UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA- 2021

Tesis presentada por:

Pocco Hancco, Ronald Orlando

Rojas Gomez, Victor Raul

Para optar el Título Profesional de: Licenciados en Educación, especialidad:Ciencias Sociales

Asesor:

Dr. Walter Choquehuanca Quispe

Arequipa - Perú

2021

DEDICATORIA

Agradecer a Dios, por brindarnos la fuerza para continuar todos los días, brindándonos un nuevo mañana para poder trabajar en bien de la educación peruana y buscar un nuevo futuro para nuestro país.

Dedicamos esta tesis a nuestros padres que siempre están con nosotros apoyándome en esta vida universitaria.

Al Doctor Walter Choquehuanca y a todos nuestros maestros, quienes nos formaron y llenaron de grandes conocimientos para seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por darnos sabiduría y fuerzas para continuar en los momentos difíciles que nos toca afrontar en este contexto.

Al Dr. Walter Choquehuanca Quispe por la enseñanza brindada a lo largo de estos 5 años de Educación Universitaria, mediante sus consejos, asesoramiento y apoyo durante el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

A la Dra. Fabiola Talavera Mendoza como también a la Dra. Maria Luz Gonzales, por sus valiosos consejos a lo largo del proceso de investigación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está basado en una experiencia de aprendizaje virtual, mediado por el uso del juego serio “Yachay Exploradores” utilizado como herramienta de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). El objetivo es fortalecer la Identidad Cultural mediante el desarrollo de sesiones de aprendizaje y con el uso de la aplicación, la cual servirá para que el estudiante se desenvuelve en escenarios virtuales de nuestra Ciudad; Plaza de Armas, Fundo el Fierro, Hospital Goyeneche y Molino de Sabandia, mediante retos, enigmas, preguntas y así mismo información relevante de nuestra ciudad y entornos visitados, de esta manera el docente podrá conocer sus aciertos y el logro de su avance en cada lugar. La metodología se basa en un enfoque cuantitativo, tipos experimental y con un diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes para el grupo control y 22 estudiantes para el grupo experimental, pertenecientes al Tercer año de Secundaria del VII ciclo de la Educación Básica Regular de la Institución Educativa Privada Juilliard. Para la evaluación se desarrollaron 2 instrumentos uno para conocer la identidad cultural del estudiante y otro para evaluar la usabilidad del juego serio. Los resultados demuestran el impacto del juego serio en los estudiantes para el fortalecimiento de su identidad cultural y por otra parte el impacto positivo en la usabilidad del juego serio.

Palabras clave: Juego Serio, Identidad Cultural, Usabilidad, Educación.

ABSTRACT

This research work is based on a virtual learning experience, mediated by the use of the serious game "Yachay Explorers" used as a tool for Information and Communication Technologies (ICTs). The objective is to strengthen the Cultural Identity through the development of learning sessions and with the use of the application, which will help the student to develop in virtual scenarios of our City; Plaza de Armas, Fundo el Fierro, Goyeneche Hospital and Molino de Sabandia, through challenges, enigmas, questions and also relevant information about our city and visited environments, in this way the teacher will be able to know their successes and the achievement of their progress in each place. The methodology is based on a quantitative approach, experimental types and with a quasi-experimental design. The sample consisted of 24 students for the control group and 22 students for the experimental group, belonging to the Third year of Secondary of the VII cycle of Regular Basic Education of the Julliard Private Educational Institution. For the evaluation, 2 instruments were developed, one to know the cultural identity of the student and the other to evaluate the usability of the serious game. The results demonstrate the impact of serious game on students for the strengthening of their cultural identity and on the other hand the positive impact on the usability of serious game.

Key words: Serious Game, Cultural Identity, Usability, Education.

ÍNDICE

DEDICATORIA I
AGRADECIMIENTO II
RESUMEN III
ABSTRACT IV
ÍNDICE DE TABLAS VIII
ÍNDICE DE FIGURAS IX
INTRODUCCIÓN X

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS SERIOS Y LA IDENTIDAD CULTURAL

1.1. Antecedentes de la Investigación 1
1.1.1. Antecedentes Internacionales 1
1.1.2. Antecedentes Nacionales 3
1.2. Aplicación del Juego Serio 4
1.2.1. Videojuegos Educativos 4
1.2.2. Clasificación de los Videojuegos Educativos 5
1.2.3. Juegos serios 6
1.2.4. Aprendizaje basado en juegos serios 7
1.2.5. Enfoques innovadores de los juegos serios 8
1.2.6. Juego Serio “Yachay Exploradores” 9
1.2.7. Usabilidad 13
1.2.8. Juegos Serios como recurso de aprendizaje en educación 14
1.3. Identidad 15
1.3.1. Proceso de la construcción de la identidad 16
1.3.2. Tipos de Identidad 18
1.4. Identidad Cultural 18
1.4.1. Construcción de la Identidad Cultural 20
1.4.2. La identidad cultural en la Educación 22
1.4.3. La identidad Cultural en el Diseño Curricular 23
1.4.4. Aspectos o dimensiones de la identidad cultural 24
1.5. Programa Educativo 26
1.5.1. Etapas de un Programa 27
1.5.2. Programa Propuesto 27

CAPÍTULO II

MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Determinación del Problema 29

2.2. Justificación de la investigación 30

2.3. Delimitación del Problema de investigación 31

2.3.1. Delimitación Social 31

2.3.2. Delimitación Temporal 31

2.3.3. Delimitación Espacial 31

2.4. Formulación del Problema 32

2.4.1. Problema General 32

2.4.2. Problema Específico 32

2.5. Objetivos 32

2.5.1. Objetivo General 32

2.5.2. Objetivo Específico 32

2.6. Formulación de la Hipótesis 33

2.6.1. Hipótesis Alterna 33

2.6.2. Hipótesis Nula: 33

2.7. Sistema de Variables 33

2.7.1. Variable Independiente 33

2.7.2. Variable Dependiente 33

2.7.3. Operacionalización de Variables 34

2.8. Metodología 36

2.8.1. Método Científico 36

2.8.2. Enfoque de Investigación 36

2.8.3. Nivel de Investigación 36

2.8.4. Tipo de Investigación 36

2.8.5. Diseño de Investigación 37

2.9. Técnicas e Instrumentos 37

2.9.1. La Encuesta 37

2.9.2. El Cuestionario 37

2.10. Validez y confiabilidad de los instrumentos 37

2.11. Población y Muestra de estudio 39

2.11.1. Población de Estudio 39

2.11.2. Muestra 39

2.12. Técnicas para el análisis de datos 40
2.13. Procedimientos y secuencias de ejecución de la investigación 40
2.14. Procesamiento Estadístico 42
2.14.1. Análisis de la Usabilidad del juego serio 42
2.14.2. Análisis de Identidad Cultural 50
2.15. Verificación de hipótesis 74

CAPÍTULO III

MARCO PROPOSITIVO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Fundamentación 76
3.2. Justificación 76
3.3. Objetivo 77
3.3.1. Objetivo General 77
3.3.2. Objetivos Específicos 77
3.4. Recursos 77
3.4.1. Humanos 77
3.4.2. Materiales 77
3.5. Localización 78
3.6. Financiamiento 78
3.7. Beneficiados 78
3.8. Contenidos 78
3.9. Cronograma de Sesiones de Aprendizaje 79
3.10. Evaluación 80
CONCLUSIONES 81
SUGERENCIAS 82
BIBLIOGRAFÍA 83
ANEXOS 92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Aspectos pedagógicos para el diseño del Juego Serio 9
Tabla 2. Secuencia de un Programa Educativo 27
Tabla 3. Secuencia del Programa 28
Tabla 4. Operacionalización de la variable independiente 34
Tabla 5. Operacionalización de la variable dependiente 35
Tabla 6. Resultados de fiabilidad variable 1 38
Tabla 7. Resultados de fiabilidad variable 2 38
Tabla 8. Población de Estudio 39
Tabla 9. Muestra de Estudio 40
Tabla 10. Dimensión Comprensión- cuestionario de Usabilidad, Ge 42
Tabla 11. Dimensión Aprendizaje- cuestionario de Usabilidad, Ge. 44
Tabla 12. Dimensión Eficiencia- cuestionario de Usabilidad, Ge. 46
Tabla 13. Dimensión Atractividad- cuestionario de Usabilidad, Ge 48
Tabla 14. Comparación identidad cultural pre test 50
Tabla 15. Sesión de Aprendizaje nº 2 52
Tabla 16. Sesión de Aprendizaje nº 3 54
Tabla 17. Sesión de Aprendizaje nº 4 56
Tabla 18. Sesión de Aprendizaje nº 5 58
Tabla 19. Sesión de Aprendizaje nº 6 60
Tabla 20. Sesión de Aprendizaje nº 7 62
Tabla 21. Sesión de Aprendizaje nº 8 64
Tabla 22. Sesión de Aprendizaje nº 9 66
Tabla 23. Comparación identidad cultural pre test y post test, Gc. 68
Tabla 24. Comparación identidad cultural pre test y post test, Ge 70
Tabla 25. Comparación identidad cultural post test 72
Tabla 26. Prueba T de Student de muestras independientes. 74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Flujo específico del Juego Serio “Yachay Exploradores” 10
Figura 2. Escenarios del Juego Serio “Yachay Exploradores” 11
Figura 3. Escenario Fundo el Fierro 11
Figura 4. Escenario Molino de Sabandia 12
Figura 5. Escenario Plaza de Armas 12
Figura 6. Escenario Hospital Goyeneche 13
Figura 7. Construcción de la Identidad 16
Figura 8. Identidad Cultural 20
Figura 9. Características de las Actitudes 24
Figura 10. Fases de la Percepción 25
Figura 11. Características de los Intereses 26
Figura 12. Porcentaje dimensión comprensión 42
Figura 13. Porcentaje dimensión de aprendizaje 44
Figura 14. Porcentaje dimensión de eficiencia 46
Figura 15. Porcentaje dimensión de atractividad 48
Figura 16. Porcentaje Comparación identidad cultural pre test 50
Figura 17. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 2 52
Figura 18. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 3 54
Figura 19. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 4 56
Figura 20. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 5 58
Figura 21. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 6 60
Figura 22. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 7 62
Figura 23. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 8 64
Figura 24. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 9 66
Figura 25. Porcentaje Comparación identidad cultural pre test y post test, Gc. 68
Figura 26. Porcentaje Comparación identidad cultural pre test y post test, Ge. 70
Figura 27. Porcentaje Comparación identidad cultural post test 72

INTRODUCCIÓN

Señor Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Señores miembros del Jurado.

En cumplimiento de lo dispuesto con el Reglamento de Grados y Títulos presentamos la tesis titulada:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA - 2021.

Tesis que ponemos a vuestra disposición para optar el Título Profesional de Licenciados en Educación con Especialidad en Ciencias Sociales.

En los últimos años, la falta de conocimiento que representa el Patrimonio Cultural de Arequipa en la población, ocasiona el descuido y desvalorización de las diferentes manifestaciones culturales que se encuentran en nuestra ciudad. Es por ello, que una de las consecuencias inmediatas es la pérdida de la identidad cultural en la población.

El uso del término educación patrimonial ha sido mencionado por muchos autores, donde expresan la importancia de desarrollarlo en el ámbito educativo, por ello el interés de vincular esta expresión en la enseñanza de las Ciencias Sociales y Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica. Asimismo, guarda relación con el Currículo Nacional de Educación Básica, en el sentido de buscar en el estudiante, una ciudadanía activa donde el individuo logre reconocer su entorno patrimonial. Los estados están en la obligación de garantizar la valoración del patrimonio cultural en la población mediante el desarrollo de programas educativos, lo cual se relaciona con el Perfil de Egreso de la Educación Peruana, que busca en el estudiante la valoración de sus raíces históricas y culturales que le dan sentido de pertenencia.

De tal manera, se puede afirmar que la tecnología digital puede desarrollar la identidad cultural, donde el estudiante pase de un entorno físico a uno virtual,

mediante la Realidad Aumentada y Realidad Virtual, lo cual facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje de sucesos, hechos y acontecimientos históricos. Por ende, el uso de TICs en el desarrollo de una educación que contribuya al aprecio, conocimiento y valoración de su entorno histórico, en consecuencia, el sentido de pertenencia favorece a la vinculación y bienestar de la persona al sentirse parte de este sistema o entorno.

Por consiguiente, la importancia del juego serio radica en primer lugar en el aprendizaje, donde el jugador se vea involucrado en un entorno virtual, el cual le permita desarrollar sus habilidades para enfrentar diversas situaciones planteadas en la aplicación, las cuales le permita experimentar y en caso de error pueda volver a intentarlo, enriqueciendo su aprendizaje. Se puede afirmar que su importancia radica en motivar al estudiante y fomentar un aprendizaje significativo.

Ante este problema surge la creación de una herramienta educativa juego serio para fortalecer la identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria del VII Ciclo de una Institución Educativa Privada, teniendo en cuenta el CNEB y las competencias, capacidades y desempeños referido al Área Curricular, buscando su fortalecimiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La presente Investigación se encuentra estructurada en 3 capítulos:

Capítulo I, Marco teórico aborda aspectos básicos en relación a las variables aplicación del juego serio y fortalecimiento de la identidad Cultural en los estudiantes de Tercer Año de Secundaria.

Capitulo II, Se centra en el marco operativo, donde se enfoca el planteamiento y justificación del problema, para luego abordar los objetivos y variables de la investigación. Asimismo, la metodología empleada referido al enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación, de tal manera indicar la población y muestra, y también indicando que técnicas e instrumentos que se aplicarán. Para finalmente determinar el proceso que se seguirá para tener la información y datos referidos al problema y objetivos del proyecto.

En el Capítulo III, se dará a conocer la propuesta para la aplicación del juego serio permitiendo contribuir en la mejora de la identidad cultural y educación en nuestra provincia de Arequipa.

Para Finalizar brindamos las conclusiones del proyecto de investigación, del mismo modo sugerencias, las referencias bibliográficas y los instrumentos utilizados en el trabajo de investigación, así como fotos referidas a la aplicación del juego serio y su usabilidad.

CAPÍTULO I
LOS JUEGOS SERIOS Y LA IDENTIDAD CULTURAL

1.1. Antecedentes de la Investigación

1.1.1. Antecedentes Internacionales

En el trabajo de investigación de Cuenca y Jiménez (2018), “Enseñando Historia y Patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación. Este es un videojuego el cual tiene como nombre “Libertus, ruta hacia la libertad” el cual está dentro de una secuencia de actividades para enseñar el patrimonio y demás características geográficas, sociales y culturales de la zona “Betica Romano”, que busca que el alumno reconozca en el videojuego el patrimonio, que comprenda el tiempo histórico y el manejo de las TICS. Se desarrolló con alumnos de 1ro de ESO, con cinco sesiones de una hora. Primero se trabajó con material complementario para relacionarlo con el videojuego “Libertus, ruta hacia la libertad” y encontrar las respuestas en el juego, al finalizar se elaboraron murales sobre lo trabajado en las sesiones donde todos participaban y prestaban atención. Durante toda la unidad se les tomo exámenes para verificar conocimientos, emociones, etc. El docente estuvo notando las incidencias en el avance de cada sesión teniendo registrado aspectos a mejorar. Como conclusiones el videojuego tiene como aporte el definir contenidos patrimoniales de gran abstracción, sirviendo para un mejor aprendizaje y motivación para el desarrollo de cada sesión.

En el trabajo de investigación de Vicente (2018), Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: Breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación, busca dar a conocer el uso de los videojuegos en el salón de clases, en el área de Ciencias Sociales. Se basa en videojuegos de la etapa medieval, también basados en el aprendizaje de la geografía como "El videojuego como recurso didáctico en el aprendizaje de la geografía" que trajo como resultado mejor comprensión de conceptos históricos y geográficos y muchos otros que buscan insertar los videojuegos en las clases de historia. Para ello buscando que el docente se involucre en el uso de los videojuegos como una herramienta para enseñar a los alumnos, por lo tanto, el docente debe tener en cuenta que quiere lograr a través del videojuego y cómo será la actividad didáctica para que el alumno puede sacar provecho del software. Se concluye que su uso es viable en los salones de clase de esta manera se estimula la motivación, búsqueda de información y competencias referidas al curso para lograr un aprendizaje significativo.

En el trabajo de investigación de Gros (2018), "La evolución del e-learning: del aula virtual a la red" El objetivo fundamental de este artículo es analizar la evolución y los retos del e-learning haciendo especial énfasis en la necesidad de pasar de un espacio cerrado –el aula virtual– a incorporar herramientas adaptativas que garanticen un uso mucho más personalizado. Se describe la evolución del e-learning desde el punto de vista pedagógico y tecnológico y se muestra como los espacios formativos se han diversificado más allá del aula virtual. Las investigaciones sobre el papel de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje destacan la importancia de los procesos de autorregulación en el éxito de los resultados. Las tecnologías emergentes tales como el uso de sistemas adaptativos, los agentes inteligentes y el uso de las analíticas de aprendizaje pueden facilitar los procesos de adaptación y autorregulación ya que permiten ejercer una doble función: proporcionar información en tiempo real a los aprendices y facilitar estrategias de andamiaje durante el proceso de aprendizaje.

En el trabajo de investigación de Egea, Arias y García (2017), "Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en

educación secundaria" se basa en el juego "El misterio de la encomienda de Ricote" donde se puede observar el edificio de Ricote en el cual se conocerá su historia y demás datos históricos. El objetivo que busca el videojuego es la ventaja de utilizar estas herramientas en el campo educativo, así como que pruebas son las más adecuadas para la mejor comprensión y la valoración de los estudiantes hacia el juego. Fue aplicado a estudiantes del 3er de secundaria. Los resultados luego de tomarse el post test son el aumentó en sus conocimientos, también en el video se incluía audios en los cuales no se mostraban imágenes, pero lo constante de ello reforzó los conocimientos en los alumnos y los alumnos valoraron en una escala de (5,7 de 6) logrando un nivel satisfactorio. La investigación realizada abre las puertas a otras desarrolladas al uso de videojuegos en la aplicación de la historia o geografía, resaltando el avance obtenido en este artículo.

1.1.2. Antecedentes Nacionales

En el trabajo de investigación de Preciado y Silva (2018), busca utilizar los videojuegos como una gran herramienta en la educación que desplace al método tradicional de enseñanza, por lo tanto, se busca diseñar un videojuego que se adapte a la cultura y realidad peruana. Para lo cual han desarrollado el videojuego para aplicarlo en la enseñanza de la arqueología mediante el uso de la realidad aumentada. El juego es dirigido a alumnos del 3er y 4to año de primaria de colegios nacionales y particulares. Se buscó comparar dos versiones del videojuego Memolurgia, donde se probó que la nueva versión tuvo más aceptación por los estudiantes en un 9.7%, gracias a la utilización de realidad aumentada, por lo tanto, se concluye que el juego estimula en el alumno interés por la arqueología e historia del Perú logrando un aprendizaje esperado.

En el trabajo de investigación de Evaristo, Navarro, Vega y Nakano (2016), "Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú" La enseñanza de la historia implica lograr en los estudiantes un pensamiento crítico y desarrollar patriotismo. En la actualidad aprender historia se relaciona a un aprendizaje memorístico, por lo tanto, los usos de nuevas tecnologías informáticas educativas serian herramientas que contribuirían aún mejor aprendizaje. El objetivo

es identificar la influencia de un videojuego de estrategia en tiempo real en el aprendizaje de los estudiantes. Se utilizó 3 grupos de estudio formados por 561 estudiantes de educación secundaria de ocho colegios de la ciudad de Lima. Un grupo solo utilizaría un videojuego, otro grupo solo recibiría clase de historia, y un tercer grupo tendría ambos estímulos. Los resultados obtenidos demostraron que el videojuego como complemento a las clases del docente, tuvo un mayor efecto en las calificaciones de los estudiantes. Esto demostraría que los videojuegos de este tipo podrían ser utilizables como una herramienta pedagógica en la enseñanza de la Historia.

1.2. Aplicación del Juego Serio

1.2.1. Videojuegos Educativos

En la actualidad, el mundo está sufriendo diversos cambios en los distintos campos de nuestro entorno, podemos mencionar el ámbito social, económico, religioso, etc. Pero el camino por el cual nos interesamos, es el sector educativo, el cual con el pasar de los años se ha ido transformando en un eje fundamental de cada nación, sin embargo al mencionar educación pensamos en dos conceptos básicos (Enseñanza — aprendizaje) términos que son imprescindibles en el desenvolvimiento del estudiante, no obstante el avance de las tecnologías de información y comunicación (Tics) han hecho que se vincule de manera directa con el aprendizaje para fortalecer los logros académicos.

Es por eso que (Gros, 2009) afirma que gran porcentaje de muchachos se inicia con el uso de videojuegos, adquiriendo destrezas digitales Este es un dato importante resaltando que la tecnología se debe emplear en el campo educativo como herramienta fortalecedora para las competencias digitales que desarrollan los alumnos en el salón de clases.

Según (González et al., 2018), lograron plasmar en dos niveles la ventaja de los videojuegos. Se denomina integración y la reorientación, la integración tiene como finalidad que al jugador aprende de manera más sencilla los contenidos e información que tiene el videojuego, logrando en el usuario una adaptación mejor.

Y la reorientación busca darle importancia al fin que persigue el videojuego en el usuario, el cual pretende que el alumno consiga información y desarrolle habilidades que en un contexto educativo normal no podría desarrollarlas.

Así también el favorecer a los siguientes componentes (cognitivo, meta cognitivo y motivacional) es importante si lo relacionamos con la integración y la reorientación. Entendemos por componente cognitivo a todo lo desarrollado en el videojuego para que el jugador logre los conocimientos que se esperan y además como se desarrolle a medida que vaya superando los niveles de este y cuál será su desenvolvimiento en cada etapa.

