **Descripción de la Propuesta**

A continuación se describe la propuesta con la finalidad de Diseñar el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

El Histopolio, es un juego didáctico creado como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la Historia de Venezuela aunque puede ser utilizado en cualquiera de las áreas de la Educación Básica. Esto surge, por la necesidad de cambiar la idea negativa y de rechazo que expresan algunos estudiantes y docentes incluso, sobre los contenidos de la asignatura de Historia de Venezuela en sus diferentes niveles de bachillerato, así como el deseo de motivar a los estudiantes a estudiar y conocer la

historia local, regional y nacional, y por ende contribuir a elevar el rendimiento académico en dicha asignatura, llevó a crear el Histopolio, el cual nace a partir del juego del Monopolio, que la mayoría de los niños y jóvenes han jugado alguna vez en su vida.

El histopolio, se construye con los contenidos vistos en clase durante un lapso o en el tiempo que el docente considere conveniente, es decir, el (la) estudiante recibe el conocimiento del docente de Historia de Venezuela, de lecturas realizadas en los textos, internet y de cualquiera de las fuentes recomendadas, va enriqueciendo y reforzado los conocimientos previos de Historia de Venezuela que ya debe poseer, con los nuevos, para aplicarlos luego en su construcción. De tal manera que el (la) estudiante puede trabajar de acuerdo a como lo organice el docente, bien sea individual o en grupo en la construcción de cada Histopolio.

Cabe destacar que no es necesario una inversión económica ya que se cuentan con los recursos y materiales dentro del aula, tales como pizarrón borrador, tiza, cuadernos, marcadores, hojas blancas, papel bond, lámina ilustrada, pega, tijera,, colores, textos, entre otros.

## MATERIALES REQUERIDOS

- + Cartulina doble fac tamaño 30 x 30 ó más
- + Regla
- + Colores
- + Dado o construir uno con cartulina Doble fac
- + Fichas según el número de jugadores de diferente color
- + Cuaderno con los contenidos de Historia de Venezuela vistos.
- + Textos de Historia de Venezuela (opcional)
- + Caja o bolsa para guardar el juego una vez construido.
- + Creatividad, imaginación e ingenio y por supuesto el conocimiento obtenido

## CONSTRUCCIÓN DEL HISTOPOLIO

- ✚ En un cuadrado de cartulina doble fac de tamaño indicado, el estudiante debe trazar un cuadrado interno a 5 cm aprox. de su borde. Entre ese cuadrado y el borde, debe dividir cada lado en espacios (cuadros) de la misma longitud e igual número de ellos por lado.
- ✚ Seguidamente en el centro del cuadrado colocará la palabra Histopolio y una ilustración según su creatividad e imaginación, luego en la parte superior e inferior de esa palabra o en dos de las esquinas internas del cuadrado trazará dos rectángulos ( tamaño 5 x 6cm) como espacios para ubicar en uno de ellos preguntas sobre los temas utilizados en la construcción del histopolio escritas en cartulina doble fac, tamaño 5 x 6cm, en el otro rectángulo, colocaran las cartulinas tamaño 5 x 6cm, que contengan premios y castigos los cuales saldrán de su imaginación y creatividad.
- ✚ Luego partiendo de una salida, comenzará a llenar espacios con ilustraciones alusivas a los contenidos vistos e indicados por el docente para la construcción del Histopolio, por ej. El Congreso de Angostura fue un tema visto en el lapso, el estudiante deberá crear una ilustración que represente dicho

Congreso, bien sea un personaje, una casa, o un texto pronunciado durante ese suceso, de esa manera irá llenando con su creatividad e ingenio los espacios que deba de acuerdo al número de divisiones que tenga en cada lado, entre ilustraciones pueden intercalar el símbolo de preguntas dos (2) ó tres (3) veces por lado y colocar alguna ilustración que represente premios y castigos, dos (2) veces x lado.

- ✚ Seguidamente el estudiante deberá realizar un número determinado de preguntas (20 ó más) sobre los temas con los que trabajó en la construcción del Histopolio. Dichas preguntas le servirán para repasar contenidos, fechas, ejercitar su memoria, poner en práctica sus habilidades cognitivas, capacidad de análisis y resumen.

Así con ingenio, creatividad y conocimiento quedará construido el juego del Histopolio, el cual despertará el interés la motivación además de mejorar el rendimiento académico en la Historia de Venezuela de segundo año en la Unidad Educativa Anexo Bella Vista. Y una vez construido lo podrán jugar en el salón de clase.