El componente meta cognitivo se refiere según (Mazabuel, 2016), a como aprenden los estudiantes y buscar estrategias que permitan un aprendizaje más eficiente. Entonces busca que el jugador tenga claro el logro que tiene respecto a lo educativo y que analice el avance que tiene en la construcción de su conocimiento, esto lo lograra con el apoyo del docente encargado. Por último, la motivación es importante en los estudiantes (Rodríguez, 2018). También lo podemos entender en el interés que ejerce en los usuarios el estar inmersos en este mundo digital, el cual trae satisfacción en los jugadores.

1.2.2. Clasificación de los Videojuegos Educativos

En la actualidad encontramos diversos juegos, los cuales se clasifican de acuerdo a la función que cumple el jugador, algunos de ellos son; acción, árcade, deportivo, estrategia, simulación, juegos de mesa, juegos musicales, etc. Todos ellos involucran al jugador en entornos que simulan la realidad logrando mayor aceptación por el público al que va dirigido, sin embargo, las nuevas versiones, diseños y sagas de los mismos propician en sus compradores un afán por adquirirlos. Es por ello que recurrimos a la clasificación de videojuegos educativos (Sedeño, 2010):

- **Juegos de acción:** Proponen actividades para causar una respuesta precisa, determinada y rápida al jugador. Son juegos en los que no hay que planificar ninguna acción, sino interactuar con el entorno lo más rápidamente posible mediante acciones simples que propone el juego.

- **Juegos de estrategia:** Son más significativos al haber la necesidad de planificar y establecer estrategias para poder continuar en el juego, por lo tanto, se desarrolla especialmente el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

- **Juego de aventura:** Los juegos de aventura son los más resaltantes en este tipo de inmersión, estos incorporan mucha interactividad y la búsqueda en la toma de decisiones de forma constante.

- **Juegos deportivos:** Los deportes que más destacan son el fútbol y el básquet en este tipo de videojuegos. El conocerlos y emplear dicha diversidad posibilitará que se aprovechen los diferentes retos y habilidades cognitivas que cada uno desarrolla. Comparten ciertas características con los juegos de acción y aventura en relación a las destrezas, manejo de información y las repuestas en la senso-motricidad del jugador.

- **Juegos de simulación:** Se caracterizan por que nos muestran una realidad inmersa en lo virtual, permiten utilizar diferentes medios tecnológicos con el uso de dispositivos conectados al jugador como la simulación en el manejo de un avatar, camión, etc.

- **Juegos de rol:** Guardan mucha relación con los juegos de aventura, pero estos se caracterizan por la evolución de los personajes. Sus principales logros son el desarrollar el cálculo mental, el vocabulario y estimulan la creatividad, por otra parte, fortalecen ciertas actitudes o valores de socialización como la empatía, la tolerancia, la conciencia y la responsabilidad, en relación al trabajo colaborativo. En términos generales podemos apreciar la gran diversidad de juegos que se encuentran en la actualidad, además que cada uno de ellos, está dedicado a un público en especial.

1.2.3. Juegos serios

Según (Prenski, 2005), los juegos serios ayudan a poder desarrollar muchas habilidades como la colaboración, toma de decisiones bajo presión, saber tomar riesgos, pensamiento estratégico, persistencia y comportamiento adecuado. Por lo tanto, la implementación de los juegos serios en el campo educativo favorecería el

comportamiento y aprendizaje de los alumnos y el desarrollo de competencias propias del área y de competencias digitales, donde el docente es quien acompañara al alumnado en el desarrollo de su aprendizaje.

Los juegos serios se vinculan con la educación y puede ser desarrollada en distintos campos ya que su vinculación con la realidad es alta, (Marcano, 2008). Por lo tanto, se pueden manifestar en estos juegos contenidos de tipo histórico, político, económico, religioso, etc. Según (Gros, 2009) denominamos juegos serios a aquellos que van a permitir a los estudiantes jugar y mediante el desarrollo del juego aprender de los errores y mediante la experiencia se sientan con plena seguridad para culminarlo, además se basa en situaciones y escenarios reales de su entorno, mediante el juego analizar situaciones, explorar nuevos escenarios y así adquirir nuevos conocimientos, pero sin temor al error.

1.2.4. Aprendizaje basado en juegos serios

En la actualidad los aprendizajes que desarrollan los estudiantes, se basan en la práctica, donde ellos tengan que utilizar sus habilidades, destrezas y conocimientos para poder cumplir con la labor encomendada por el docente, dejando de lado lo teórico y basándose en lo práctico.

Esta experiencia la encontramos en el juego de "El misterio de la encomienda de Ricote" (Egea et al.,2017) los resultados nos muestran que los estudiantes aumentaron sus conocimientos, también se incluyó audios y lo constante de ello reforzó los conocimientos en los alumnos y una valoración satisfactoria. Asimismo (Cuenca y Jiménez, 2018) el cual está dentro de una secuencia de actividades para enseñar el patrimonio y demás características geográficas, sociales y culturales de la zona "Betica Romano".

Asimismo, encontramos el diseño de un videojuego serio para la enseñanza — aprendizaje de la historia portuguesa en estudiantes de sexto grado, se basaron para su desarrollo en la interacción de los estudiantes con videojuegos de su agrado, de esta manera, se pudo crear e implementar el videojuego en relación a los procesos históricos de su país (Cruz et al., 2017).

Por otra parte, es importante que un juego serio, tenga el potencial para enseñar, en ese sentido (Anderson, 2019) diseña un videojuego el cual se centra en proceso históricos (guerras), para ello es importante, la información, la construcción de escenarios y la estética del mismo, en consecuencia, busca dar a conocer la importancia del diseñar y cómo afecta ello en el enseñar partiendo de lo interactivo. También encontramos un videojuego que se desarrolla en Indonesia, llamado "Mengenal Indonesia", el cual sirve para complementar el área de Ciencias Sociales en estudiantes de primaria, de esa manera el alumno conoce más acerca de su país, desde el desarrollo de hechos históricos y geografía local (Falahah y Irrahali, 2019).

1.2.5. Enfoques innovadores de los juegos serios

Los juegos serios en gran medida ofrecen oportunidades a los estudiantes, es por ello que hoy en día tienden a reflejar enfoques que giran en torno a la resolución de problemas realistas y habilidades innovadoras, es decir los juegos serios requieren de ayuda y soporte a través de diferentes metodologías que evidencien aprendizaje a través del juego (Massa et al.,2018).

La tecnología y las aplicaciones hacen cada día que las personas disfruten jugando, estableciendo una complejidad en el software, convirtiéndose posteriormente en un desafío al diseñarlos en base a los enfoques que en gran medida involucran una serie de actividades como el análisis, el diseño, animación, video, escenarios, sonido, funcionalidad, programación, pruebas y validación (Taipe,2020).

Los juegos serios han ganado mucho interés en estos tiempos, los estudios reportan ventaja y beneficios en cuanto a la educación, mejorando la motivación y aprendizaje en base a experiencias. No obstante, es importante destacar que existe una brecha en cuanto a los diseñadores, ya que en gran medida no cuentan con conceptos relacionados a pedagogía o entorno a procesos pedagógicos o aprendizaje, es por ello que se debe dar mayor énfasis al estudio multidisciplinario con profesionales que tengan la dirección y experiencia en el área (Taipe,2020). Al hablar de enfoques innovadores tenemos que tener en cuenta que el alumno crea el conocimiento a través del paradigma como aprender haciendo.

Tabla 1. Aspectos pedagógicos para el diseño del Juego Serio

ASPECTO	USO
Conocimiento intensivo y participativo	Espacio virtual de participación
Estratégicas pedagógicas lúdicas	Definen los objetivos a alcanzar, escenario pedagógico, adaptación de estilos de aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los niños.
Estrategias de aprendizaje para la memoria a corto plazo	Desarrollo de habilidades cognitivas para mejorar la memoria de trabajo del estudiante.
Teoría Therapy Cognitive Behaviour	Ayuda a cambiar o reforzar la forma de cómo piensa yactúa el estudiante.
Motivation Theory	Evalúa ¿cómo el juego afecta a la motivación del estudiante?, mejorando las habilidades de pensamiento y resolución de problemas.
Aprendizaje activo	Estrategia de enseñanza aprendizaje en el cual el diseño y la implementación se centran en el alumno.
Praxis educativa	Se relaciona a las prácticas educativas en oposición a las teorías.
Epistemic Game Theory	Determina las hipótesis de la racionalidad y analiza las implicaciones del comportamiento de los estudiantes a través de los juegos.
Constructivismo Theory	Destaca la importancia de la acción en el proceso de aprendizaje.
Sociocultural Theory	Indica como el individuo se relaciona con el contexto social
Learning Theory	Absorbe, procesa y retiene el conocimiento sobre el aprendizaje.
Activity Theory	En esta teoría, la unidad básica de análisis de todos los esfuerzos es la actividad. Una interacción decidida entre sujeto y objeto en un proceso en el que se realiza la transformación mutua.

Fuente: Taipe (2020)

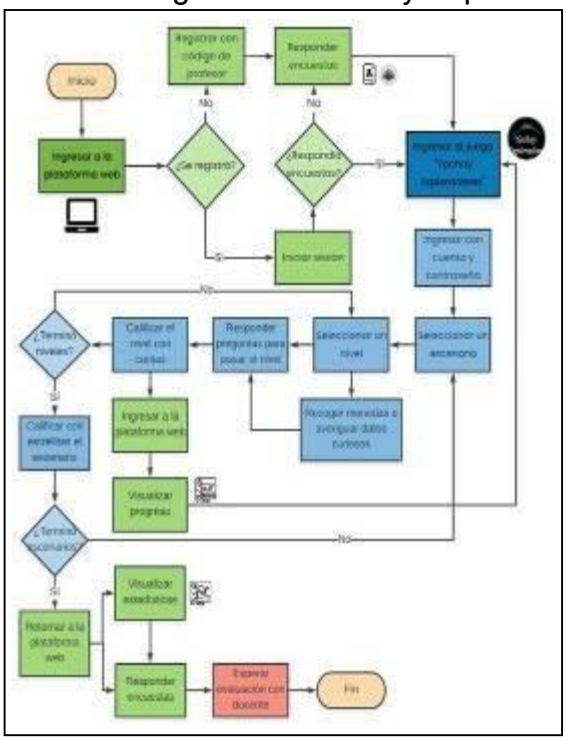
1.2.6. Juego Serio "Yachay Exploradores"

El Juego Serio forma parte de una extensión de MATELOGIC, el cual tiene como objetivo desarrollar competencias matemáticas en estudiantes de tercer y cuarto grado de educación primaria. Por lo tanto, los escenarios donde se desarrolla el Juego Serio MATELOGIC, también pueden ser utilizados para trabajar contenidos relacionados a la identidad cultural, patrimonio, etc., por lo tanto, enfocado al curso de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica. Como se ha venido exponiendo en el

actual documento, el sistema o plataforma educativa en forma de aplicativo móvil, ha sido desarrollado con el motor gráfico UNITY (software libre) y lenguaje de programación (c#).

Unity, es una plataforma de desarrollo 3D en tiempo real. Proporciona herramientas para crear juegos y desplegarlos en un conjunto de dispositivos muy amplio (móvil, web, escritorio, realidad aumentada/virtual). A pesar de contar con distintos planes de pago para un mayor acceso de herramientas, Unity proporciona una versión libre para un público investigativo o de desarrollo para “principiantes” (estudiantes y maestros)

Figura 1. Flujo específico del Juego Serio “Yachay Exploradores”

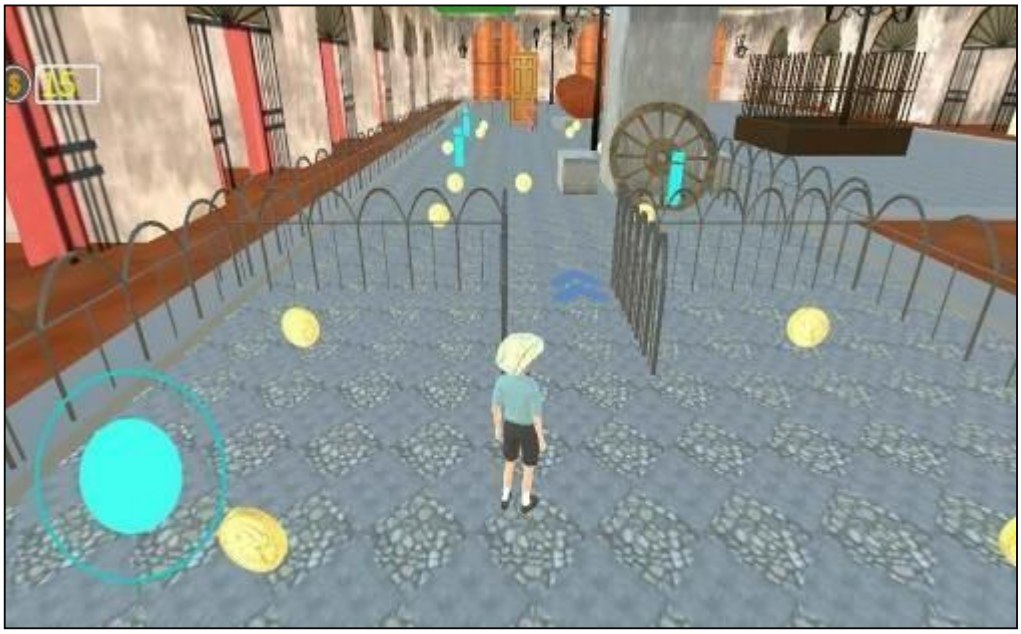


Fuente: Elaboración Propia

Figura 2. Escenarios del Juego Serio “Yachay Exploradores”

Fuente: Elaboración Propia

Figura 3. Escenario Fundo el Fierro

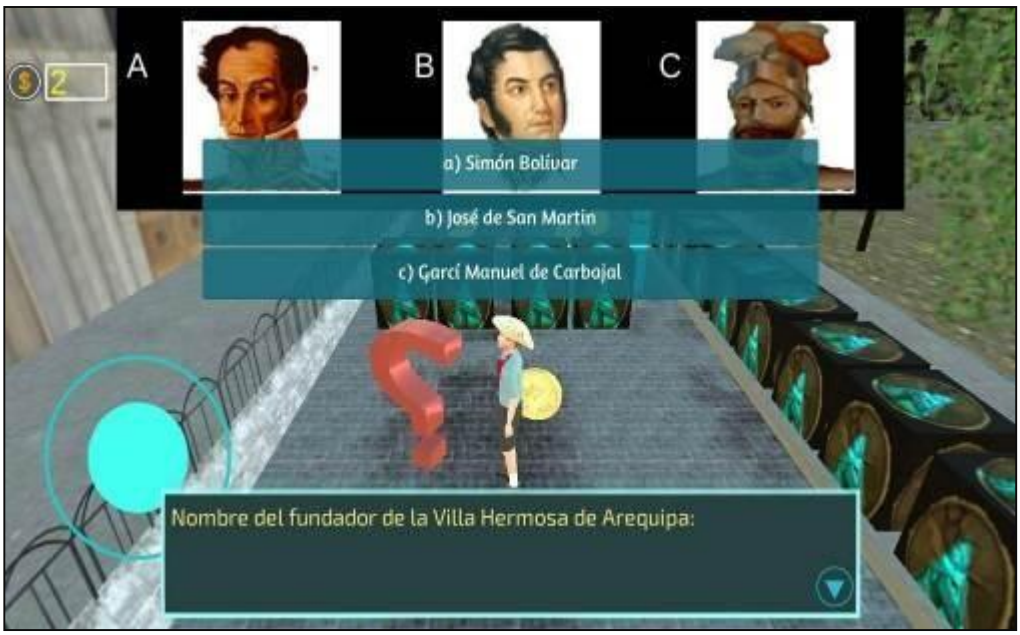


Fuente: Elaboración Propia

Figura 4. Escenario Molino de Sabandia

Fuente: Elaboración Propia

Figura 5. Escenario Plaza de Armas



Fuente: Elaboración Propia

Figura 6. Escenario Hospital Goyeneche

Fuente: Elaboración Propia

1.2.7. Usabilidad

La usabilidad hace referencia a la utilización que le da el usuario a determinado producto. El grado en que un usuario específico puede usar el producto o sistema para lograr un objetivo específico de una manera eficaz, eficiente y satisfactoria en un entorno de uso específico (Seffah et al.,2006). También puede ser definido como la capacidad de un software para ser entendido, aprendido, usado y atractivo para los usuarios, usando para determinadas condiciones (Bertoa y Vallecillo, 2006).

Así también se describen cinco descomposiciones del término usabilidad; Aprendizaje, eficiencia, recuerdo en el tiempo, tasa de errores y satisfacción (Nielsen, 1994). Por otra parte, ISO/IEC mencionan las siguientes componentes de la usabilidad; Comprensibilidad, Aprendibilidad, Operabilidad, Atracción, Conformidad. Basándonos en las características de la usabilidad descrita anteriormente, nos enfocamos en los siguientes componentes:

- **Comprensión.** Es la capacidad del componente para permitir al desarrollador de sistemas comprender si el componente es adecuado, y cómo puede usarse en tareas y condiciones de uso particulares (Bertoa y Valecillo, 2006).

- **Aprendizaje.** Es la capacidad que permite al usuario aprender su utilización. Deben tener en cuenta a los usuarios del sistema para aprender cómo se usan las funciones del software (Bertoa y Valecillo, 2006).

- **Eficiencia.** Se refiere a la manera en que el producto brinda un desempeño optimo en relación a los recursos utilizados para su elaboración. Se compone de su desempeño en el tiempo, uso de recursos y la eficiencia (Ruiz et al.,2006)

- **Atractividad.** Se caracteriza por los atributos y características que tendrá el software para llamar la atención del usuario en su utilización (Bertoa y Valecillo,2006).

1.2.8. Juegos Serios como recurso de aprendizaje en educación

El uso de videojuegos para la enseñanza de Historia y geografía estimulan la motivación y la búsqueda de información, propiciando un aprendizaje significativo (Vicente, 2018). Así se busca que los videojuegos educativos sean una herramienta que desplace a la educación tradicional y busque adaptar las tecnologías en el aula (Preciado y Silva ,2018). Es de destacar que este tipo de juegos logran aumentar los conocimientos de los estudiantes, mediante el uso de imágenes, audio y el entorno obteniendo resultados satisfactorios (Egea et al., 2017).

Podemos destacar entre los juegos que contribuyen en el fortalecimiento de la historia, identidad y patrimonio a “Libertus, ruta hacia la libertad” (Cuenca y Jiménez, 2018) que busca que el estudiante aprende del patrimonio y características sociales, geográficas y culturales de la zona “Bética Romano”. Así también el videojuego “El misterio de la encomienda de Ricote” donde se pueden observar el edificio de Ricote en el cual se conocerá su historia y demás datos históricos (Egea et al.,2017) y el desarrollo y estimulación de la arqueología peruana tenemos al videojuego Memolurgia que estimule el interés y motivación por parte del alumno (Preciado y Silva, 2018).

Y, por último, un juego serio centrado en la historia del Perú, precisamente en los acontecimientos ocurridos a inicios del Siglo XIX en el proceso de Independencia, nos referimos al videojuego “1814: La Rebelión del Cusco”, centrándose en los

acontecimientos históricos en 1814 en la ciudad del Cusco, buscando recrear de la manera más realista a los personajes y batallas desarrolladas en esa época, se concluye la motivación que despierta en el estudiante y en consecuencia el aprendizaje de la historia del Perú (Evaristo et al., 2016).

1.3. Identidad

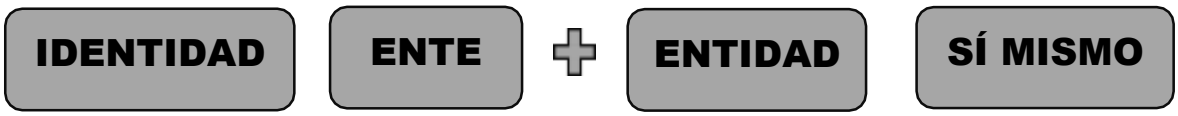
Es un "conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás, pero también como la conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás" (R.A.E.,2018). Por lo tanto, la identidad es la capacidad en que una persona se reconoce así mismo, y que construye una biografía sobre sí mismo compartiendo una serie de costumbres, manifestaciones adquiriéndolo a través de las relaciones sociales, es decir la socialización los cuales son mediados por un conjunto de símbolos que adquiere mediante la interacción con los demás (González y Piñon,2019).

Es importante destacar que los rasgos distintivos que van definiendo a uno mismo o grupo social en diferencia del resto, determinan una consecuencia de la interacción con su entorno, es por ello que para que exista identidad debería primero existir, identificación. Encontramos manifestaciones culturales que manifiestan con mayor fuerza la identidad en la población, entre estas tenemos, las fiestas, la música y la danza (Molano,2018).

La identidad logra desarrollarse entre las manifestaciones culturales, procesos históricos y situaciones de conflicto, lo cual logra la evolución de la comunidad en conjunto, esto influye al constituir parte su pasado y formar parte de su futuro (De Rojas, 2004).

En conclusión, la identidad son rasgos que definen al sujeto en sus diferentes aspectos ya sean colectivos o culturales que se van originando de acuerdo al lugar o medio social donde interactúa. Cabe resaltar que la identidad no es innata, sino se van construyendo, reformulando, recreando a medida que pasa el tiempo.

Figura 7. Construcción de la Identidad



Fuente: Elaboración Propia

1.3.1. Proceso de la construcción de la identidad

Según (Arias, 2002), precisa que la construcción de la identidad empieza teniendo un autorreflexión de sí mismo, es decir determinando su imagen o representación que permite identificarse por sí solo. Esto vendría a ser una de las primeras fases en cuanto a la identidad. Por otra parte, la identidad no se construye en un vacío sino en la intervención con su entorno, al igual que la amistad implicando una comunicación simbólica que define lo que es propio y lo que nos hace diferentes. Es importante destacar que para definir una identidad lo primero es que delimitemos cuales son las fronteras entornadas a los simbólico e imaginario. Tenemos la definición del sociólogo alemán Ulrich Beck que define la globalización como "un proceso que crea vínculos y espacios sociales transnacionales, revaloriza culturas locales y trae a un primer plano terceras culturas" (Beck, 2008, p.15).

La globalización, lleva consigo una serie de cambios, donde los medios de comunicación y las redes cumplen un rol importante, esto nos expone cada día a nuevos valores y conductas, al relacionarnos por estos medios tecnológicos con individuos de culturas diferentes, generando que se corrompa la identidad cultural. (Huber,2002). Asimismo, podemos entender el término globalización cultural, como la búsqueda de estandarización de las sociedades, en consecuencia, prácticas culturales homogeneizadas (Featherstone, 2007), En la actualidad, vemos que las sociedades empiezan a actuar de manera diferente, surgiendo cada vez características más diferenciadas. En tanto, podemos mencionar que la cultura está en constante cambio y esto involucra nuevas formas de adaptarse en los individuos.

Por ende, podemos entender que en el mundo las sociedades se desarrollan en un mismo escenario, pero donde los miembros actúan y piensan de manera diferente,

perjudicando la identidad cultural en estas zonas, generando una propia percepción de cultura (Méndez, 2007).

La cultura se ha industrializado y hoy podemos comprarlo, algo así como en un supermercado, al respecto refieren los Antropólogos, que la circulación más fluida de los capitales culturales que antes se encontraban mucho más restringidos a determinados grupos, ha hecho más complejas las diferencias entre las clases. Se puede destacar que la migración de la población hacia zonas urbanas genera un establecimiento ilegal en estos espacios, generando cambios sociodemográficos y territoriales (Mantecón,2003). Todo este proceso de industrialización de la cultura lleva a la democratización de bienes culturales, lo cual lleva a la tendencia a la mezcla, a escala global, de productos de diferentes medios culturales, busca nuevos circuitos de comunicación, despejando el cierre de brechas y exclusión, generando nuevos espacios de unión y apertura cultural (Mantecón, 2003). En consecuencia, la población se encuentra inducida por material tecnológico y documentario, generando cambios en su percepción de lo real y lo falso, provocando cambios en la persona y separación de su cultura.

La identidad no es extraña a la globalización, el modo en que los usuarios se relacionan con ese espacio, con cada una de estas tecnologías de la comunicación, dominado por el territorio virtual, se modifica en un espacio donde lasconstrucciones de las identidades tradicionales se disipan (Featherstone, 2007).

Los términos identidad y cultura se relacionan, pero cada una representa a un estadio diferente. “La cultura es una estructura de significados incorporados en formas simbólicas a través de los cuales los individuos se comunican, la identidad es una narrativa sobre sí mismo, mediante la interacción con otros mediante ese patrón de significados culturales” (Gonzalez et al.,2019, p.176). Asimismo, según (Larrain,2003), el estudio de la cultura parte por lo simbólico, y la identidad se centra en la interacción de los simbólico para construir la autoimagen y la narrativa personal.

1.3.2. Tipos de Identidad

Podemos mencionar muchos aspectos que conciernen a la identidad, a continuación, presentamos los más importantes (Mundoinfinito, 2016).

- **PERSONAL.** Se construye a lo largo de la vida. Forma parte nuestro espacio geográfico donde nos desenvolvemos, asimismo, reconocernos como somos, para tener una idea clara sobre quien somos. También influyen nuestras relaciones con otras personas.
- **SOCIAL.** Guarda relación con el sentido de pertenencia. Cuando uno va creciendo va formando parte de grupos sociales, estos influyen en su identificación, apreciación y valoración. Escenarios donde nos vinculamos con estos grupos son la familia, colegio, comunidad, barrio, etc.
- **CULTURAL.** Tiene que ver con el pertenecer a una cultura, por lo tanto, con el desarrollo de las manifestaciones culturales de su localidad. Es importante detallar que los sucesos históricos tienen influencia en el afianzamiento para el logro de su identidad.
- **NACIONAL.** Tiene más relación con el sentido de pertenecía a su país, un claro ejemplo de ello son las celebraciones que involucran a todos los miembros como, fiestas patrias.
- **ÉTNICA.** Sentido de pertenencia a un grupo étnico, resultante de los antepasados de los miembros de una sociedad. Encontrándose unidas por factores como: cultura, lengua, tradiciones, etc.
- **REGIONAL.** La región donde nos encontremos influyen también en las prácticas culturales que desarrollara el individuo entre las cuales podemos destacar; gastronomía, festividades, danzas, música, etc.

1.4. Identidad Cultural

La raíz de la identidad cultural se originó hacia los años cuarenta del siglo XX en los Estados Unidos de Norteamérica, el cual buscaba dar una solución ante los constantes cambios generados en la sociedad por causas de la inmigración. En ese

contexto la identidad cultural era considerada como un determinante estable en la conducta de los individuos (Díaz, 2015).

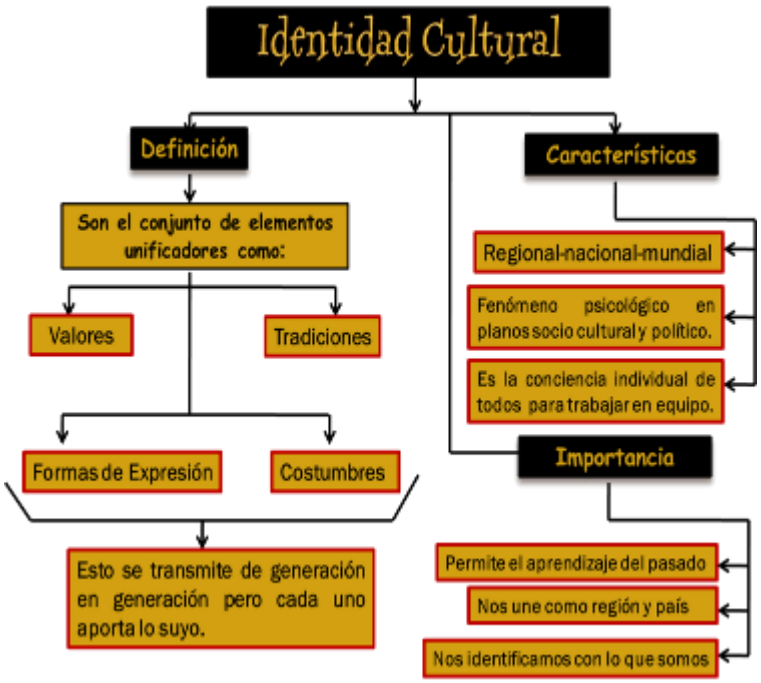
Hablar y discutir sobre identidad cultural, es producto de debates consensuados en la práctica para identificar un hecho cultural y dar especificidad al aporte de una serie de actividades del ser humano. La identidad cultural encierra a un grupo social que comparte determinados rasgos culturales. De la misma manera, se alimenta de la influencia exterior (Molano,2018).

Es por ello que desde el punto de vista de los sociólogos y antropólogos determinan que la identidad surge por diferenciación y reafirmación frente al otro. Asimismo, la identidad cultural es definida a través de múltiples aspectos en los que se plasman las culturas en una comunidad y uno de los rasgos determinantes es el carácter inmaterial y anónimo. Por otra parte, según (Romero,2005), determina que la identidad guarda relación con el pertenecer a un grupo o colectividad social, por ejemplo, encontramos manifestaciones culturales que afianza más esta pertenencia como lo son las danzas, festividades religiosas, costumbres, etc.

Es importante destacar que la identidad usualmente se manifiesta a partir del patrimonio cultural. La identidad determina que el individuo y la sociedad reconozcan su entorno físico y social, y la influencia histórica que recibe, es por ello que está ligada al patrimonio cultural. Asimismo, también se dice que la identidad cultural no podría subsistir sin la memoria que activa todo el acontecer del pasado que es propio de cada persona y ayuda a reconstruir el futuro.

En concordancia la identidad se hace más amplia cuando hay manifestaciones culturales y actividades cotidianas que se realizan en el quehacer diario como son los rituales, música y danza. Todo lo mencionado se manifiesta como patrimonio cultural con una coexistencia de reconocimiento que configura a una cultura y establece elementos de valor propios de la naturaleza y de carácter influyente a la identidad cultural. Asimismo, no podemos olvidar que la identidad configura los elementos de una forma natural implicando a las personas a que reconozcan su propio entorno físico y social (Romero,2005).

Figura 8. Identidad Cultural



Fuente: Sánchez (2019)

1.4.1. Construcción de la Identidad Cultural

Los cambios culturales se dan con el pasar de los años, respondiendo a las trasformaciones del entorno, esto responde a cambios parciales o totales en las prácticas culturales. De la misma forma podemos destacar a la enculturación, que se refiere al individuo cuando este aprende nuevas prácticas culturales. Esto se da de manera constante, al vivir en una sociedad globalizada la población tiene la necesidad de adecuarse a estos cambios.

Los factores que contribuyen a la identidad guardan referencia en base a dos aspectos, el primero se da por el contraste y enfrentamiento entre culturas dominantes y minoritarias y el segundo guarda relación con el desarrollo progresivo, examinador y explorador de la identidad dentro de un grupo para su mayor consecución y logro de la identidad (Chávez Gil,2019).

Por otra parte, hay autores que se enfocan en conceptos de identidad étnica, racial, cultural para referenciarse a los sentidos de pertenencia de un grupo de individuos en base a su concepción, teniendo en cuenta que es insuficiente tomar en

consideración los términos raza y etnia para denotar una realidad, estos aspectos se direccionan a los orígenes de similitud entre un grupo de individuos, por ende, la raza forma parte del origen biológico y la etnia al origen biológico como cultural (Zaragoza ,2010).

Es importante comprender los aspectos dinámicos que se dan en una cultura, ya que permiten profundizar los acontecimientos dentro de un grupo de personas, es decir los sucesos como las manifestaciones culturales que demuestran el sentir de una población (Lloréns,2002). Según (ORÉ,2018) la forma de vivir y sentir de una población está ligada con la pertenencia, es decir demostrar modelos de vida como:

- **El modelo asimilativo**: Se ocasiona cuando se tiene en cuenta a las personas que pertenecen a un lugar minoritario y estas a su vez se identifican con el lugar acogido, aceptando pautas culturales, pero rechazando la cultura de origen o nacimiento.
- **El modelo de confusión:** Inicia cuando la persona reconoce al mismo tiempo su origen, su cultura y a la vez la cultura dominante, ocasionando sentirse confundido al no relacionarse con las dos a la vez.
- **Modelo Conflicto:** Consiste en refugiarse en los orígenes culturales propios del país, generalmente se acogen a ello personas que tienen dificultad para integrarse a la sociedad.
- **Modelo Afectivo:** Se da cuando uno se identifica con su sociedad o lugar de nacimiento de manera positiva, se lleva consigo los recuerdos vividos en familia, de forma que uno no puede olvidar o traicionar el lugar de nacimiento, de lo contrario traicionarían a su familia y a su tierra.
- **Modelo de Bietnicidad:** Se da en aquellas personas que pertenecen a dos lugares, es decir el lugar de origen y el lugar receptador.
- **Modelo de Múltiple Pertenencia:** Guarda relación en aquellas personas que se identifican y se sienten pertenecientes a todos los lugares donde migraron o habitaron.

1.4.2. La identidad cultural en la Educación

La trasmisión de cultura permite desarrollar la formación y desarrollo del aprendizaje, permitiendo que los estudiantes o individuos vivan y puedan convivir en sociedad, implicando sus capacidades y potencialidades en su proceso de humanización, es decir proceso en el cual el hombre perfila su condición humana. A través de una enculturación que es el proceso por el cual el hombre aprende y pone en práctica sus costumbres, tradiciones, creencias de su cultura y la transmite año tras año (Martínez,2015).

Las interpretaciones en la construcción de la identidad en las instituciones educativas permiten reafirmar y compartir en los estudiantes los fines de su cultura en la sociedad, es decir la escuela se convierte en un agente social y cultural donde se potencia y se revaloriza la cultura, constituyendo una fuente de aprendizaje significativo en las ciencias sociales, ya que los estudiantes se identifican con su comunidad y asumen roles de cuidado y aprecio hacia su cultura, permitiéndoles aprender, reconocer y valorar el legado de su comunidad (Urrutia, 2005).La vida de un ser humano no puede entenderse sin cultura, ponemos en práctica nuestra cultura en el transcurso del año sin darnos cuenta, en la forma en que expresamos un dialogo, en la forma de vestir y escuchar música o practicar una danza, la cultura nos permite intercambiar diferentes prácticas culturales, es decir enriquece nuestra identidad personal. La cultura es un factor importante en nuestra identidad, nos direcciona a un sentido de pertenencia dentro de un grupo donde compartimos una historia en común, un lenguaje, la forma de hablar, de pensar o de actuar.

Además, se transmite de generación en generación (Ochoa ,2018). Al referirnos identidad cultural en la educación tenemos que enfocarnos en los cuatro pilares que menciona Delors, en la educación del siglo XXI quien plantea el aprender a conocer, el aprender a hacer, el prender a vivir juntos, el aprender a ser, juegan un rol importante en el proceso educativo, por ende, educar es comprender un camino que construye la senda de la madures e identidad cultura, porque un ser es capaz de crear posibilidades humanas (Delors,2013).

1.4.3. La identidad Cultural en el Diseño Curricular

El Diseño Curricular de Educación Básica plantea en sus contenidos el desarrollo de la conciencia nacional, cultural, es decir los estudiantes tienen que cumplir en el transcurso de la Educación Básica Regular una serie de competencias que están alineadas a las áreas de Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica con el perfil de egreso. Las competencias guardan relación con la identidad, por ende, se menciona que el estudiante debe conocerse, valorar su forma de sentir y pensar, que sean personas sujetas a construir su identidad (Minedu,2016).

Siendo ciudadanos con derechos, responsables, aportando a una construcción de una sociedad democrática. El área busca que los estudiantes sean ciudadanos que valoren nuestro país y el mundo, promoviendo el reconocimiento de las desigualdades y la búsqueda de alternativas de solución para contribuir una actitud intercultural. Siendo el área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica permite que el estudiante reconozca sus responsabilidades y participen en el logro del bien común (Guerrero,2018).

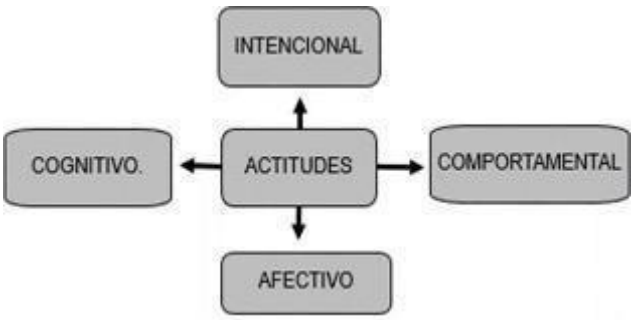
Las competencias, capacidades y desempeños del área de DPCC están alineadas a construir su identidad del estudiante, dentro de ellas los desempeños se caracterizan por aceptar nuestra cultura, nuestra sociedad, permitir que los estudiantes logren y valoren a su familia, su cultura, teniendo en cuenta que ellos pertenecen a diferentes grupos sociales, culturales, religioso que enriquece su identidad, permitiendo demostrar sus potencialidades dentro de su propiodesarrollo, que reflexionen sobre sus prácticas culturales y aprecien a sus pueblos,su herencia cultural y la del país sintiéndose parte de él (Ponce,2020).

Por otra parte, en el área de Ciencias Sociales permite que los estudiantes sean ciudadanos consientes, que ellos forman parte y son sujetos históricos y que asuman un cambio en la sociedad gestionando nuestros recursos históricos, ambientales y económicos, que sean críticos de los proceso históricos, económicos y geográficos para tener una ciudadanía informada. Que el estudiante comprenda la realidad de nuestro país y del mundo, que reconozca los procesos de cambio histórico y asuma mejoras de nuestra sociedad (Angulo ,2019).

1.4.4. Aspectos o dimensiones de la identidad cultural

- **Actitudes:** La actitud es una predisposición que conduce a un comportamiento en particular, es decir es la intención o propósito, esto se produce en muchas circunstancias en nuestras vidas. Esta constituye como una predisposición organizada y coherente a pensar, sentir, percibir y comportarse hacia un referente u objeto cognitivo. Se trata de una estructura perdurable de creencias que predispone al individuo a comportarse de manera selectiva hacia los múltiples referentes de la actitud (Granada,2013).

Figura 9. Características de las Actitudes



Fuente: Elaboración propia

- **Valoraciones:** Es un elemento importante y juega un rol en la sociedad, se manifiestas específicamente por el valor y la significancia social como positiva de los objetos o fenómenos de nuestra realidad, es decir es el reflejo consiente y subjetivo del hombre. Estos representan nuestras creencias, nuestras costumbres, tradiciones, lenguas que son propios de una sociedad, comunidad o grupos de personas.

Las valoraciones establecen una identidad cultural, en referencia los hábitos, actitudes y comportamiento sociales propios de una persona. Las valoraciones generan mayo carácter de integridad como responsabilidad de recordar y sentirse orgulloso de sus raíces, cultura y lugar de nacimiento. Cuando se fomenta estos valores los integrantes de la sociedad abren las puertas de aceptación de cultura en referencia del lugar (Morales,2020).

- **Percepciones:** Hace alusión a las impresiones que podemos percibir, se relaciona constantemente con los individuos de un determinado entorno o sociedad, este tipo de percepción lo ayuda a obtener conclusiones respecto al comportamiento de una comunidad. La percepción es un proceso que se realiza en tres fases:

  La primera fase consiste en la selección, que es cuando percibimos nuestros intereses que es conocido como percepción selectiva, los sujetos perciben mensajes que guardan relación con sus actitudes, intereses, escala de valores y necesidades (Millán,2008).

  La segunda fase es la organización, es decir que una vez seleccionado las personas clasificamos y asignamos un significado que se caracteriza en base a diversos estímulos.

  La última fase es la interpretación, que trata de dar contenido a los estímulos previamente seleccionados y organizados; tal es así que la forma de interpretar los estímulos puede variar, a medida que se enriquece la experiencia del individuo o varían sus expectativas o intereses (Castilla,2006).

Figura 10. Fases de la Percepción

PERCEPCIÓN		
SELECCIÓN	**ORGANIZACIÓN**	**INTERPRETACIÓN**
El sujeto percibe el objeto de acuerdo a sus intereses.	El sujeto le asigna un significado, analiza y agrupa para obtener	El sujeto le da contenido a los estímulos.

Fuente: Elaboración propia

- **Intereses:** Los intereses forman parte del proceso de maduración y del aprendizaje que evidencian características individuales de un entorno social. Podemos tener interés hacia un conjunto de expresiones culturales música, danza, pintura, escultura. Los intereses se manifiestan a través de un tono emocional positivo y con un deseo de conocer más profundamente el objeto (Vásquez,2016).

Figura 11. Características de los intereses

Fuente: Elaboración Propia

1.5. Programa Educativo

Se puede entender por programa como un plan donde se organiza y diseña y se pone en práctica una serie de acciones y materiales que tienen como objetivo el logro de una meta (De Miguel, 2000). Entonces podemos entender un programa como un conjunto de experiencias personales que pueden y deben ser orientadas desde la escuela, donde debe buscar el desarrollo de la persona y buscar los objetivos convenientes para ella y su comunidad. De esta manera el programa brinda al docente la información necesaria para lograr los objetivos de aprendizaje de los estudiantes.

En el programa tienen que estar involucradas todas las actividades a desarrollar por el estudiante en clases. Asimismo, podemos considerar verdaderos programas cuando se orientan de un modo real y profundo.

Todo programa debe tener en cuenta lo siguiente:

- Todo programa parte de una necesidad en especial, que busca favorecer los procesos de enseñanza – aprendizaje en el alumnado.
- Se genera a partir de la evaluación hecha por el docente.
- Está dirigido a un grupo determinado de personas, al momento de diseñar el programa se tiene que basar en las necesidades de los estudiantes.

- Organizarlo en Bloque de actividades y en secuencia.

- Las actividades a desarrollarse son flexibles.

1.5.1. Etapas de un Programa

Tabla 2. Secuencia de un Programa Educativo

PLANIFICACIÓN	EJECUCIÓN DEL PROGRAMA	EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DEL PROGRAMA
- Identificamos la Problemática.	Fase de aplicación de las técnicas e instrumentos.	-Analizamos los resultados.
- Viabilidad del Programa.		-Si son óptimos se continua en esa línea.
- Trazan los objetivos y metas a alcanzar.		-En caso contrario se cambian las técnicas o instrumentos.
- Se prepara el campo temático.		
- Se prepara el material a utilizar.		Verificar la eficacia al comparar los aprendizajes de los alumnos.

Fuente: Elaboración Propia

1.5.2. Programa Propuesto

El Programa tiene como único fin lograr que los estudiantes de tercer año de secundaria, fortalezcan su identidad cultural, basándonos en los componentes de valoración, percepción, actitudes e intereses que forman parte de la identidad y de esta manera logren conocer, valorar y preservar el patrimonio cultural que encontramos en nuestra ciudad de Arequipa. Este programa se desarrollará en sesiones, donde se abordarán desde los conceptos básicos sobre cultura, identidad, sentido de pertenencia hasta enfocarnos en los principales aspectos que nos hacen sentirnos parte de la cultura arequipeña, como el lograr conocer las manifestaciones culturales, costumbres, tradiciones, aportes culturales, su espacio geográfico, lugares turísticos, gastronomía, etc.

Tabla 3. Secuencia del Programa

SECUENCIA DEL PROGRAMA	
1	Comunicamos nuestra Identidad Cultural y Proponemos Alternativas de solución para conservar nuestro Patrimonio Histórico
2	Reconocemos las Manifestaciones Culturales de Nuestra Región
3	Dialogamos sobre las Costumbres y Tradiciones de Arequipa Elaborando Infografías Ilustrativas
4	Conozcamos y valoremos los aportes culturales de la región Arequipa
5	Reconozco y valoro mi espacio geográfico como parte de mi Identidad Cultural
6	Identifico las culturas más representativas de la región de Arequipa
7	Valoro los lugares turísticos de la provincia de Arequipa
8	Conociendo las actividades económicas y su importancia para el desarrollo de la región
9	Conocemos los platos típicos preparados en la gastronomía arequipeña
10	Reflexionamos sobre la Identidad Cultural y nos organizamos para interactuar a través de un Juego Serio.