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

**Número de Jugadores:** Dos o más

Colocar las fichas de cada jugador en la casilla de salida

Lanzar el dado por turno

Al lanzar el dado seguir las indicaciones del tablero avanzando o retrocediendo como lo indique la casilla correspondiente donde según el dado le toque caer, si cae en la casilla con el símbolo de pregunta, el jugador deberá tomar una de las tarjetas que contiene las preguntas y responder la que le toque, en caso de no responder correctamente perderá el turno de la ronda siguiente, si cae en los premios o castigos deberá ejecutar la penitencia y aceptar el castigo o disfrutar el premio, por lo demás debe seguir las indicaciones del tablero, hasta conseguir con sus lanzamientos de dado llegar a la meta y ganar.

Con la finalidad de darle respuesta al objetivo n°5 y 6, Ejecutar el juego del Histopolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista” y Evaluar el impacto del uso del Histopolio como estrategia lúdica para mejorar el rendimiento en el área de Historia de Venezuela de los estudiantes de este contexto de estudio, a continuación se presenta una sistematización de la experiencia con la aplicación del juego de Histopolio como estrategia lúdica:

Al presentar la estrategia del Histopolio, los estudiantes se mostraron sorprendidos y preguntaron de qué se trata eso, profesora... se les explicó se trata de un juego didáctico para motivar el estudio y la comprensión de la historia, seguidamente se les mostró el histopolio previamente diseñado ante lo cual sonrieron y manifestaron su agrado señalando que nunca habían visto un juego así, es excelente, algo nuevo, divertido, creativo y dinámico, además profe, sirve para aprender jugando.

Posteriormente se le les explica que el juego es para ser construido por ellos mismos, con su creatividad e ideas propias teniendo en cuenta los contenidos ya vistos y en esa construcción está el aprendizaje y la diversión. Luego, una vez dadas las instrucciones los estudiantes muy alegres y entusiasmados en su mayoría, se dispusieron a construir, en grupo de cuatro estudiantes su Histopolio. (ver anexo foto) con anterioridad se les había pedido traer los materiales necesarios para su construcción.

Es de hacer notar que los estudiantes se observaron motivados con el Histopolio, estrategia nueva en la cual hubo dinamismo, pusieron en práctica su creatividad e imaginación al crear diferentes ilustraciones alusivas a diferentes contenidos inventaron dibujos, crearon figuras, colorearon, revisaron apuntes,

hicieron muchas preguntas , pidieron orientación , se movilizaron fuera del pupitre, compartieron con sus compañeros. Es por eso que hubo entusiasmo por construir algo que después al jugarlo, les sirvió para aprender respondiendo las preguntas elaboradas por ellos mismos sobre los contenidos indicados y con los premios y las penitencias inventadas con picardía juvenil disfrutaron riéndose de ellos mismos.

### **Reflexión**

“Esto es pedagogía activa en palabras de Paulo Freire, por ende motivadora, al diseñar el Histopolio la idea fue motivar y despertar la participación de los estudiantes en clase de Historia de Venezuela y como el juego es parte de la vida juvenil en este tiempo histórico, la investigadora al promover el uso del juego del Histopolio aspira contribuir con un granito de arena a mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en la asignatura Historia de Venezuela”.

## CONCLUSIONES

Esta investigación estuvo enmarcada dentro del tipo de investigación de proyecto factible, ya que se propuso para dar solución a la problemática planteada en los capítulos anteriores, sobre la desmotivación existente en los estudiantes del objeto de estudio, el cual su objetivo general fue Proponer el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”. Gracias a esta estrategia el docente puede inducir al estudiante a la discusión de temas importantes y a la participación de todo el grupo integrando el intercambio de ideas de cada uno de ellos para llegar a tener una respuesta satisfactoria.

En tal sentido para darle respuesta al objetivo n°1, Diagnosticar el interés y rendimiento en Historia de Venezuela en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”, se aplicó un cuestionario a los estudiantes, conformado por 18 ítems de afirmación, con una escala de Lickert, el cual según sus resultados, evidenció la falta de motivación que tienen estos, en relación a la asignatura antes mencionada, por otro lado la inexistencia de estrategias motivadoras a la hora de ejecutar las clases, y que la gran mayoría representada por el noventa y seis por ciento de los encuestados coinciden que es importante utilizar el juego como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la Historia de Venezuela.

Por otro lado, para darle respuesta al objetivo n°2, Describir el juego del Histopolio como estrategia lúdica para motivar el aprendizaje de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista” y n° 4, Diseñar el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje de Historia de Venezuela, en los

estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”, se plasmó en capítulo V, la propuesta en donde se sustentó teóricamente y se describió a profundidad el juego de histopolio. En cuanto al objetivo n°3 Determinar la factibilidad del diseño del juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje de Historia de Venezuela en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”, se determinó que la propuesta es factible para su aplicación, ya que no se necesita mayor gasto económico en obtención de materiales, además, se cuenta con la motivación de los docentes para la utilización del juego del histopolio como estrategia para su ejecución y evaluación.