Fuente: Elaboración Propia

CAPÍTULO II
MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Determinación del problema

En los últimos años el uso de tecnologías de la información y comunicación se ha incrementado en las escuelas, estas herramientas se vienen utilizando y buscan fortalecer el rendimiento académico adaptándose a las diferentes formas de aprender de los estudiantes. Asimismo, se destaca que el uso de estas herramientas en los estudiantes trae consigo mejoras en el rendimiento escolar (García y Cantón, 2019). A partir de ello se puede afirmar que la tecnología ha modificado todo, ahora en estos tiempos se está aplicando las Tics en la educación, ya que permite que el estudiante pueda descubrir, interactuar, crear, razonar por sí mismo entre el computador y el entorno virtual.

Han pasado casi 20 años desde la denominación como Patrimonio Cultural de la Humanidad (Unesco, 2000), a nuestra ciudad por parte de este organismo internacional, lo cual nos invita a reflexionar si la población arequipeña valora y conoce el Patrimonio Cultural Arequipeño. En especial se puede evidenciar que niños y jóvenes desconocen sobre esta denominación y además del cuidado que debemos tener todos, en la conservación de estos centros arquitectónicos que traen historia y aprendizaje y que permite desarrollar en el estudiante la identidad cultural y el valorar los espacios históricos, culturales y arquitectónicos.

En la Institución Educativa “Juilliard”, se observa que los estudiantes del Tercer año de Secundaria presentan un escaso interés del Patrimonio Cultural Arequipeño, esto se manifiesta en el poco reconocimiento de las manifestaciones culturales propias de la ciudad (música, danza, costumbres, tradiciones, geografía, etc.). De la misma manera, se evidencia el insuficiente uso de herramientas tecnológicas y didácticas por parte de los docentes, en la enseñanza de estos temas importantes para el fortalecimiento de la identidad cultural del estudiante. Asimismo, la globalización incide de manera negativa en relación a la cultura de un pueblo, generando problemas en la identidad de los habitantes, llegando a estar incluso en un proceso de alienación.

Por lo tanto, los estudiantes del Tercer año de Secundaria de la Institución Educativa Juilliard, manifiestan que no existen suficientes estrategias didácticas y tecnológicas usadas por parte de los docentes. Por tal motivo, es fundamental que el docente sea el mediador en el proceso de enseñanza – aprendizaje, brindando los recursos, materiales y herramientas necesarias para el logro de los aprendizajes del estudiante.

Por ello se propone el juego serio “Yachay Exploradores”, el cual será aplicado en los estudiantes basándonos en el fortalecimiento de la identidad cultural a través de los diferentes escenarios, bloques virtuales, sucesos históricos, tienda virtual y entornos 3D, que facilitaran su proceso de aprendizaje.

2.2. Justificación de la investigación

La presente investigación titulada “Aplicación del juego serio Yachay Exploradores para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021”. Ante los cambios que se vienen dando en la sociedad arequipeña, como la poca valoración de su patrimonio histórico y cultural, trae como consecuencia falta de identidad cultural a nuestra ciudad.

Actualmente la falta de identidad cultural por parte de la población estudiantil es un problema que afecta en la valoración del Patrimonio que encontramos en nuestra ciudad, por este motivo el uso de herramientas y estrategias de enseñanza por parte

del docente ayudan a fortalecer esta identidad por parte del alumnado. La relevancia social implica que los adolescentes de nuestra ciudad reconozcan la importancia de nuestros bienes materiales e inmateriales que ayudan a forjar una identidad como nación, permitiéndonos saber quiénes somos, de dónde venimos para lograr una mejor sociedad como personas. Es por ello que nuestra herencia cultural tiene gran importancia en su valor histórico, arqueológico, artístico, documental, que es muy relevante para fortalecer nuestra identidad cultural a través del tiempo de generación en generación.

Este trabajo se enfatiza en el enfoque de Ejercicio de la Ciudadanía según el Currículo Nacional de la Educación Básica, que pretende que el estudiante conozca en el contexto en el que se encuentra, tome conciencia y logre valorarlo. De esta manera buscamos crear ese sentimiento con el uso del juego serio, en el cual el estudiante podrá visualizar los lugares mencionados, pero en un entorno virtual. Esto motivara en el estudiante motivación al conocer la historia e importancia de estos lugares patrimoniales de su ciudad. Por este motivo se propone la aplicación del juego serio para motivar a los estudiantes y obtener resultados positivos en su aprendizaje, lo que contribuirá con la investigación y en un futuro ayudará a los docentes a utilizar el juego serio para fortalecer la identidad cultural a nuestra ciudad de Arequipa en los estudiantes y así lograr promover su aprecio y valoración.

2.3. Delimitación del Problema de Investigación

2.3.1. Delimitación Social

La investigación se realizó con estudiantes de tercer año de educación secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard, que traerá consigo el fortalecimiento de su Identidad Cultural, asimismo, la aplicación del juego serio es un aporte al uso de las tecnologías de la información y comunicación que contribuye con esta esta educación virtual, por tal motivo la investigación es necesaria para brindar en un futuro mayor accesibilidad al uso de TICs.

2.3.2. Delimitación Temporal

La presente investigación se llevó a cabo durante el mes de mayo, junio y julio del 2021.

2.3.3. Delimitación Espacial

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Privada Juilliard del distrito de Cerro Colorado provincia de Arequipa.

2.4. Formulación del problema

2.4.1. Problema General

- ¿Cómo la aplicación del juego serio “Yachay Exploradores” fortalece la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021?

2.4.2. Problema Especifico

- ¿Cómo construimos el juego serio “Yachay Exploradores” para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021?
- ¿De qué manera llevamos a cabo el diseño del juego serio “Yachay Exploradores” para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021?
- ¿De qué manera influyó el juego serio “Yachay Exploradores” para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021?

2.5. Objetivos

2.5.1. Objetivo General

- Demostrar que la aplicación del juego serio “Yachay Exploradores” fortalece la identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.

2.5.2. Objetivo Específico

- Diseñar el juego serio “Yachay Exploradores” para fortalecer la identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.

- Implementar el juego serio “Yachay Exploradores” como un plan de mejora para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.
- Evaluar cómo influyó el juego serio “Yachay Exploradores” para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.

2.6. Formulación de la Hipótesis

2.6.1. Hipótesis Alterna

Hi: La Aplicación del juego serio “Yachay Exploradores” fortalece la identidad Cultural de los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la I.E. Juilliard 2021.

2.6.2. Hipótesis Nula

Ho: La Aplicación del juego serio “Yachay Exploradores” no fortalece la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la I.E. Juilliard 2021.

2.7. Sistema de Variables

2.7.1. Variable Independiente

Juego serio

2.7.2. Variable Dependiente

Identidad Cultural

2.7.3. Operacionalización de Variables

Tabla 4. Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	ITEMS
JUEGO SERIO	Usabilidad	Comprensión	• Comprendí de manera adecuada, como poder desplazarme con el avatar en cadaescenario. • Comprendí el contexto virtual en el cual se desarrolló el videojuego.
		Aprendizaje	• Fue fácil aprender el uso de los recursos dispuestos en el videojuego. • Las actividades que presenta el videojuego en cada escenario favoreció mi aprendizaje. • Resultó atractivo aprender el manejo de las herramientas que ofrece el videojuego. • El entorno de cada escenario con elementos culturales e históricos ayudaron en mi aprendizaje.
		Eficiencia	• La organización de las secciones de cada escenario es eficiente para el usuario • El Bloque de la tienda virtual es fácil de entender y utilizar. • El Bloque de consulta de monedas es fácil de entender. • El videojuego presenta una jugabilidad fácil de manipular.
		Atractividad	• Los atributos (colores, textos, diseños, diseño gráfico) de los entornos virtuales son amigables y atractivos. • La música del videojuego es amigable y atractiva. • Los bienes virtuales (premios) que lograste conseguir durante el videojuego, fueron motivadores.

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 5. Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
IDENTIDAD CULTURAL	Actitudes	Motivo de orgullo	• ¿Cuál de las siguientes opciones son danzas de la provincia de Arequipa? • Antes era denominado Puente del Diablo, según la leyenda, actualmente lleva el nombre de: • Plato típico de Arequipa que deleito al demonio según la leyenda de Carlos Herrera: • ¿Cuál es el nombre de la figura que se encuentra en la base de la pileta de la Plaza de Armas?
	Valoraciones	Valoración hacia la geografía local	• ¿En qué lugar fue encontrada la Momia Juanita? • ¿Qué cultura se desarrolló en Arequipa? • ¿Cuántas provincias tiene la región de Arequipa? • ¿Cómo se llama el volcán más representativo de la provincia de Arequipa? • ¿Qué lugar fue concebido inicialmente como un lugar para la protección de vicuñas? • ¿Cuál es la flor típica de Arequipa?
	Percepciones	Percepción de la historia local	• ¿En qué fecha fue declarada Arequipa como Patrimonio Cultural de la Humanidad? • ¿Quiénes fueron los primeros administradores del hospital Goyeneche? • Nombre del fundador de la Villa Hermosa de Arequipa: • Nombre de la campana de la Catedral que pesa 130 quintales • ¿En cuál de los portales se encuentran tallados los rostros de autoridades? • ¿De qué país fue traído el órgano de la Catedral? • Seleccione la alternativa que corresponde a los tres monasterios de la provincia de Arequipa
	Intereses	Preferencia a adquirir producto local	• ¿Cómo se llama el lugar en Arequipa donde podemos encontrar todo tipo de artesanía? • ¿Qué es el sillar? • ¿Qué es una chomba?

Fuente: Elaboración Propia

2.8. Metodología

2.8.1. Método Científico

Nosotros con la aplicación del método científico nos planteamos hipótesis las cuales fueron ratificadas con la instrumentalización de la investigación mediante la recolección y procesamiento de la información que posteriormente fueron transformadas en gráficos de barras y tablas de frecuencia para poder ratificar la hipótesis de investigación alterna.

2.8.2. Enfoque de Investigación

El presente trabajo de investigación se desarrolla en base al enfoque cuantitativo. De esta manera se utilizó la recolección y procesamiento de datos para probar la hipótesis, teniendo como base la medición numérica, grafico de barras, tablas de frecuencia y el análisis estadístico con el software SPSS (versión 23), con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías. (Hernández, 2014)

2.8.3. Nivel de Investigación

Aplicada (cuando sus aportes están dirigidos a iluminar la comprensión y/o solución si la requiere de algún fenómeno o aspecto de la realidad perteneciente al dominio de estudio de una disciplina científica en específico). Este tipo de investigación también recibe el nombre de práctica, activa, dinámica. Se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren. Por lo tanto, se busca es intervenir para cambiar la situación en la variable dependiente.

2.8.4. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es explicativa “Busca explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables, buscando establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian” (Hernández et al., 2014). Por lo tanto, a través de las sesiones de aprendizaje relacionadas a la variable dependiente identidad cultural (concepto, características, manifestaciones culturales, etc.). Asimismo, el uso de la aplicación del juego serio para fortalecer la identidad cultural del estudiante del tercer año de secundaria. De la misma manera, se evaluarán sus logros a lo largo de cada sesión virtual de aprendizaje.

2.8.5. Diseño de Investigación

El estudio es experimental utilizando el diseño cuasi experimental con dos grupos no equivalentes, con pre test y post test.

GE	**O1**	**X**	**O2**
GC	**O3**	**---**	**O4**

Donde:

- G.E: Grupo Experimental
- G.C: Grupo Control
- O1 y O3 Pre Test
- O2 y O4 Post Test
- X: Manipulación de la variable Independiente

2.9. Técnicas e Instrumentos

2.9.1. La Encuesta:

"Una encuesta es un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica" (Thompson, 2010)

2.9.2. El Cuestionario:

El instrumento en concordancia con la técnica es el cuestionario, que va a permitir formular una serie de interrogantes y preguntas sobre la usabilidad del juego serio "Yachay Exploradores" a través de 13 preguntas, así mismo otro cuestionario para conocer la Identidad Cultural de los estudiantes a través de 20 preguntas.

2.10. Validez y confiabilidad de los Instrumentos

Para conocer la eficacia de los instrumentos planteados nos basamos en el procedimiento de validez de contenido. Según (Hernández et al.,2018, p.230); "se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide o la amplitud en que la medición representa al

concepto o variable medida".

En consecuencia, el instrumento fue validado por 4 docentes especializados en el tema mediante el juicio de expertos, con la finalidad de que juzguen de manera pertinente y analicen la formulación de los ítems de los instrumentos para conocer si son útiles para la investigación.

- El instrumento de la variable Independiente "Juego Serio", los ítems tienen 100% de coincidencia favorable entre los jueces.
- El instrumento de la variable dependiente "Identidad Cultural", los ítems tienen 100% de coincidencia favorable entre los jueces.

La confiabilidad "se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo, caso o muestra produce resultados iguales" (Hernández et al.,2018, p.228). En ese sentido, se utilizó el programa SPSS (versión 23), mediante el análisis de confiabilidad Alfa de Cronbach, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 6. Resultados de fiabilidad Variable 1

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,805	20

Fuente: Prueba Alfa de Cronbach, SPSS (versión 23)

Se obtiene el resultado de 0,805, indicando un elevado nivel de confiabilidad del instrumento Identidad cultural. Por lo tanto, el instrumento presenta una elevada confiabilidad.

Tabla 7. Resultados de fiabilidad Variable 2

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,722	13

Fuente: Prueba Alfa de Cronbach, SPSS (versión 23)

Se obtiene el resultado de 0,722, indicando un aceptable nivel de confiabilidad del instrumento Juego Serio. Por lo tanto, el instrumento presenta una aceptable confiabilidad.

2.11. Población y Muestra de estudio

2.11.1. Población de Estudio

La población estará conformada por los estudiantes de la Institución Educativa Privada Juilliard", con Código Modular 1672591. La institución queda ubicada en el distrito de Cerro Colorado provincia de Arequipa, sirve del proceso educativo al nivel secundario.

Tabla 8. Población de Estudio

Grado	Cantidad de Estudiantes
1º Grado	62
2º Grado	56
3º Grado	46
4º Grado	65
5º Grado	59
TOTAL	**288**

Fuente: Estudiantes Nivel Secundario de la Institución Educativa Privada Juilliard

2.11.2. Muestra

Se realizó el método de muestreo no probabilístico por conveniencia y se consideró a los estudiantes de tercer Año de Secundaria debido a que en el Currículo Nacional y Programación Curricular de Secundaria se trabajan temas relacionados a la Identidad Cultural, asimismo se pone énfasis en la competencia transversal "se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.

También se tomó en cuenta la edad de los estudiantes las cuales oscilan entre 13 y 14 años de edad. Del mismo modo, fue importante que los estudiantes tuvieran acceso a un teléfono celular con servicio de internet.

De esta manera la muestra en esta investigación está conformado por 46 estudiantes del tercer año de educación secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard. Asimismo, se designó dos grupos, el grupo control (GC) 24 estudiantes trabajaron sin la aplicación móvil y en el grupo experimental (GE)

conformado por 22 estudiantes (trabajaron con la aplicación).

Tabla 9. Muestra de Estudio

Grupo	Cantidad de Estudiantes
Experimental	22
Control	24
TOTAL	**46**

Fuente: Estudiantes asistentes de 3º "A" y 3º "B" de la I.E. Juilliard.

2.12. Técnicas para el análisis de datos

Para el procesamiento de datos se utilizó el software SPSS (versión 23), se usaron frecuencias, la media y la Prueba T de Student de muestras independientes, para corroborar la hipótesis alterna de la investigación.

2.13. Procedimientos y secuencias de ejecución de la investigación

Se realizaron las siguientes fases.

Fase 1: Los investigadores coordinan con las autoridades de la Institución Educativa, dándoles a conocer la problemática que se evidencia en los estudiantes.

Fase 2: Se plantea el problema, se realiza la búsqueda de información (estados del arte), se desarrolla el marco teórico para darle sustento al trabajo de investigación y se busca una solución respectiva.

Fase 3: Importancia del juego serio basado en su enfoque transversal intercultural y la competencia transversal; Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics, que tiene como finalidad motivar y hacer que el estudiante interactúe y aprenda mediante su uso en las sesiones.

Fase 4: El juego serio se podrá instalar en dispositivos como celular, tablets, Smartphone, laptop (Android, IOS, etc.)

Fase 5: Se elabora el instrumento de usabilidad y de identidad cultural (pre test –

post test) para poder observar el desarrollo de cada una de estas variables.

- Prueba piloto
- Instrumento a Juicio de Expertos
- Fiabilidad del Instrumento
- Criterio de aplicación del instrumento

Fase 6: Recolección de datos mediante la prueba de entrada a los estudiantes del grupo control (GC) y grupo experimental (GE).

Fase 7: Inicio de las sesiones de aprendizaje el cual se llevará a cabo por la aplicación Meet que servirá como medio de comunicación entre docente y estudiante, se diseña las sesiones con la aplicación “Yachay Exploradores”. En el grupo control, se desarrollan las sesiones de manera tradicional.

Fase 8: Terminado las sesiones y la aplicación en el grupo experimental (GE) y culminadas las sesiones en el grupo control (GC), se desarrolla la pos prueba, obteniéndose datos para la interpretación estadística.

Fase 9: Sistematización y análisis de los resultados.

2.14. Procesamiento Estadístico

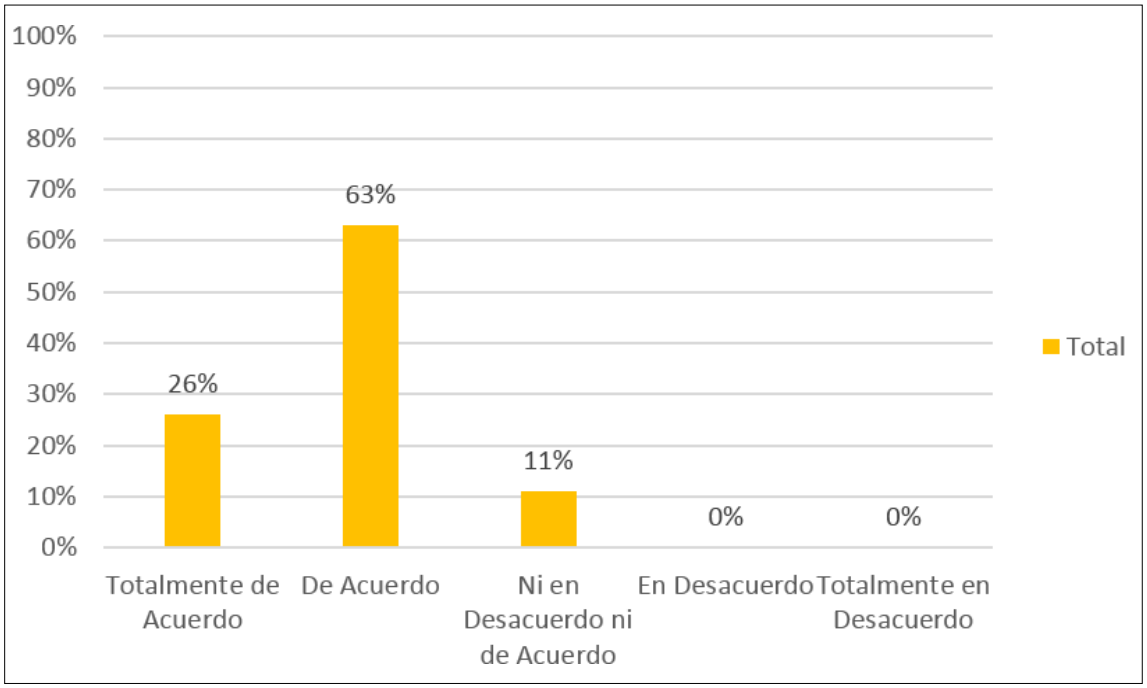
2.14.1. Análisis de la Usabilidad del juego serio

Tabla 10. Dimensión Comprensión- cuestionario de Usabilidad, Ge.

	Grupo Experimental	
	F	**%**
Totalmente de Acuerdo	5	26%
De acuerdo	12	63%
Ni en Desacuerdo ni de Acuerdo	2	11%
En Desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
Total	**19**	**100%**

Fuente: Resultados Dimensión Comprensión, Ge

Figura 12. Porcentaje dimensión comprensión



Análisis e interpretación:

En relación a la comprensión del juego serio, en función del rol que cumple, el 26% se encuentra totalmente de acuerdo y el 63% menciona que está de acuerdo al comprender de manera adecuada el desplazamiento del avatar y considera que el contexto en el cual se desarrolló el videojuego, fue atractivo e interesante, mientras que un 11% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo con el uso del avatar y lo atractivo e interesante del videojuego.

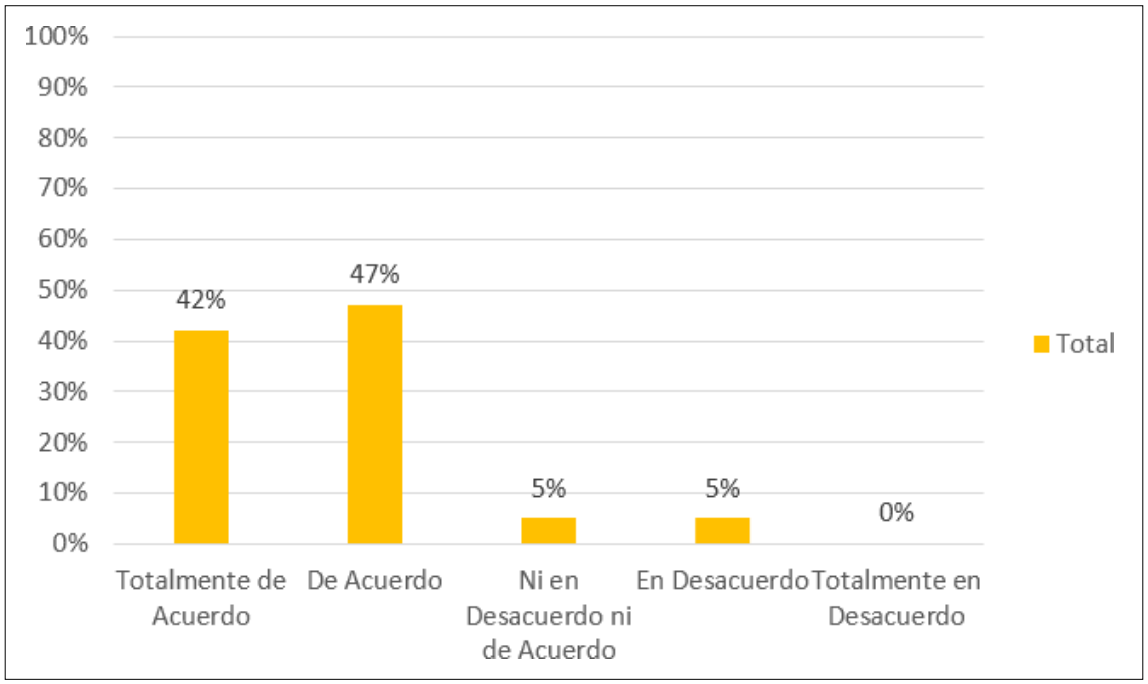
Según (Egea et al., 2017), los juegos serios tienen un alto factor meta cognitivo, según el diseño y el propósito que guarde en relación al tema tratado. Los estudiantes de la Institución Educativa Juilliard, en su mayoría son de clase media, por lo que muchos de ellos gozan de algún dispositivo tecnológico para poder usar el juego serio. Por lo que se infiere que los estudiantes, aprenden mejor cuando el videojuego es atractivo e interesante para los jugadores, mejorando el proceso de aprendizaje.

Tabla 11. Dimensión Aprendizaje- cuestionario de Usabilidad, Ge.

	Grupo Experimental	
	F	**%**
Totalmente de Acuerdo	8	42%
De acuerdo	9	47%
Ni en Desacuerdo ni de Acuerdo	1	5%
En Desacuerdo	1	5%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
Total	**19**	**100%**

Fuente: Resultados Dimensión Aprendizaje, Ge

Figura 13. Porcentaje dimensión aprendizaje



Análisis e interpretación:

Con respecto al aprendizaje con el uso del juego serio, el 42% se encuentra totalmente de acuerdo con las actividades y los entornos con elementos culturales e históricos favorecieron su aprendizaje, también con la facilidad en el uso de los recursos y herramientas que se ofrecen en el videojuego. Asimismo, un 47 % se encuentran de acuerdo, un 5% están ni de acuerdo ni en desacuerdo y un 5% se encuentra en desacuerdo.

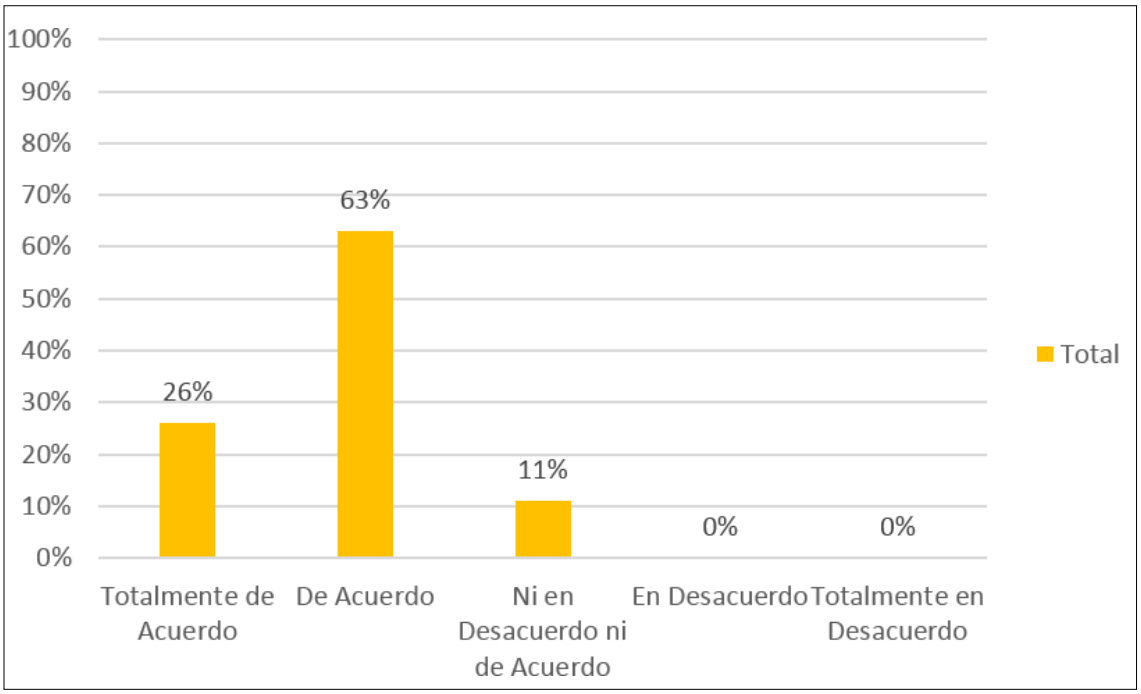
Según (Anderson,2019), es importante la construcción de escenarios, siendo importante lo interactivo y la estética del juego serio, solo así se podrá fortalecer el aprendizaje en los jugadores. Por lo que se infiere que los estudiantes, optan por el uso de videojuegos cuando los escenarios virtuales y la estética del juego serio lo motivan a aprender.

Tabla 12. Dimensión Eficiencia- cuestionario de Usabilidad, Ge.

	Grupo Experimental	
	F	**%**
Totalmente de Acuerdo	5	26%
De acuerdo	12	63%
Ni en Desacuerdo ni de Acuerdo	2	11%
En Desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
Total	**19**	**100%**

Fuente: Resultados Dimensión Eficiencia, Ge

Figura 14. Porcentaje dimensión eficiencia



Análisis e interpretación:

En relación a la eficiencia del aplicativo el 26% se encuentra totalmente de acuerdo y el 63% menciona que está de acuerdo con las secciones de cada escenario, la tienda virtual, el bloque de monedas y en general se presenta facilidad para manipular y entender el videojuego. Mientras que el 11% se encuentra ni en desacuerdo ni de acuerdo considerando que se les presento algunas dificultades en el desarrollo del videojuego en las diferentes secciones.

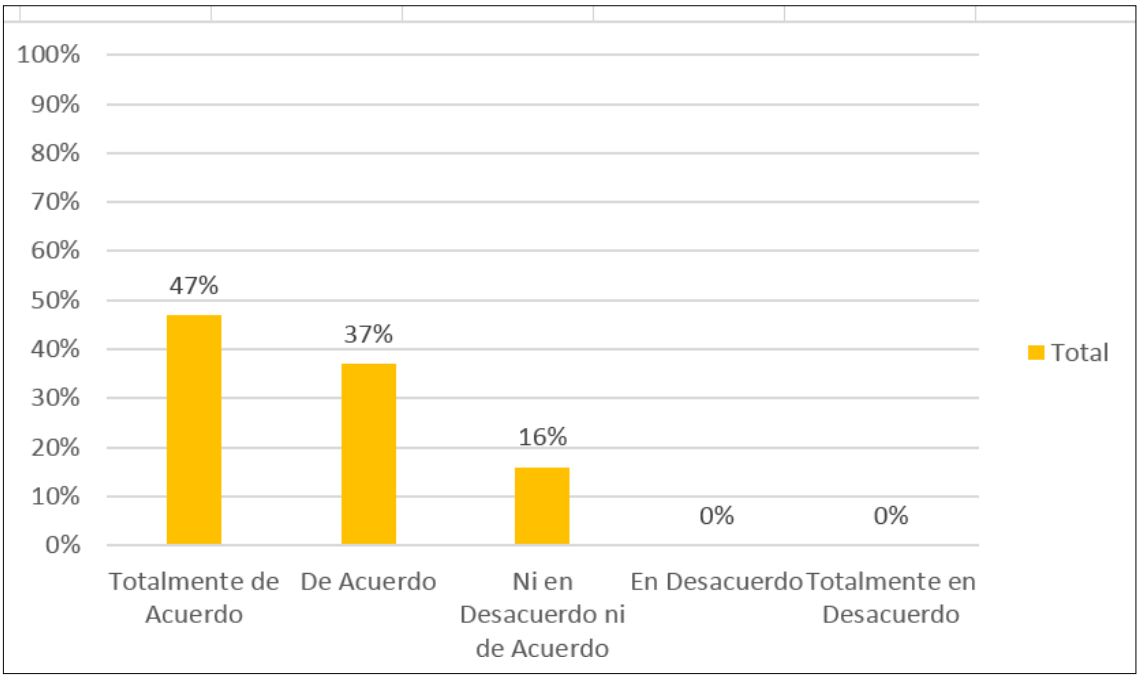
Según (Massa et al., 2018), los juegos serios giran entorno ha habilidades innovadoras y resolución de problemas que se presentan, lo cual se relaciona con una correcta implementación de las secciones del software. Por lo que se infiere, que el diseño de las secciones en el juego serio influye para una mejor inmersión en el desarrollo de los diferentes escenarios.

Tabla 13. Dimensión Atractividad- cuestionario de Usabilidad, Ge.

	Grupo Experimental	
	F	**%**
Totalmente de Acuerdo	9	47%
De acuerdo	7	37%
Ni en Desacuerdo ni de Acuerdo	3	16%
En Desacuerdo	0	0%
Totalmente en Desacuerdo	0	0%
Total	**19**	**100%**

Fuente: Resultados Dimensión Atractividad, Ge

Figura 15. Porcentaje dimensión atractividad



Análisis e interpretación:

En relación a la Atractividad del juego serio el 47 % se encuentra totalmente de acuerdo y el 37% indica que está de acuerdo considerando que los colores, textos, diseños, música y los bienes virtuales fueron motivadores y atractivos para desarrollar el videojuego y estimular su aprendizaje. Mientras que el 16% se encuentra ni en desacuerdo ni de acuerdo considerando que los atributos que presenta el videojuego no influyeron en gran medida en su motivación y aprendizaje.

Según (Bertoa y Valecillo,2006) un software debe tener la capacidad de ser entendido, aprendido, usado y atractivo para el usuario. Por lo que se infiere, que los diferentes atributos que posea el juego serio complementan en el interés y actitudes por aprender de los estudiantes.

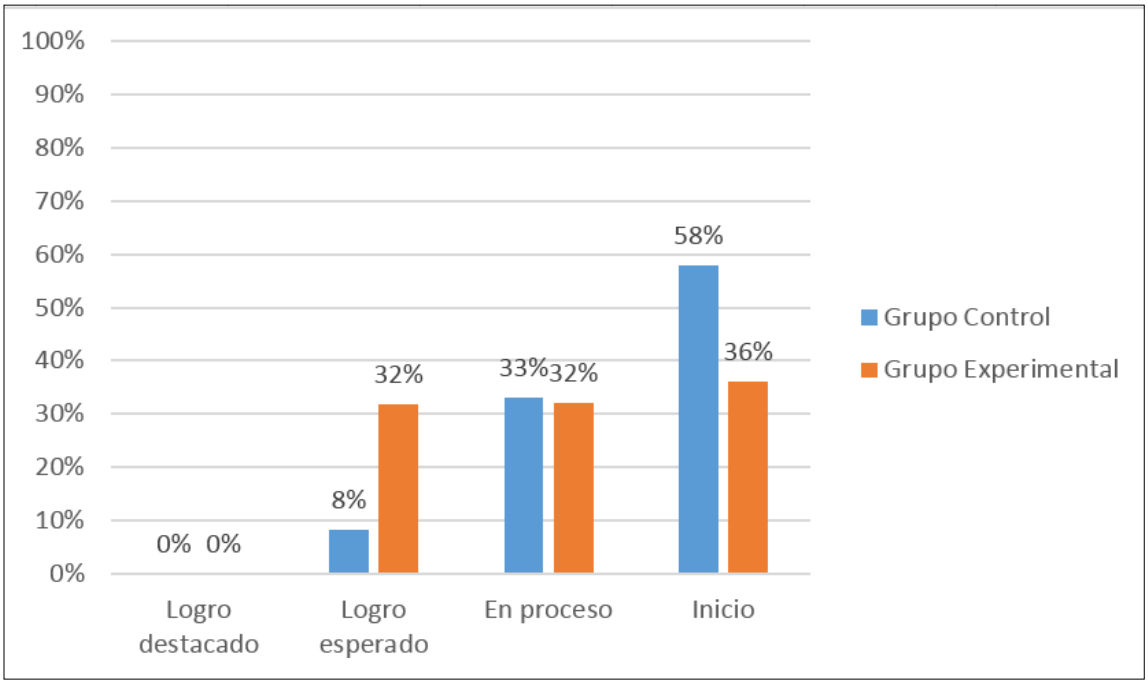
2.14.2. Análisis de Identidad Cultural.

Tabla 14. Comparación identidad cultural pre test.

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Logro esperado	2	8%	7	32%
En proceso	8	33%	7	32%
Inicio	14	58%	8	36%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados pre test, prueba de Identidad Cultural, Gc y Ge

Figura 16. Porcentaje Comparación identidad cultural pre test.



Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 14, tomando como referencia a la variable identidad cultural en el pre test, se evidencia que en el Grupo Control (GC) un 58% se encuentran en inicio, un 33% en proceso, un 8% en logro esperado y ningún estudiante alcanzo el logro destacado. Mientras que en el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 36% se encuentra en inicio, un 32% en proceso, un 32% en logro esperado y ningún estudiante llegó al logro destacado.

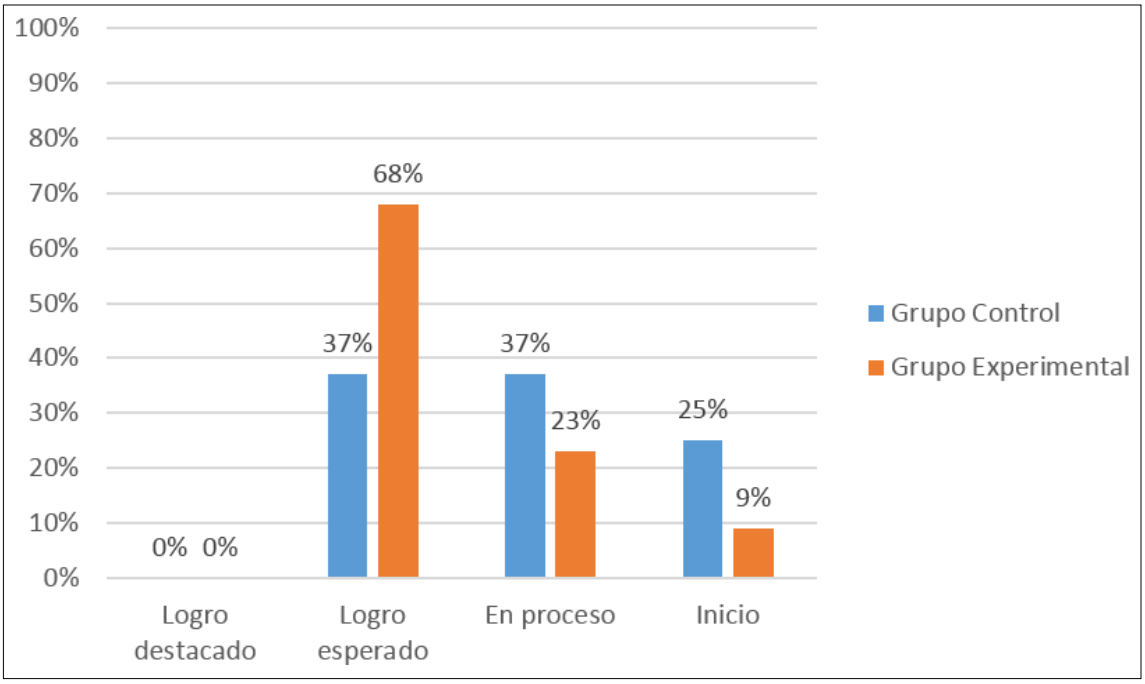
Según (Romero, 2005), la identidad cultural es el sentido de pertenencia a una colectividad y a las manifestaciones culturales que desarrolla, de esta manera, su importancia recae en que los estudiantes logren su fortalecimiento en esta sociedad cada vez más globalizada. En vista de estos resultados, se trabajó con el (GC) de manera tradicional y con el (GE) con la aplicación, para comprobar si el juego serio fortalece la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria.

Tabla 15. Sesión de Aprendizaje nº 2

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Logro esperado	9	37%	15	68%
En proceso	9	37%	5	23%
Inicio	6	25%	2	9%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados Sesión de Aprendizaje nº 2, Gc y Ge

Figura 17. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 2



Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en la Tabla 15, evidencian los logros de los estudiantes en la sesión de aprendizaje nº2, donde se observa que en el Grupo Control (GC), un 25% se encuentra en inicio, un 37% en proceso, un 37% en logro esperado y ningún estudiante alcanzó el logro destacado. Por otra parte, el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 9% se encuentra en inicio, 23% en proceso, un 68% en logro esperado y ningún estudiante alcanzó el logro destacado.

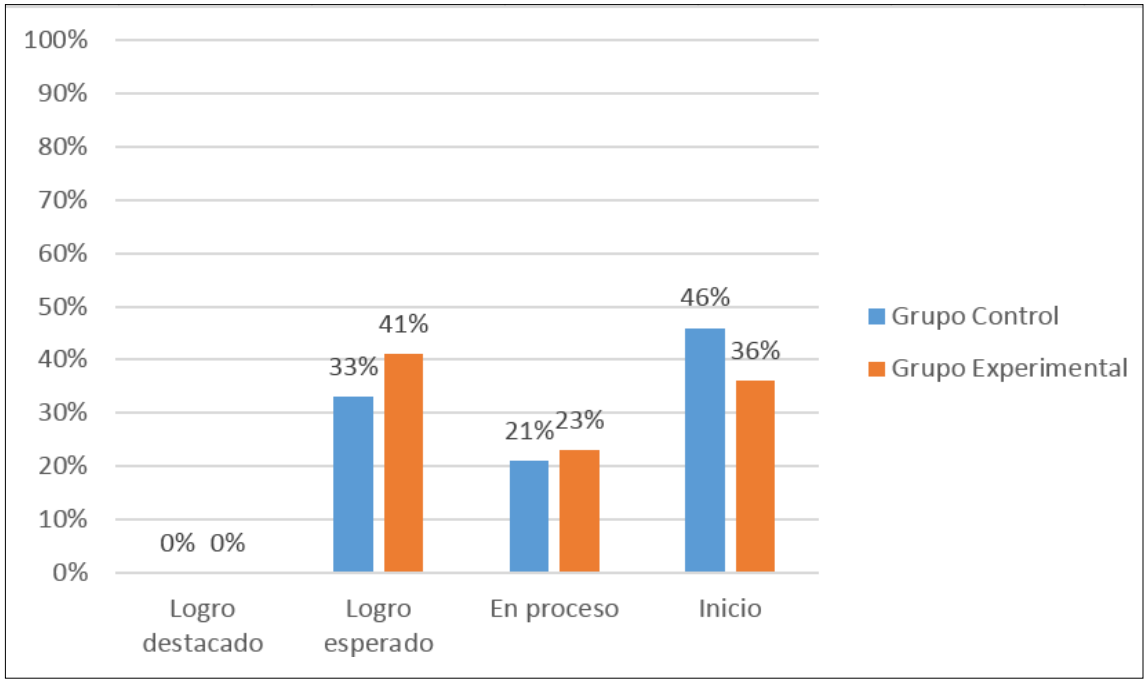
Según (Minedu,2016), en el Perfil de Egreso se busca que el estudiante valore su entorno sociocultural y ambiental en relación a sus raíces históricas y culturales. Por lo tanto, es fundamental el desarrollo de actividades y estrategias didácticas en el trabajo docente para la valoración y conocimiento de las manifestaciones culturales por parte de los estudiantes del tercer año de secundaria.

Tabla 16. Sesión de Aprendizaje nº 3

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Logro esperado	8	33%	9	41%
En proceso	5	21%	5	23%
Inicio	11	46%	8	36%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados Sesión de Aprendizaje nº 3, Gc y Ge

Figura 18. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 3



Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en la Tabla 16, evidencian los logros de los estudiantes en la sesión de aprendizaje nº3, donde se observa que en el Grupo Control (GC), un 46% se encuentra en inicio, un 21% en proceso, un 33% en logro esperado y ningún estudiante alcanzó el logro destacado. Por otra parte, el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 36% se encuentra en inicio, 23% en proceso, un 41% en logro esperado y ningún estudiante alcanzó el logro destacado.