En donde se evidenció, que las estrategias deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento que se pase en el aula lo disfrutaron tanto los estudiantes como los docentes. Es una situación que permite correr riesgos. Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Finalmente, se llega a la conclusión de que el uso de diferentes estrategias como son las actividades lúdicas dentro de la enseñanza de la Historia de Venezuela por parte del docente son de vital

importancia, ya sea por la ayuda que dan tanto para el docente como para el estudiante y que de esa forma se le despertara al estudiante el interés y gusto por la Historia de Venezuela e incluso al propio docente o por la manera en que facilita la forma de enseñar, entender y comprender a la historia. De una u otra forma los ambientes lúdicos o actividades lúdicas siempre deben formar parte de una clase de historia.

### **Recomendaciones**

Según los resultados obtenidos se realizan las siguientes recomendaciones:

- Incentivar las actividades que se desarrollen en el aula de clase y la orientación que se dé, ya que van a determinar el énfasis que se pretende afianzar en el aprendizaje de los estudiantes.
- Promover el aprendizaje y comprensión de la Historia de Venezuela, a través de estrategias motivadoras, para incentivar la habilidad y la creatividad.
- Y por último, ejecutar la propuesta, titulada el Estrategia Lúdica para la Motivación del Aprendizaje en el área de Historia de Venezuela Dirigido a los estudiantes del segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (1999). Metodología de la Investigación. Editores Mc Graw Hill Interamericana. México.
- Arredondo Q. (2009). Instrucción para el Uso de Estrategias para el Aprendizaje Académico. México
- Ausubel (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo (Documento en Línea) Disponible: [WWW.teorias del aprendizaje significativo.com](http://WWW.teorias del aprendizaje significativo.com)
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ed. Paidós. Barcelona. Disponible: [WWW.teorias del aprendizaje significativo.com](http://WWW.teorias del aprendizaje significativo.com)
- Balestrini, M. (2006). Como se elabora el Proyecto de Investigación. Consultores Asociados
- Baraldi, Clemencia (2001). Jugar es Cosa Seria. Homosapiens. Ediciones
- Becco, G. (2001). Teorías sobre el Aprendizaje. Disponible: [wguibe@ciudad.com.ar](mailto:wguibe@ciudad.com.ar)
- Carretero, M. (2007). Documentos de Identidad. La Construcción de la Memoria Histórica en un Mundo Global. Paidós, Buenos Aires
- Carretero, M. y Kriger, M. (2004). Aprender y pensar la historia. Amorrortu, Buenos Aires.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela
- Díaz, F., y Hernández, G. (2000). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Editorial Mc Graw-Hill. México
- Felibertt (2006) Tesis La Actividad Lúdica como estrategia básica para el desarrollo del aprendizaje significativo en el niño. Escuela "Yare" en San Francisco de Yare, Estado Miranda
- Garrios y Fulcado (2004). Juegos Lúdicos. España: Editorial Grupo Planeta

- Gestoso, Carlos y Bozal, Rocío (2000). *Psicología del Trabajo para relaciones Laborales*. Editorial Mc. Graw Hill. México.
- Gowin, D. B. (1981). *Educación*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press. 210 págs.
- Gudman H. (2010). Una Propuesta para la Enseñanza de la Historia en la Universidad venezolana. *EDUCERE*, N° 4. Año 2.
- Guzmán, A. (1992), *Revista Ciencias de la Educación*. Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación. Valencia Venezuela.
- Hermoso, V. (1999). *La Realidad como Fuente Generadora de Teorías*. Valencia. Área de Estudios de Postgrado
- Hernández, R., y Otros.(1998). *Metodología de la Investigación*. 3ª Edición México. Editores Mc Graw Hill Interamericana de México, S.A.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Cuarta Edición. McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.
- Johnson-Laird, P. (1983). *Modelos Mentales. Hacia una ciencia cognitiva del lenguaje, inferencia y conciencia*. Harvard University Press. Cambridge Kapelusz
- Leif-brunelle .(1978). *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires. Editorial
- Ley Orgánica de Educación (2009)
- Niño, (2009). (Tesis).*La Enseñanza de la Historia de Venezuela Problemas y Perspectivas Actuales*. Tesis de Maestría de Historia de Venezuela, unidad de Postgrado de la Universidad Católica Andrés Bello de Caracas
- Prieto (2006), *Juegos didácticos como estrategias metodológicas” dirigidos a los estudiantes del 1er año, sección “B” del Liceo Nacional Martín J. Sanabria*. Trabajo de grado no publicado.
- Robbins, S. (2004). *Comportamiento Organizacional*. 10ª. Edición. Pearson Educación. México
- Rodríguez, Argote y Mondol (2008). (Tesis). *La Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para mejorar la Comprensión y Producción Textual*. Trabajo de Especialización

presentado en la Facultad de Ciencias de la Educación Vicerectoría de Investigación. Universidad de Pamplona