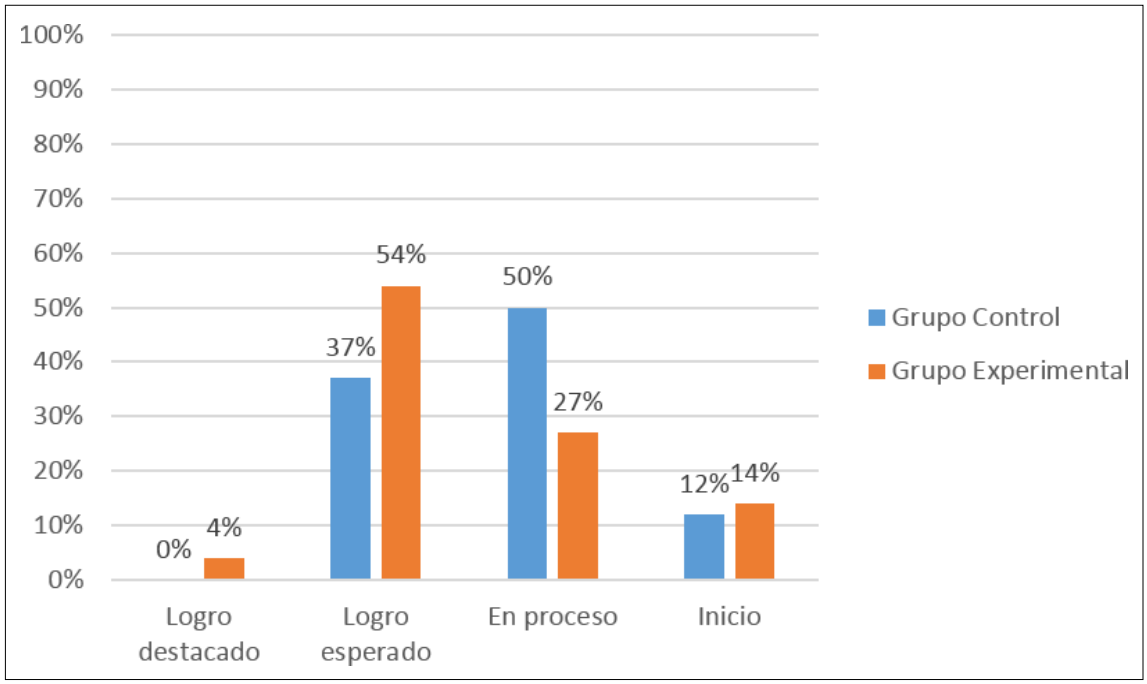
Según (Minedu,2016), el área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica se enfoca en la valoración del estudiante y que se reconozca como integrante de una colectividad sociocultural en relación a sus costumbres y tradiciones. Por lo tanto, es fundamental el desarrollo de actividades en estudiantes de Tercer año de Secundaria para participen en el reconocimiento de las costumbres y tradiciones de la provincia de Arequipa y así consigan el logro de sus aprendizajes.

Tabla 17. Sesión de Aprendizaje nº 4

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	1	4%
Logro esperado	9	37%	12	54%
En proceso	12	50%	6	27%
Inicio	3	12%	3	14%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados Sesión de Aprendizaje nº 4, Gc y Ge

Figura 19. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 4



Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en la Tabla 17, evidencian los logros de los estudiantes en la sesión de aprendizaje nº4, donde se observa que en el Grupo Control (GC), un 12% se encuentra en inicio, un 50% en proceso, un 37% en logro esperado y ningún estudiante alcanzó el logro destacado. Por otra parte, el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 14% se encuentra en inicio, 27% en proceso, un 54% en logro esperado y un 4% alcanzó el logro destacado.

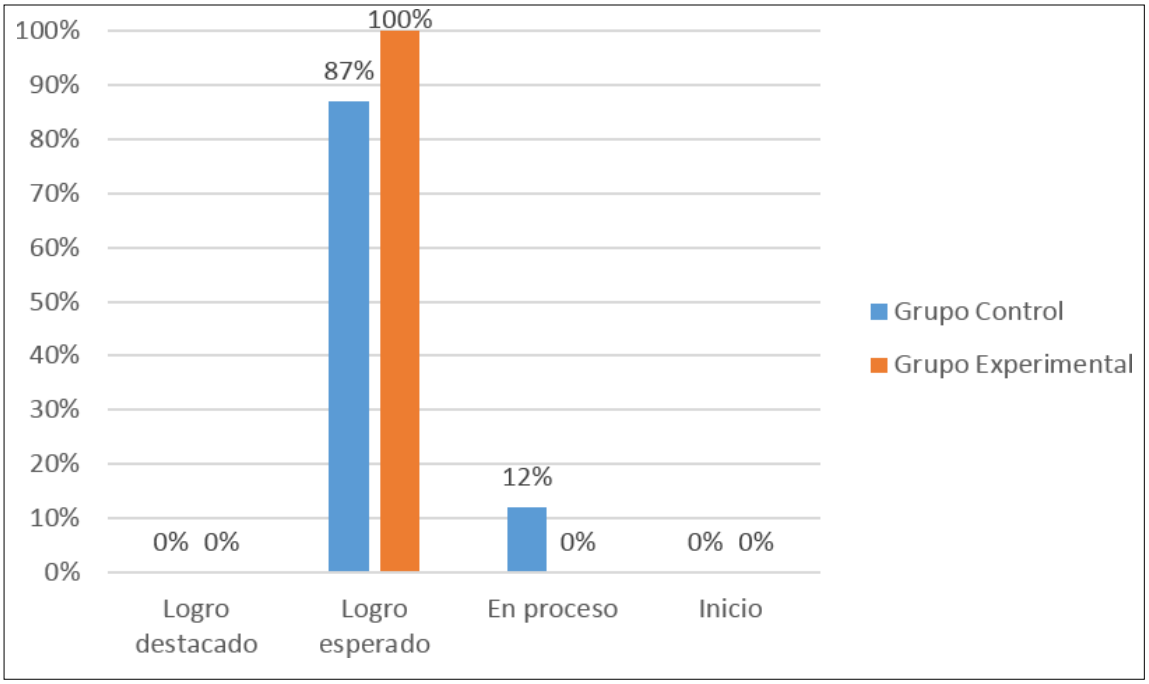
Es importante mencionar los aportes que brinda nuestra ciudad en relación a (danza, historia, música, gastronomía, etc.), lo cual posibilita la identificación del poblador con su entorno. Por lo tanto, es fundamental el desarrollo de actividades en los estudiantes de Tercer año de Secundaria para que revaloricen su patrimonio cultural, solo así, se podrá cuidar y valorar el patrimonio de nuestra ciudad.

Tabla 18. Sesión de Aprendizaje nº 5

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Logro esperado	21	87%	22	100%
En proceso	3	12%	0	0%
Inicio	0	0%	0	0%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados Sesión de Aprendizaje nº 5, Gc y Ge

Figura 20. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 5



Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en la Tabla 18, evidencian los logros de los estudiantes en la sesión de aprendizaje nº5, donde se observa que en el Grupo Control (GC), un 0% se encuentra en inicio, un 12% en proceso, un 87% en logro esperado y ningún estudiante alcanzó el logro destacado. Por otra parte, el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 0% se encuentra en inicio, 0% en proceso, un 100% en logro esperado y ningún estudiante alcanzó el logro destacado.

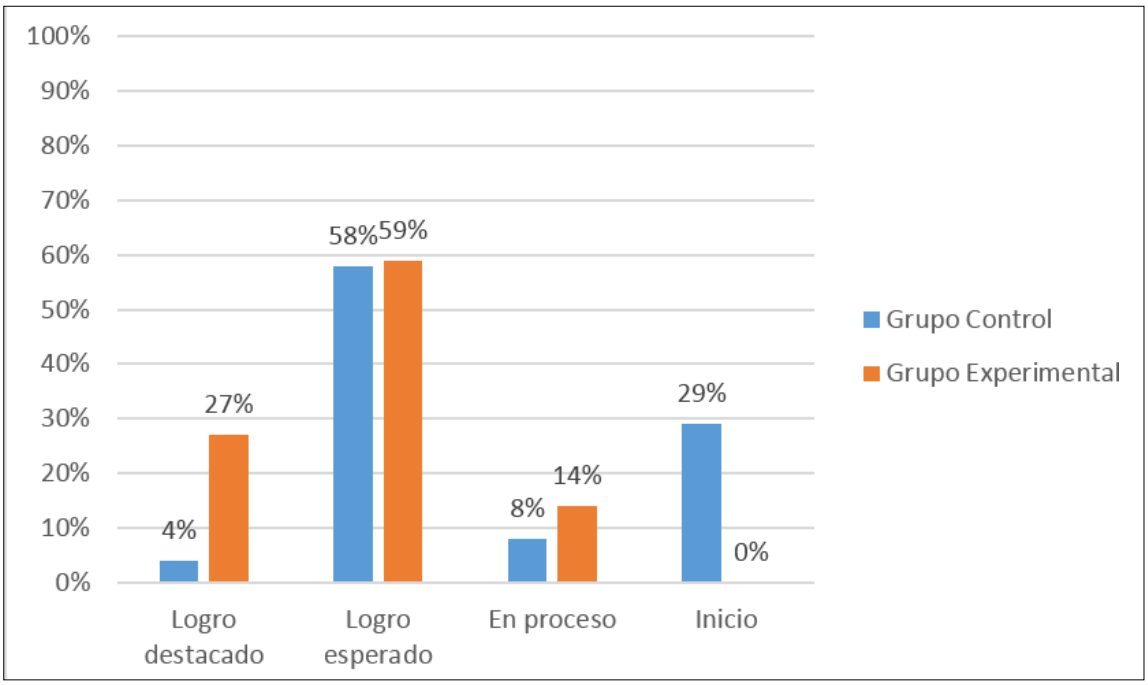
Según el (BCRP, 2013), menciona la importancia del espacio geográfico arequipeño para sus habitantes, de esa manera construyen su identidad y pueden explicar las características personales, sociales y culturales del espacio donde se desenvuelven. Por lo tanto, es preciso mencionar el uso de herramientas tecnológicas que ayudan a reconocer el espacio geográfico al estudiante, de esa manera fortalece su aprendizaje y su identificación cultural.

Tabla 19. Sesión de Aprendizaje nº 6

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	1	4%	6	27%
Logro esperado	14	58%	13	59%
En proceso	2	8%	3	14%
Inicio	7	29%	0	0%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados Sesión de Aprendizaje nº 6, Gc y Ge

Figura 21. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 6



Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en la Tabla 19, evidencian los logros de los estudiantes en la sesión de aprendizaje nº6, donde se observa que en el Grupo Control (GC), un 29% se encuentra en inicio, un 8% en proceso, un 58% en logro esperado y un 4% en estudiantes que alcanzaron el logro destacado. Por otra parte, el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 0% se encuentra en inicio, 14% en proceso, un 59% en logro esperado y un 27% alcanzó el logro destacado.

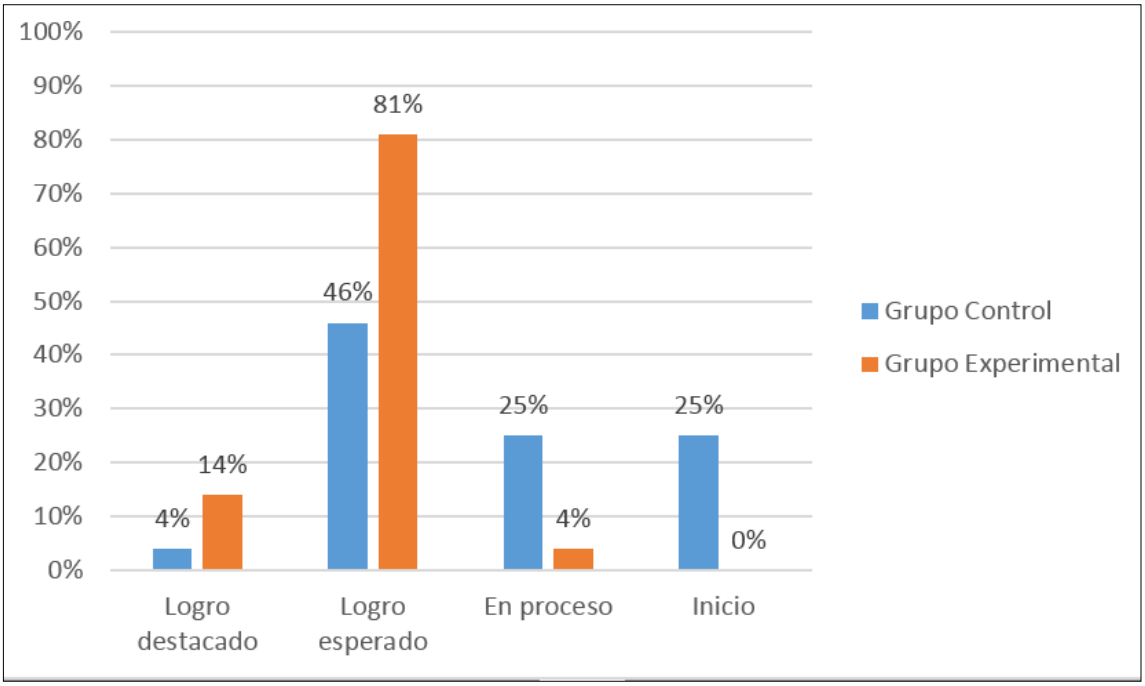
Según (Paz Soldán, 2015), menciona la importancia de los grupos de cazadores y recolectores instalados en lugares cercanos a Arequipa, de esta manera se formaron grupos y posteriormente culturas en nuestra región, lo cual trae consigo motivo de orgullo e identificación con las culturas desarrolladas en nuestra región. Por lo tanto, se infiere la importancia que el estudiante explique que puede pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales y asimismo reconozca la importancia de las diferentes culturas.

Tabla 20. Sesión de Aprendizaje nº 7

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	1	4%	3	14%
Logro esperado	11	46%	18	81%
En proceso	6	25%	1	4%
Inicio	6	25%	0	0%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados Sesión de Aprendizaje nº 7, Gc y Ge

Figura 22. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 7



Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en la Tabla 20, evidencian los logros de los estudiantes en la sesión de aprendizaje nº7, donde se observa que en el Grupo Control (GC), un 25% se encuentra en inicio, un 25% en proceso, un 46% en logro esperado y un 4% en estudiantes que alcanzaron el logro destacado. Por otra parte, el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 0% se encuentra en inicio, 4% en proceso, un 81% en logro esperado y un 14% alcanzó el logro destacado.

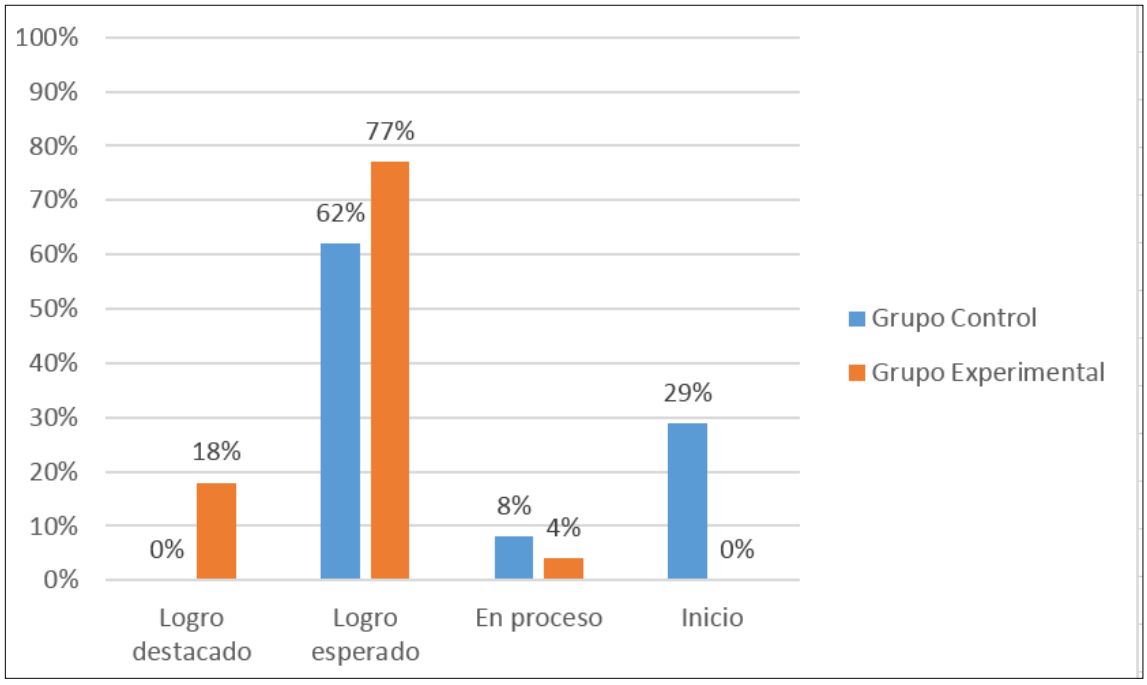
Según (Andina,2019), considera a Arequipa como una de las urbes más hermosas del Perú, gracias a las construcciones, gastronomía, paisajes impresionantes, etc. Por lo tanto, es fundamental que los estudiantes conozcan de estos lugares de nuestra ciudad, una manera adecuada en este contexto, es el uso de tics, para lograr inmersiones virtuales en estos escenarios sin salir del hogar.

Tabla 21. Sesión de Aprendizaje nº 8

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	4	18%
Logro esperado	15	62%	17	77%
En proceso	2	8%	1	4%
Inicio	7	29%	0	0%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados Sesión de Aprendizaje nº 8, Gc y Ge

Figura 23. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 8



Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en la Tabla 21, evidencian los logros de los estudiantes en la sesión de aprendizaje nº8, donde se observa que en el Grupo Control (GC), un 29% se encuentra en inicio, un 8% en proceso, un 62% en logro esperado y un 0% en estudiantes que alcanzaron el logro destacado. Por otra parte, el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 0% se encuentra en inicio, 4% en proceso, un 77% en logro esperado y un 18% alcanzó el logro destacado.

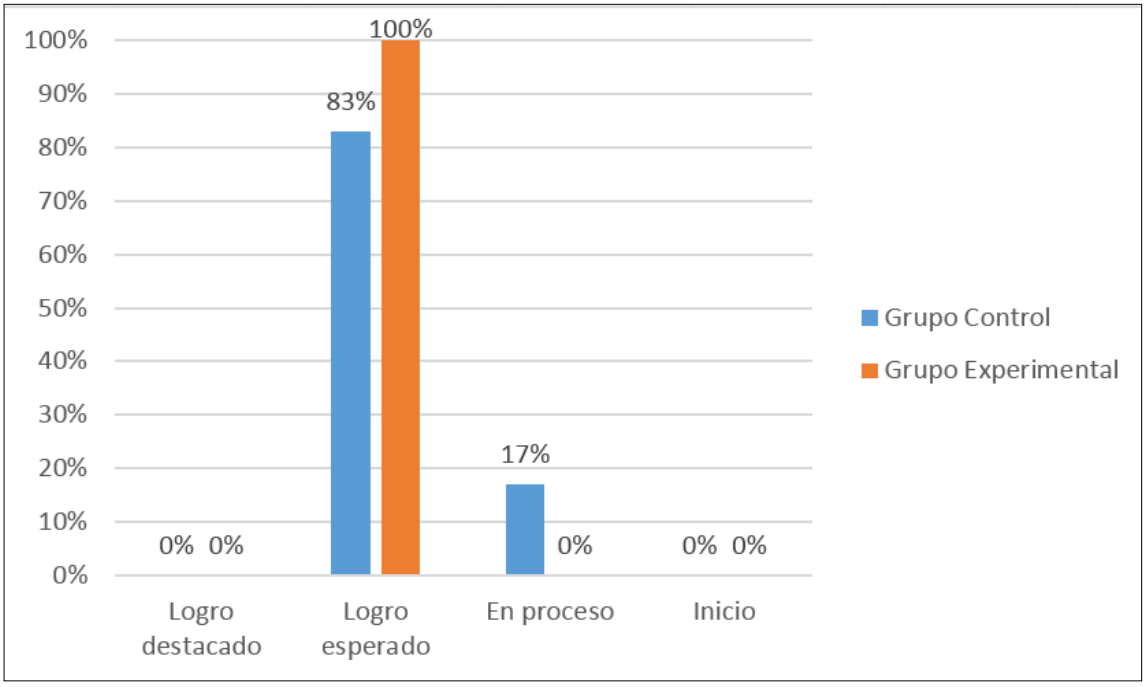
Según (Ipe,2018), se menciona que Arequipa es la segunda región más competitiva del país, lo cual genera diversas actividades económicas que fortalecen nuestra identificación con nuestra ciudad. Por lo tanto, se infiere la importancia que tiene para las estudiantes el conocer el desarrollo de sectores productivos en su ciudad, de esa manera conocen su contexto y desarrollan conocimientos y habilidades para afrontar su vida profesional en un futuro.

Tabla 22. Sesión de Aprendizaje nº 9

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Logro esperado	20	83%	22	100%
En proceso	4	17%	0	0%
Inicio	0	0%	0	0%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados Sesión de Aprendizaje nº 9, Gc y Ge

Figura 24. Porcentaje Comparación Sesión de Aprendizaje nº 9



Análisis e Interpretación:

Los resultados obtenidos en la Tabla 22, evidencian los logros de los estudiantes en la sesión de aprendizaje nº9, donde se observa que en el Grupo Control (GC), un 0% se encuentra en inicio, un 17% en proceso, un 83% en logro esperado y un 0% en estudiantes que alcanzaron el logro destacado. Por otra parte, el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 0% se encuentra en inicio, 0% en proceso, un 100% en logro esperado y un 0% alcanzó el logro destacado.

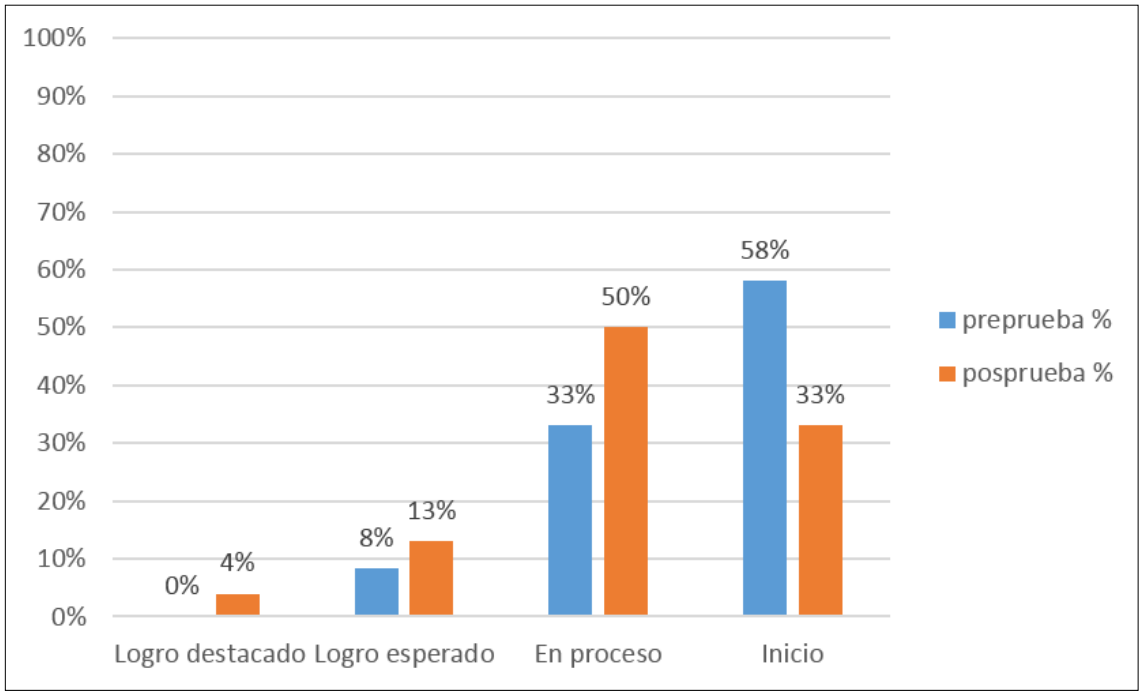
Según (El Búho,2019), menciona el reportaje hecho por CNN en español, donde se considera a la comida arequipeña es una de las mejores de América del Sur, por la variedad y uso de diferentes insumos para su preparación. Por lo tanto, se infiere que la gastronomía de nuestra ciudad también representa un aspecto importante al momento de hablar de cultura arequipeña.

Tabla 23. Comparación identidad cultural pre test y post test, Gc.

	Pre prueba		Post prueba	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	1	4%
Logro esperado	2	8%	3	13%
En proceso	8	33%	12	50%
Inicio	14	58%	8	33%
Total	**24**	**100%**	**24**	**100%**

Fuente: Resultados pre test y post test prueba de Identidad Cultural – Gc

Figura 25. Porcentaje Comparación identidad cultural pre test y post test, Gc.



Análisis e interpretación:

De acuerdo a la tabla 23, se observa los resultados del pre test y el post test en el grupo control (GC), reflejando una mejora en los resultados de los estudiantes, donde de un 58% se tiene un 33% en inicio, de un 33% se tiene un 50% en proceso, de un 8% se obtiene un 13% en logro esperado y que un 4% obtuvo el logro esperado en el post test.

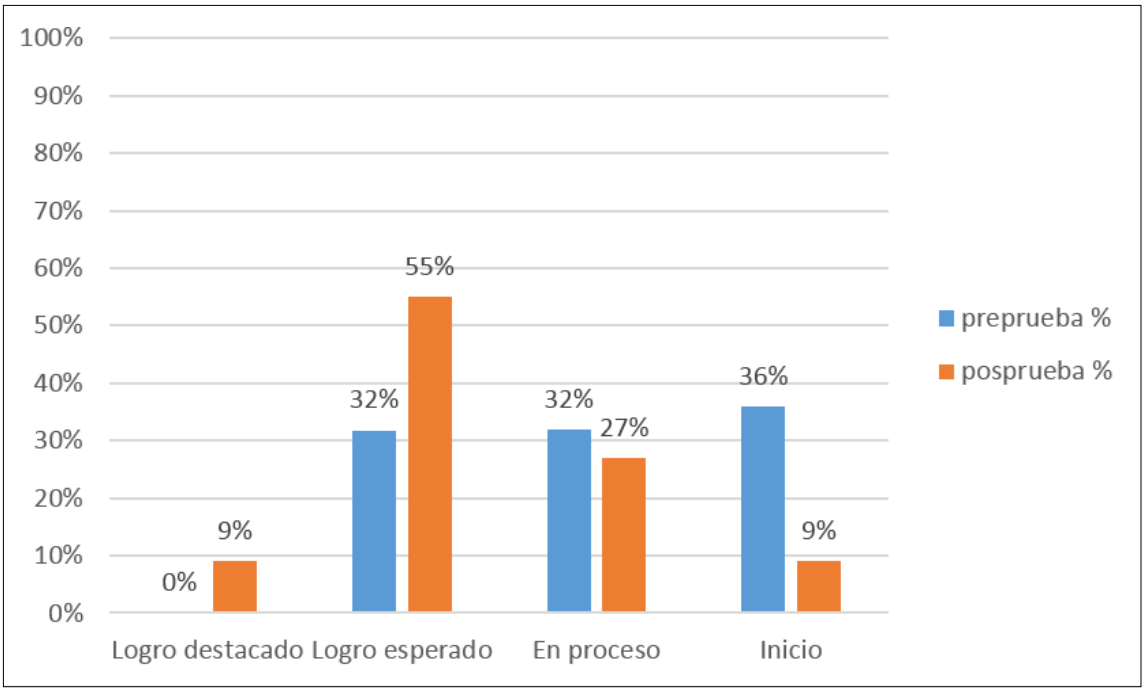
Esto evidencia el impacto de la enseñanza tradicional en el desarrollo de las sesiones aplicadas virtualmente, lo cual trae consigo mejoras en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer año de secundaria.

Tabla 24. Comparación identidad cultural pre test y post test, Ge.

	Pre prueba		Post prueba	
	f	%	F	%
Logro destacado	0	0%	2	9%
Logro esperado	7	32%	12	55%
En proceso	7	32%	6	27%
Inicio	8	36%	2	9%
Total	**22**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados pre test y post test prueba de Identidad Cultural - Ge

Figura 26. Porcentaje Comparación identidad cultural pre test y post test, Ge.



Análisis e interpretación:

De acuerdo a la tabla 24, se observa los resultados del pre test y el post test en el grupo experimental (GE), reflejando una mejora significativa en los resultados de los estudiantes, donde de un 36% se tiene un 9% en inicio, de un 32% se tiene un 27% en proceso, de un 32% se obtiene un 55% en logro esperado y que un 9% obtuvo el logro esperado en el post test.

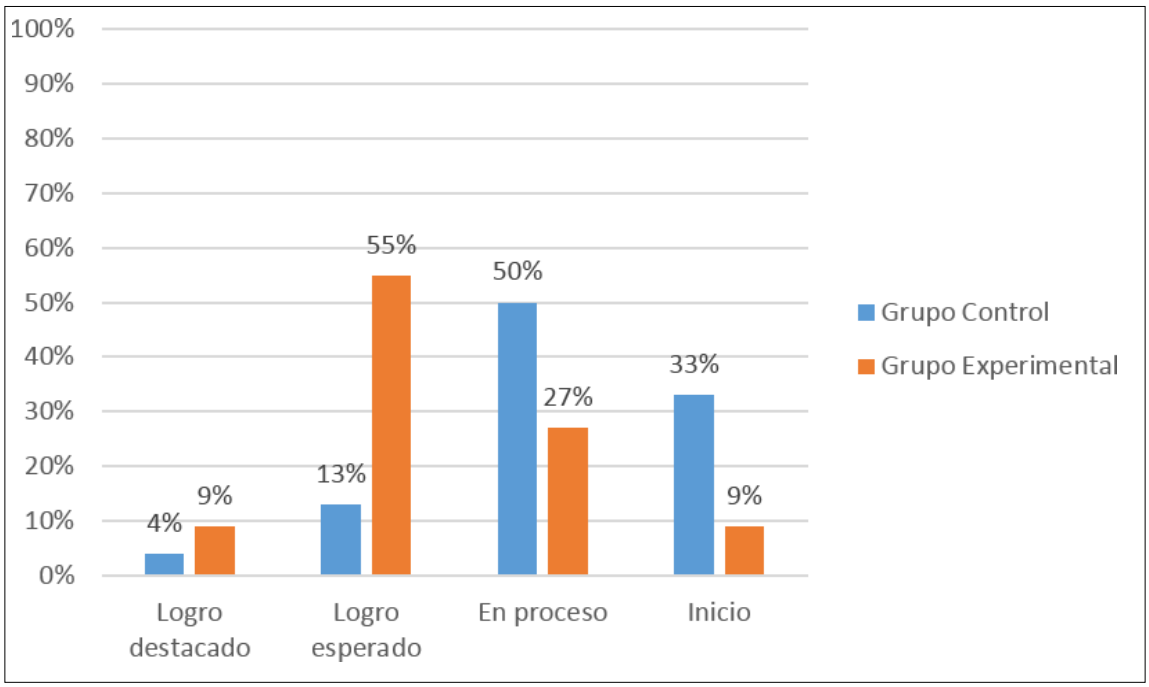
Esto evidencia el impacto de las sesiones virtuales y el uso del juego serio Yachay Exploradores para el fortalecimiento de la identidad cultural, lo cual trae consigo mejoras significativas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del tercer año de secundaria.

Tabla 25. Comparación identidad cultural post test.

	Grupo control		Grupo Experimental	
	f	%	F	%
Logro destacado	1	4%	2	9%
Logro esperado	3	13%	12	55%
En proceso	12	50%	6	27%
Inicio	8	33%	2	9%
Total	**24**	**100%**	**22**	**100%**

Fuente: Resultados post test prueba de Identidad Cultural - Gc y Ge

Figura 27. Porcentaje Comparación identidad cultural post test.



Análisis e interpretación.

Los resultados obtenidos en la tabla 25, tomando como referencia a la variable identidad cultural en el pos test, evidencian que en el Grupo Control (GC) un 33% se encuentran en inicio, un 50% en proceso, un 13% en logro esperado y 4% en logro destacado.

Mientras que en el Grupo Experimental (GE) se evidencia que un 9% se encuentra en inicio, un 27% en proceso, un 55% en logro esperado y un 9% obtuvo el logro destacado. Estos resultados ponen de conocimiento el impacto motivacional, actitudinal y cognitivo en los estudiantes que usaron la aplicación "Yachay Exploradores "logrando resultados óptimos en el fortalecimiento de su identidad cultural hacia la ciudad de Arequipa.

2.15. Verificación de hipótesis

Para la verificación de la hipótesis se empleó la prueba estadística t de Student, al realizarse dos mediciones; la prueba de entrada y la prueba de salida, para posteriormente hacer la comparación de sus medias y establecer el nivel de significancia, se consideró los siguientes criterios:

- Ho – Si p – valor > 0,05 → No existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones del grupo control y la media de calificaciones del grupo experimental; por lo tanto, se acepta Ho y se rechaza Hi.
- Hi – Si p – valor < 0,05 → Existe una diferencia significativa entre la media de calificaciones del grupo control y la media de calificaciones del grupo experimental; por lo tanto, se acepta Hi y se rechaza Ho.

Tabla 26. Prueba T de Student de muestras independientes aplicada al grupo experimental y grupo control (post test).

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nota	Equal variances assumed	,275	,602	-2,905	44	,006	-2,473	,852	-4,190	-,757
	Equal variances not assumed			-2,921	43,926	,005	-2,473	,847	-4,180	-,767

Fuente: Análisis de medias en Software SPSS (Versión 23).

La prueba T de Student para muestras independientes, indica que se acepta la hipótesis alterna (Hi), donde p – valor (0,006) este valor es menor a alfa (0,05); encontrándose diferencias estadísticas significativas entre el pre test y el post test.

Finalmente, según los resultados obtenidos en la investigación y mediante el

procesamiento estadístico, se asume que *“La aplicación del juego serio Yachay Exploradores fortalece la Identidad cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard del distrito de Cerro Colorado.”*

CAPÍTULO III
MARCO PROPOSITIVO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Fundamentación

En la actualidad no encontramos material educativo para el desarrollo de la identidad cultural en estudiantes de la región de Arequipa. Esto cobra más importancia cuando el año 2000 el Centro histórico fue declarado por la Unesco como Patrimonio Cultural de la Humanidad. Es por ello que el juego serio “Yachay Exploradores”, es un software educativo que permitirá al estudiante poder apreciar la historia, cultura y principales sucesos ocurridos en los 4 escenarios de Arequipa y de esta manera fortalecer su identidad cultural. Asimismo, los juegos serios tienen una serie de ventajas por que despiertan la motivación y emociones positivas hacia el aprendizaje. En el juego serio se podrán encontrar escenarios en 3D, objetos virtuales, monedas, audios, imágenes, preguntas y una tienda virtual donde podrá escoger el premio que desee.

3.2. Justificación

La presente propuesta tiene como propósito el buscar fortalecer la identidad cultural en los estudiantes, lo cual es importante para que los estudiantes se reconozcan como parte de un colectivo que se valoré así mismo, costumbres, tradiciones, patrimonio, etc. Es por ello que el juego serio busca que, con su desarrollo se tenga

el conocimiento de la historia de nuestra ciudad de Arequipa, principales acontecimientos, personajes que se desarrollan en estos cuatro escenarios. Es importante su aplicación ya que en los últimos años se evidencia un proceso de alienación en los jóvenes, provocando el desaprecio y falta de identificación con su ciudad.

3.3. Objetivo

3.3.1. Objetivo General

- Aplicación del programa propuesto “Programa de aplicación del juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la identidad cultural” en los estudiantes del tercer Año de Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Planificar la implementación del “Programa de aplicación del juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la identidad cultural” en los estudiantes del tercer Año de Secundaria.
- Ejecutar el “Programa de aplicación del juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la identidad cultural” en los estudiantes del tercer Año de Secundaria.
- Evaluar la aplicación del “Programa de aplicación del juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la identidad cultural” en los estudiantes del tercer Año de Secundaria.

3.4. Recursos

3.4.1. Humanos

- Docentes y estudiantes

3.4.2. Materiales

- Celular
- Plataforma G-Suite
- 1 Computadora
- Conexión a Internet

3.5. Localización

El proyecto se lleva a cabo en la institución educativa Privada Juilliard teniendo como ubicación geográfica, en el Distrito de Cerro Colorado y Provincia de Arequipa.

3.6. Financiamiento

En el siguiente proyecto no se desarrollaron gastos, debido a que los recursos empleados por el docente y alumnos son propios para el desarrollo de las clases virtuales, de esta manera la ejecución de la propuesta es viable para su correcto desarrollo.

3.7. Beneficiados

a) Directos

Son los docentes de la especialidad de Ciencias Sociales y Desarrollo Personal Ciudadana y Cívica de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.

b) Indirectos

Son los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa, así como los docentes de las diferentes instituciones Educativas de la provincia.

3.8. Contenidos

Contenido Teórico

• Cultura

• Manifestación Cultural

• Identidad

• Concepto de Identidad Cultural

• Características de la Identidad Cultural

Contenido Técnico

• Instalación por Google Play de “Yachay Exploradores”

Contenido Aplicado

• “Yachay Exploradores” y su uso para fortalecer el aprendizaje y la motivación en los estudiantes.

• Aplicación de “Yachay Exploradores” para fortalecer la identidad cultural.

3.9. Cronograma de Sesiones de Aprendizaje

Nº	Nombre de las Sesiones de Aprendizaje	Fecha
1	Comunicamos nuestra Identidad Cultural y Proponemos Alternativas de solución para conservar nuestro Patrimonio Histórico	17-05-2022
2	Reconocemos las Manifestaciones Culturales de Nuestra Región	24-05-2022
3	Dialogamos sobre las Costumbres y Tradiciones de Arequipa Elaborando Infografías Ilustrativas	31-05-2022
4	Conozcamos y valoremos los aportes culturales de la región Arequipa	07-06-2022
5	Reconozco y valoro mi espacio geográfico como parte de mi Identidad Cultural	14-06-2022
6	Identifico las culturas más representativas de la región de Arequipa	21-06-2022
7	Valoro los lugares turísticos de la provincia de Arequipa	28-06-2022
8	Conociendo las actividades económicas y su importancia para el desarrollo de la región	05-07-2022
9	Conocemos los platos típicos preparados en la gastronomía arequipeña	08-07-2022
10	Reflexionamos sobre la Identidad Cultural y nos organizamos para interactuar a través de un Juego Serio.	08-07-2022

3.10. Evaluación

- La evaluación será continua durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje del programa propuesto.
- Asimismo, durante el desarrollo de las actividades se estará monitoreando los avances, logros, dificultades, actitudes y capacidades de los estudiantes en el logro de sus conocimientos y experiencias adquiridas durante del desarrollo de las sesiones de aprendizaje.
- De la misma manera, se revisarán las evidencias de aprendizaje de los estudiantes para conocer el logro de sus aprendizajes (AD, A, B, C), para ello se utilizarán instrumentos para evaluar estos trabajos como listas de cotejos y fichas de observación.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Culminada la investigación, se concluye que la aplicación del juego serio Yachay Exploradores fortalece la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.

SEGUNDA: La concepción para el diseño del juego serio Yachay Exploradores logro las expectativas previstas, en relación a la motivación, atractividad, entornos 3D, contexto histórico, avatar, premios, tienda virtual, etc., de esta manera se logró el objetivo previsto, que era el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes de tercer año de secundaria.

TERCERA: Es necesario implementar el juego serio Yachay Exploradores en las Instituciones Educativas Públicas y Privadas de la provincia de Arequipa, para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de Educación Básica Regular.

CUARTA: La usabilidad del juego serio Yachay Exploradores tiene una gran aceptación en los estudiantes, al considerar que es una herramienta tecnológica que aporta para el desarrollo de su aprendizaje, asimismo genera las condiciones necesarias para mantenerlos motivados, también se muestra atractivo en base a los entonos virtuales en 3D y es eficiente al ser fácil de entender y presentar una jugabilidad interesante para su aprendizaje.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Capacitar a los docentes de Ciencias Sociales y Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica en el uso de la aplicación del juego serio Yachay Exploradores, para que logren motivar y hacer más atractivas sus clases para el fortalecimiento de la identidad cultural, más aún en esta virtualidad sirve como un tipo de aprendizaje asincrónico.

SEGUNDA: Utilizar herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases virtuales para complementar el uso del juego serio en el aprendizaje de los estudiantes, esto genera atención y participación en el transcurso de las sesiones y en consecuencia una mejor actitud para el aprendizaje.

TERCERA: Incluir en el uso de la aplicación a los estudiantes de Educación Primaria, al ser una herramienta fácil de utilizar y poseer un entorno gamificado fortalecerá la identidad cultural en los estudiantes desde muy pequeños, generando mejores resultados en pruebas futuras.

CUARTA: Promover el aporte de docentes de áreas afines a la temática desarrollada en la aplicación, para incluir nuevas ideas, diseños y componentes históricos que busquen la mejora y la actualización del software de esta manera se contaría con información adecuada y concerniente al contexto de la ciudad.

BIBLIOGRAFÍA

Anderson, SL (2019). El museo interactivo: los videojuegos como lecciones de historia a través de la tradición y el diseño afectivo. Aprendizaje electrónico y medios digitales , 16 (3), 177-195. https://doi.org/10.1177/2042753019834957

Andina (2019). Los diez atractivos turísticos de Arequipa que debes conocer. https://andina.pe/agencia/noticia-los-diez-atractivos-turisticos-arequipa-debes-conocer-720373.aspx

Angulo Mamani, L. M. (2019). Proceso de planificación curricular y evaluación de los aprendizajes desde el enfoque por competencias en docentes del Área de Ciencias Sociales de Puno. http://200.60.81.165/bitstream/handle/UNE/4132/TD%20CE%202195%20A1%20-%20Angulo%20Mamani%20Lilia%20Maribel.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Arias, P. G. (2002). La cultura: estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia. Editorial Abya Yala.

BCRP (2013). Caracterización del departamento de Arequipa. https://www.bcrp.gob.pe/docs/Sucursales/Arequipa/Arequipa-Caracterizacion.pdf

Beck, U. (2008). Generaciones globales en la sociedad del riesgo mundial. Revista CIDOB d'afers internacionals, 19-34. https://www.jstor.org/stable/40586335

Bertoa, M. F., & Vallecillo, A. (2006). Medidas de usabilidad de componentes software. IEEE Latin America Transactions, 4(2), 136-143. http://www.lcc.uma.es/~av/Publicaciones/06/IEEEAmericaLatina06.pdf

Castilla, C. A. A. (2006). Enfoques teóricos sobre la percepción que tienen las personas. Horizontes pedagógicos, 8(1), 1. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4907017

Chávez Gil, E. J. (2019). Las leyendas urbanas y la Identidad cultural de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N 81540 “San Francisco de Asís” Tanguche-Chao. 2019.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38194/chavez_ge.pdf?sequence=1

Cuenca, J., y Jiménez-Palacios, R. (2018). Enseñando Historia y Patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación. RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (ISSN 2035-794X), 43-64. DOI: https://doi.org/10.7410/1353

Cruz, S., Carvalho, A. A. A., & Araújo, I. (2017). A game for learning history on mobile devices. Education and Information Technologies, 22(2), 515-531. https://doi.org/10.1007/s10639-016-9491-z

Delors, J. (2013). Los cuatro pilares de la educación. Galileo, (23). http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/30016/1/169-619-1-PB.pdf

DE MIGUEL, M. (2000). Evaluación externa de un programa de educación social. En PÉREZ SERRANO, G. (Cord.). Modelos de investigación cualitativa en educación social y animación sociocultural. Aplicaciones prácticas. Madrid: Narcea. Pp. 287-319. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=288884

De Rojas, M. R. (2004). Identidad y cultura. Educere, 8(27), 489-496. https://www.redalyc.org/pdf/356/35602707.pdf

Díaz, M. N. V. (2015). La identidad cultural ambiental. Heurística: revista digital dehistoria de la educación, (18), 8. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7197886

Egea, A., Arias, L., y García, A. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa. https://doi.org/10.6018/riite/2017/283801

El Búho (2019). Gastronomía de Arequipa es considerada una de las mejores cocinas regionales de América del Sur. https://elbuho.pe/2019/03/gastronomia-arequipa-mejores-latinoamerica/

Evaristo Chiyong, I., Navarro Fernández, R., Vega Velarde, V., & Nakano Osores, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), 35-52. https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15569

Falahah F. & Irrahali F.A. (2019). Educational Game "Mengenal Indonesia" as a Medium to Introduce. DOI: https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n3p47

Featherstone, M., & Burrows, R. (2007). Tecnologia e cultura virtuale. Franco Angeli, Milano. https://www.francoangeli.it/Ricerca/Scheda_libro.aspx?codiceISBN=9788846416438

García-Martín, S., & Cantón-Mayo, I. (2019). Uso de tecnologías y rendimiento académico en estudiantes adolescentes. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 27(59), 73-81. https://doi.org/10.3916/C59-2019-07

Gonzalez, R. A. E., Holguin, J. A. T., & Piñon, F. A. P. (2019). Identidad y cultura: un viaje a las raíces Raramuri. Boletín Redipe, 8(6), 174-184. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528280

González, J. A. M., Angrino, S. O., Padilla, D. S. B., & Sáenz, M. B. (2018). Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales. Educación y educadores, 21(3), 2. https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.3.2

Granada Azcárraga, M., Pomés Correa, M. P., & Sanhueza Henríquez, S. (2013). Actitud de los profesores hacia la inclusión educativa. https://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/3301/n25a03.pdf?sequence=1&isA

Gros Salvat, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(2), 69-82. https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20577

Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, 1 (7), 251-264 http://hdl.handle.net/11441/58304

Guerrero, G. (2018). Estudio sobre la implementación del Currículo Nacional de la Educación Básica en instituciones educativas públicas focalizadas. https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5801/Estudio%20sobre%20la%20Implementaci%C3%B3n%20del%20Curr%C3%ADculo%20Nacional%20de%20la%20Educaci%C3%B3n%20B%C3%A1sica%20en%20Instituciones%20Educativas%20P%C3%BAblicas%20Focalizadas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. VI Edición. México.