Romero, (2009). Estrategias Didácticas innovadoras para Mejorar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del Área de Ciencias Sociales, ciudadanía e Identidad a través de los contenidos de Geografía de Venezuela en la Educación Primaria en la U.E.E. Ambrosio Plaza del Municipio Naguanagua del Estado Carabobo. Trabajo Especial de Grado presentado en la Universidad de Carabobo

Salama, D. (2002). Estadística. Metodología y Aplicaciones. México:Limusa

Sánchez, B. (2009). Lectura: diagnóstico, enseñanza y recuperación. Edit. Kapelusz Buenos Aires.

Santrock, J. (2002). Psicología de la Educación. Editorial McGraw. Hill. México.

Stoskopf y Bermúdez (2008). El Triángulo Pedagógico de Comprensión de la Historia. Disponible en: <http://www.mineduccion.gov.co/1621/propertyvalue-38199.html>

Stracuzzi, S. y Pestana, F. (2006). Metodología de la investigación. Segunda Edición. Caracas: FEDUPEL

Tineo, (2010). La Lúdica como estrategia para fortalecer Valores Sociales en los estudiantes de 4to. Grado en la escuela Bolivariana “María Teresa Coronel”. Trabajo Especial de Grado presentado en la Universidad de Carabobo

Torres (2007) El Juego Como Estrategia de Aprendizaje en el Aula. U.E. “María

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado (2008). Manual de Trabajo de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas, Venezuela: FEDUPEL

Vigostky (1977), adaptación como un equilibrio de asimilación y acomodación

Villegas, Simón Rodríguez: Maestro y pensador de América. Editorial CELAC Universidad de Carabobo.

## **ANEXOS**

**ANEXO A**  
**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES**



**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN  
DE INFORMACIÓN**

Estimado estudiante a continuación se le presenta un cuestionario que tiene por finalidad **Proponer el juego del Histópolio como estrategia lúdica para la motivación del aprendizaje en el área de Historia de Venezuela, en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica en la Unidad Educativa “Anexo Bella Vista”**, mediante el cual se desea conocer sus apreciaciones. La información que usted suministre es de carácter confidencial, teniendo una orientación exclusivamente académica para la elaboración del Trabajo Especial de Grado para optar al título de Magíster en Enseñanza de las Ciencias Sociales. Se le agradece la máxima colaboración y sinceridad al responder.

**INSTRUCCIONES**

- Lea cuidadosamente antes de responder cada afirmación.
- Responda de acuerdo a la escala que se le presenta, marcando con una equis (x) en la casilla correspondiente, de acuerdo a sus apreciaciones la respuesta que considere correcta.
- Marque una opción por cada aspecto.

**Escala del cuestionario:** SIEMPRE (S)    CASI SIEMPRE (CS)    A    VECES  
(AV)    POCAS VECES (PV)    NUNCA (N)

### INSTRUMENTO

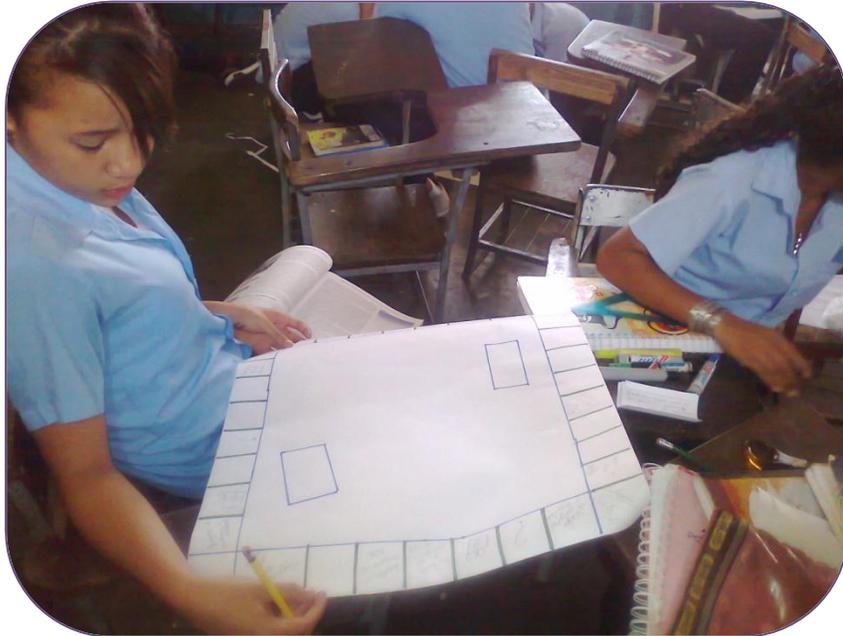
ITEMS	AFIRMACIÓN	S	CS	AV	PV	N
1.	Creo que es importante aprender y comprender la Historia de Venezuela					
2.	Me motiva la asignatura Historia de Venezuela					
3.	El (la) docente me motiva a conocer la Historia de Venezuela					
4.	Me gusta la asignatura Historia de Venezuela					
5.	Me motiva conocer la Historia de mi comunidad					
6.	Me gustan las estrategias de aprendizaje basadas en el juego					
7.	Me gustaría que existieran juegos para el aprendizaje y la comprensión de la Historia de Venezuela					
8.	Creo que las estrategias relacionadas con el juego pueden facilitar el aprendizaje de la Historia de Venezuela					
9.	Los docentes Historia de Venezuela coordinan actividades para motivar el aprendizaje					
10.	Me gusta participar en las actividades recreativas relativas a la Historia de Venezuela					
11.	Me motiva visitar lugares históricos como la Casa Páez o el Campo de Carabobo					
12.	Los docentes de Historia de Venezuela presentan estrategias de juego en clase					
13.	Me gustaría crear un juego para aprender Historia de Venezuela					
14.	Considero que el aprendizaje de la Historia de Venezuela puede ser ameno y divertido mediante un juego					
15.	Creo que en el salón de clase se puede construir un juego didáctico que motive el aprendizaje de Historia de Venezuela					
16.	Me parece que el juego es importante como estrategia para la motivación del aprendizaje de la Historia de Venezuela					
17.	Creo que con la orientación del docente, lectura previa, creatividad y colores se puede construir un juego para aprender Historia					
18.	Considero que el juego didáctico es necesario en clase					

**ANEXO B**  
**FOTOS**











**ANEXO C**  
**CONFIABILIDAD**

**CÁLCULO DE ALPHA DE CRONBACH**  
Abr-12

ITEMS	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	TOTAL
1	5	5	5	4	4	4	3	3	3	1	37
2	5	5	5	4	3	3	3	3	3	3	37
3	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	43
4	5	5	4	4	4	3	3	2	2	2	34
5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	39
6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	2	36
7	4	3	3	3	3	3	3	2	2	1	27
8	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	30
9	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	22
10	5	4	3	3	3	3	3	3	2	2	31
11	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	22
12	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	25
13	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	14
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
15	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	42
16	5	5	5	5	3	3	3	3	2	1	35
17	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	33
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
<b>TOTAL</b>	<b>77</b>	<b>74</b>	<b>70</b>	<b>63</b>	<b>59</b>	<b>55</b>	<b>53</b>	<b>51</b>	<b>47</b>	<b>38</b>	<b>587</b>
<b>MEDIA</b>	4,27778	4,111111	3,89	3,5	3,28	3,06	2,94	2,83	2,61	2,11	<b>32,611</b>
<b>D. EST.</b>	0,89479	1,02262	1,02	1,1	1,02	0,94	0,87	0,92	0,92	1,08	<b>8,6578</b>
<b>VARIANZA</b>	0,80065	1,045752	1,05	1,21	1,04	0,88	0,76	0,85	0,84	1,16	<b>74,958</b>
											<b>9,6307</b>

**ALPHA = 0,9303 93,03%**

**En este caso Alto Grado de Confiabilidad**  
**Mientras más cerca de 1, Mayor es la Confiabilidad**

**N = 18**      **Número de Ítems**  
**N -1 = 17**    **Número de Ítems -1 grado de libertad**  
**St = 9,63072**   **Sumatoria de varianzas (Items)**  
**S = 74,9575**   **Varianza**

**Se mide de ( 0 a 1 ): 0 - 0,50 No hay Confiabilidad**  
**0,51 - 0,625 Regular Confiabilidad y 0,625 - 1 Alta Confiabilidad**

**Formula:**

$$\text{ALPHA} = \frac{N}{N-1} \cdot 1 - \frac{St}{S}$$

**ANEXO D**  
**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**