Huber, L. (2002). Acerca de la Identidad. En Jesús Estepa Oyarzún, A; Irrazabal, R; Goicovic, I; Reyes L. http://www.repositorio.iep.org.pe/handle/IEP/554

IPE (2018). Arequipa en cifras: la segunda región más competitiva del país. https://www.ipe.org.pe/portal/arequipa-en-cifras-la-segunda-region-mas-competitiva-del-pais/

Larrain (2003). Identidades en Construcción. Quito, Ecuador: Abya-Yala.

Mantecón, A. R. (2003). Los usos del patrimonio cultural en el Centro Histórico. Alteridades, 13(26), 35-43. https://www.redalyc.org/pdf/747/74702604.pdf

Limachi Mejía, R., & Balda Cabello, N. T. (2018). Estrategias didácticas para la formación de la identidad cultural en niños (as) en situación de calle:(estudio realizado en el Hogar Alalay, ciudad de La Paz) (Doctoral dissertation). https://repositorio.umsa.bo/xmlui/bitstream/handle/123456789/18982/CS.ED.-1101.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lloréns, J. A. (2002). Etnicidad y censos: los conceptos básicos y sus aplicaciones. Bulletin de l'Institut français d'études andines, (31 (3)), 655-680. https://doi.org/10.4000/bifea.6802

Marcano Lárez, B. E. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. https://gredos.usal.es/handle/10366/56633

Martínez, N. (2015). Identidad cultural y educación. http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2055/1/3.%20Identidad%20cultural%20y%20educacion.pdf

Massa, S. M., Evans, F., Spinelli, A., Zapirain, E., Rico, C., Morcela, O. A., & Kühn, F. (2018). Modelos y herramientas para el proceso de desarrollo de serious games. In XX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2018, Universidad Nacional del Nordeste). http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/68393

Mazabuel, C. F. (2016). El aprendizaje basado en problemas (ABP) y los juegos tradicionales, como estrategias para el desarrollo de habilidades metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas, en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Políndara del municipio de Totoró.

Méndez, R. (2007). El territorio de las nuevas economías metropolitanas. Eure (Santiago), 33(100), 51-67. http://dx.doi.org/10.4067/S0250-71612007000300004

Millán, M. J. R., García, F. G., Rodríguez-Peral, E. M., & Servant, S. G. (2008). La percepción de lo social. Análisis de los mensajes sociales. Prisma social, (1), 1-46. https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744574008.pdf

MINEDU (2016). Currículo nacional de la educación básica. Lima, Perú.

MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Secundaria. Perfil de Egreso de la Educación Básica: Consultado el día 20 de diciembre del 2018 en: http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf

MOLANO L, O. L. (2018). Identidad cultural un concepto que evoluciona. 2007. Disponible en. Acceso, 5(11). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258

Morales Campos, E. M. (2020). Forjadores e impulsores de la bibliotecología latinoamericana: Venezuela. http://ru.iibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI_UNAM/9/4/forjadores_venezuela..pdf

Mundoinfinito. (2016). El mundoinfinito. Obtenido de https://elmundoinfinito.com/tipos-identidad/

Nielsen, J. (1994, April). Usability inspection methods. Conference companion on Human factors in computing systems. New York, USA. ACM. pp. 413-414.

Ochoa Rivero, S., Claudet Abanto, M., Seratini Vallejos, N., Mendoza García, R., Dibos, A., Cárdenas Macher, L. D., ... & Valderrama Maguiña, I. (2018). Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica: texto para el estudiante, 2o. de Secundaria.

Paz Soldán, E. (2015). La identidad cultural arequipeña como camino de la identidad nacional peruana. https://ucsp.edu.pe/images/centro_de_estudios_de_la_persona/Eusebio-Quiroz-Paz-Soldan-La-identidad-cultural-arequipena-como-camino-de-la-identidad-nacional-peruana.pdf

Ponce Luque, E. J. (2020). Estrategias activas y aprendizaje significativo en el área de desarrollo personal ciudadanía y cívica en estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa 40129 Manuel Veramendi E Hidalgo, Mariano Melgar, Arequipa-2019. http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11587/EDpoluej.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Preciado Cossío, G., y Silva Paucar, E. O. (2018). Buenas prácticas para el desarrollo de videojuegos educativos aplicados a historia y arqueología usando realidad aumentada para la educación primaria en el Perú. https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/3943

Prenski, Marc (2005): “Engage Me or Enrage Me. What Today’s Learners Demand”, en Educause Review, nº 40 (5), pp.60-65.

Real Academia Española, R. A. E. (2018). Definición de identidad. Recuperado de http://dle.rae.es/srv/search

Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (63), 29-41. https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927

Romero Cevallos Raúl. (2005). ¿Cultura y desarrollo? ¿desarrollo y cultura? : propuestas para un debate abierto. Lima: UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000144076

Ruiz, G. A., Peña, A., Castro, C. A., Alaguna, A., Areiza, L. M., & Rincón, R. D. (2006). Modelo de evaluación de calidad de software basado en lógica difusa, aplicada a métricas de usabilidad de acuerdo con la Norma ISO/IEC 9126. Revista Avances en Sistemas e Informática, 3(2), 25-29. https://www.redalyc.org/pdf/1331/133114988005.pdf

Sánchez, J. J. M. (2019). AlmaNatura, reactivación rural resiliente. PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, 27(98), 244-251. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7202535

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 17(34), 183-189. https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-18

Seffah, A., Donyaee, M., Kline, R. B., & Padda, H. K. (2006). Usability measurement and metrics: A consolidated model. Software Quality Journal, 14. pp. 159-178. https://doi.org/10.1007/s11219-006-7600-8

Taipe, M. S. A (2020). Jugar Para Aprender: Serious Game basados en el aprendizaje.https://www.researchgate.net/publication/343532247_Jugar_Para_Aprender_Serious_Game_basados_en_el_aprendizaje

Thompson, I. (2010). Definición de encuesta. Recuperado de: https://www.promonegocios.net/index.htm

Urrutia, P. N., & Le-Quesne, V. M. (2005). La identidad cultural como fuente de aprendizaje significativo. Geoenseñanza, 10(2), 219-234. https://www.redalyc.org/pdf/360/36010208.pdf

Vásquez, C. E. S. (2016). Intereses, motivaciones y su importancia en el desarrollo de un turismo cultural sostenible. PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural, 14(2). DOI: https://doi.org/10.25145/j.pasos.2016.14.036

Vicente Saorín, A. (2018). Videojuegos en el aula de Geografía, Historia e Historia del Arte: breve recopilación de las experiencias de su uso en Educación. Didáctica, innovación y multimedia, (36). https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/335131

Vicuña, L. (2002). Sentimientos de identidad nacional de púberes y adolescentes de la provincia de Tarma y de la ciudad de Lima. Revista de investigación en Psicología, 5(2), 87-107. http://hdl.handle.net/20.500.12799/2343

Zaragoza Contreras, L. G. (2010). Cultura, identidad y etnicidad, aproximaciones al entorno multicultural: rompiendo costumbres y paradigmas cotidianos. Cuicuilco, 17(48), 149-164. http://www.scielo.org.mx/pdf/cuicui/v17n48/v17n48a9.pdf

ANEXOS

Manual de usuario

Proyecto

Yachay exploradores

Autor

–

Versión

1.0

Capítulo 1

1.1. Yachay Exploradores

Yachay Exploradores es un conjunto de herramientas que busca promover la educación patrimonial que implica una conciencia y respeto hacia el pasado, el presente y el futuro, centrado en las percepciones, actitudes, conocimientos, valores e intereses que subyacen en una sociedad. Que serán desarrolladas y evaluadas a través del videojuego serio Yachay Exploradores, que es una extensión del videojuego serio MATELOGIC con sus cuatro escenarios: Plaza de Armas, Molino de Sabandía, Hospital Goyeneche y Fundo el Fierro; donde se desarrolla cuatro dimensiones pedagógicas: i) conocer, ii) comprender, iii) valorar y iv) actuar, desarrolladas a través de 46 preguntas interactivas.

Además, se cuenta con una plataforma que permitirá obtener datos demográficos y un perfil de identidad cultural del estudiante, en referencia al progreso se cuenta con métricas de aprendizaje que evalúan las dimensiones y funciones de la identidad cultural, nivel de respuesta correctas e incorrectas, nivel de satisfacción que permitan una retroalimentación efectiva del docente, el cual también tiene acceso para crear el aula y la base de datos para la toma de decisiones.

1.2. Objetivo

El presente documento pretende mostrar la primera versión del manual de usuario orientado a exponer al público objetivo (alumnos y docentes) el funcionamiento del conjunto de herramientas construidas denominado" Yachay Exploradores", estas herramientas corresponden a una plataforma web reguladora de participación y control, y un aplicativo móvil en forma de juego serio (juegos orientado a la educación).

1.3. Alcance

El contenido está dirigido a todos los participantes involucrado en el proyecto, así como el público al cual está orientado el proyecto, es decir, docentes y alumnos respectivamente.

1.4. Requisitos previos

1.4.1. Conocimientos mínimos de usuarios

Docente: No se requiere ningún conocimiento básico más allá de navegación virtual

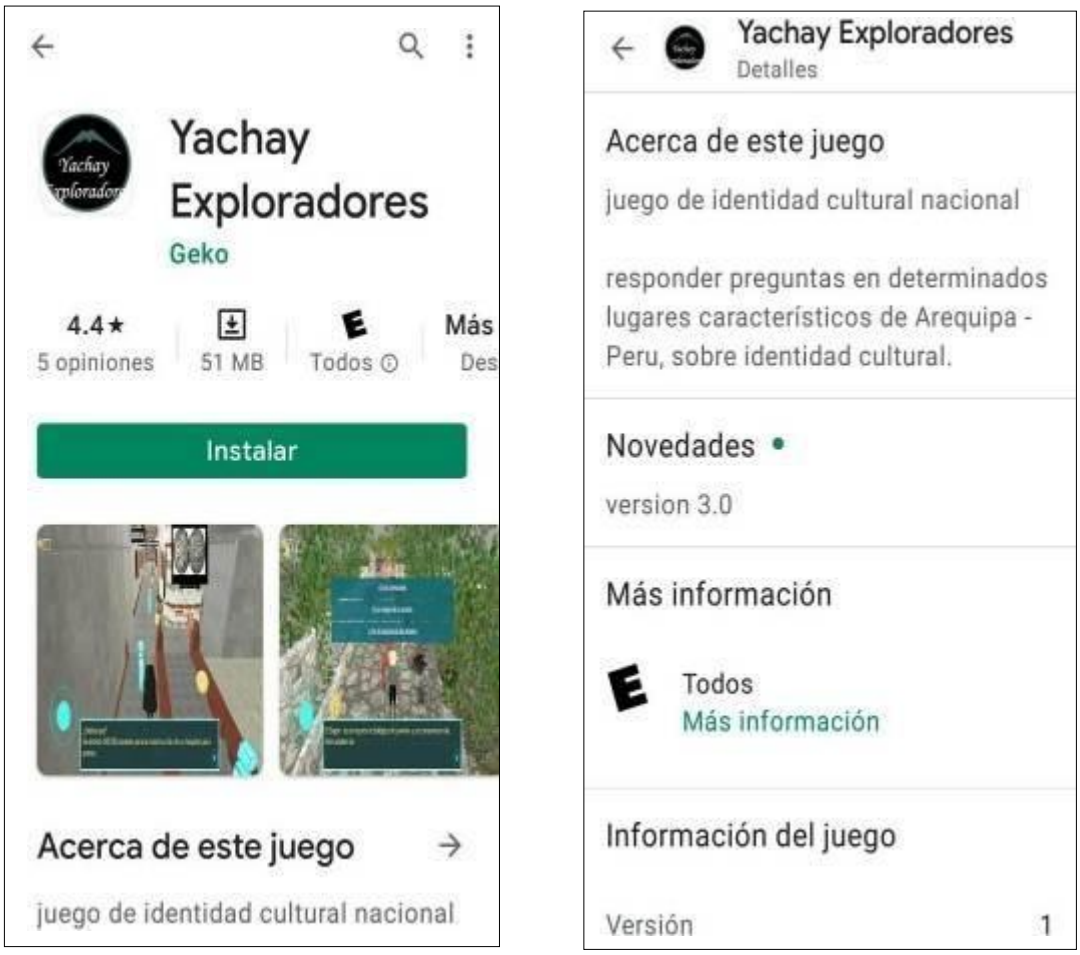
Alumnos: Conocimientos básicos de instalación y manipulación de aplicaciones móviles.

1.4.2. Software asociado necesario

Aplicación móvil" Yachay Exploradores"

1.4.3. Instalación y configuración

Para el proceso de instalación de necesita ingresar a la aplicación" Play Store digitar Yachay exploradores



Cuadro 1.1: Izquierda: Información del juego presentado por medio de Play Store. Derecha: Logo de la aplicación en dispositivos móviles.

Capítulo 2 Plataforma web

Tanto alumno como docente, han de ingresar a un enlace único, en el cual podrán ver su progreso personal (alumnos) o progreso de todo un conjunto de alumnos (docentes). En enlace a ingresar es el siguiente: [TODO]

2.1. Funciones básicas - Alumno

2.1.1. Registro de datos

Una vez dentro de la plataforma web, el alumno debe dirigirse al botón Registrarse, el cual le enviará a una nueva ventana para hacer posible el registro de su correo electrónico y una contraseña (debe seleccionar como tipo de usuario" Estudiante"), así mismo un usuario para que pueda iniciar sesión. Por último, el código de aula que será proporcionado por el profesor.

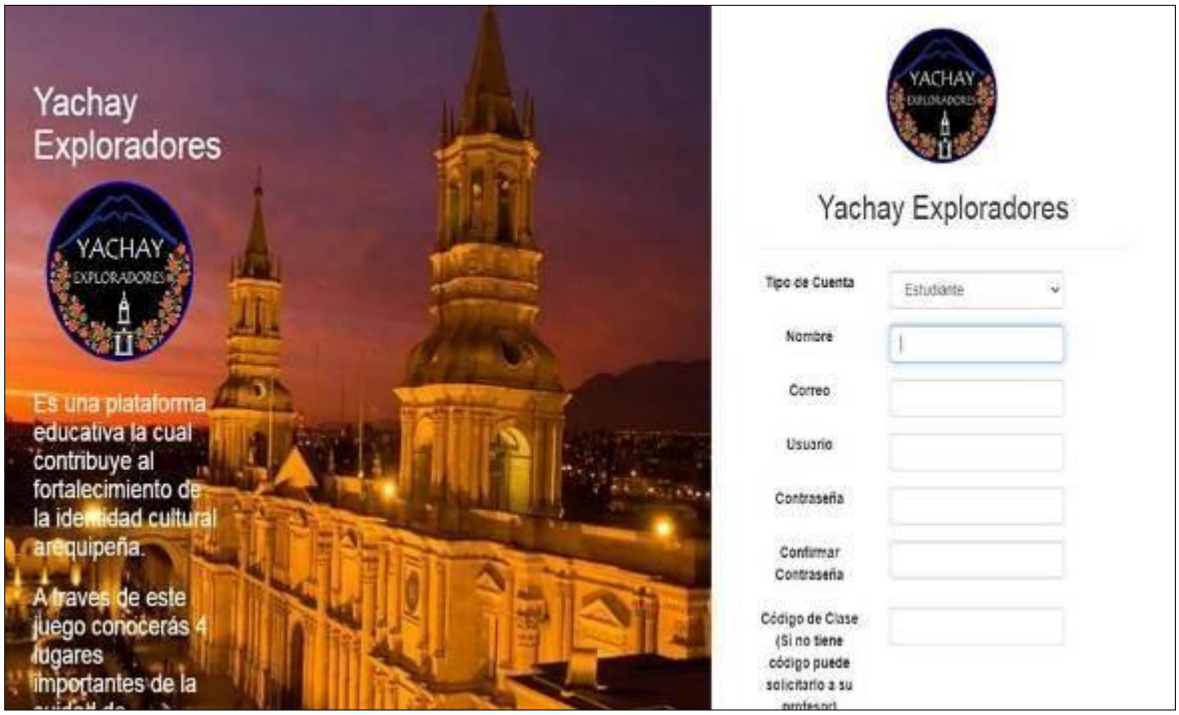


Figura 2.1: Formulario de Registro

2.1.2. Inicio de sesión

Si el alumno ya cuenta con sus datos de sesión debe llenar dichos datos en la pantalla principal de la plataforma y hacer clic en el botón Iniciar sesión.

Figura 2.2: Vista inicial de la plataforma Yachay Exploradores e inicio de sesión.

2.1.3. Llenar formulario o encuesta demográfica

Al iniciar sesión automáticamente se le presentarán varias encuestas o formularios. El primero a tener en cuenta, consta de datos personales del alumno, los cuales no serán divulgados. Lo campos correspondientes son:

- Dirección: Dirección actual del alumno.
- Lugar de Nacimiento: Departamento donde nació el alumno.
- Lugar de Nacimiento del Padre: Departamento donde nació el padre del alumno.
- Lugar de Nacimiento del Madre: Departamento donde nació la madre del alumno.
- Sexo: Género del alumno.
- Idioma: Lengua natal del alumno.

Y las últimas 3 preguntas que corresponden a una respuesta en concreto del alumno. Al finalizar el alumno ha de presionar el botón Guardar.

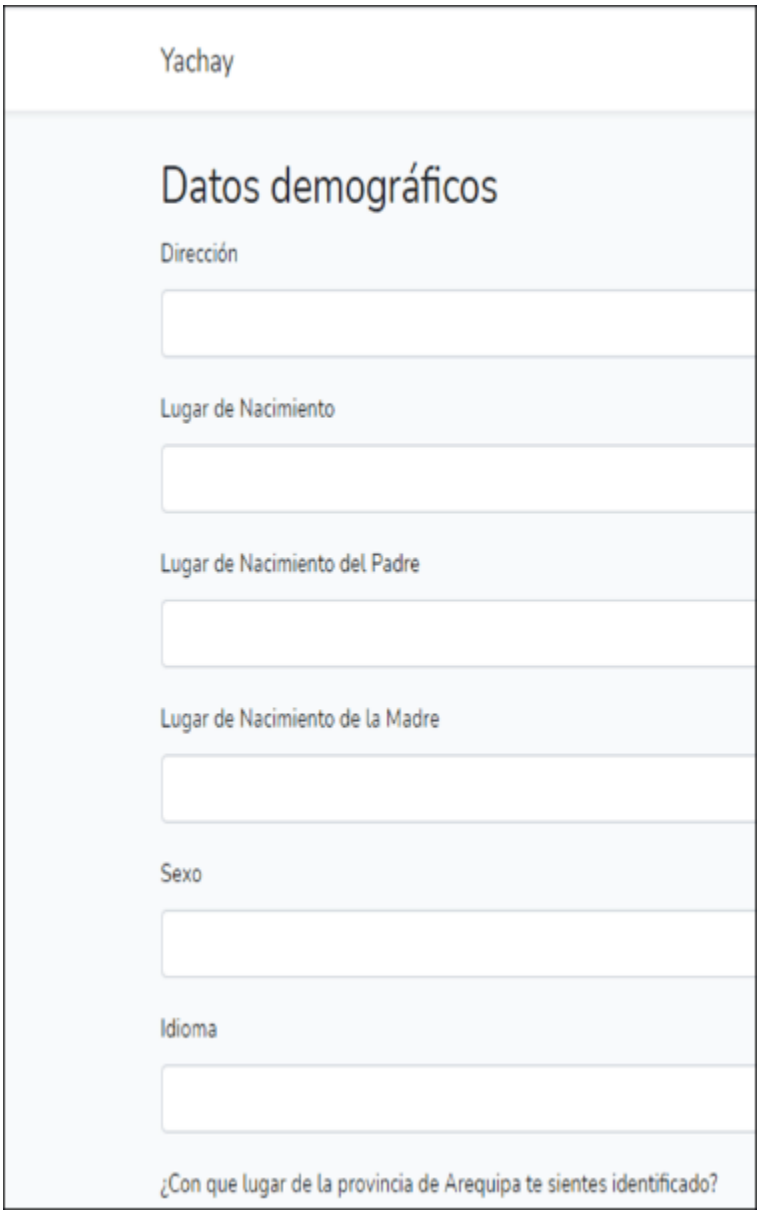


Figura 2.3: Encuesta demográficos para ser llenada por el alumno.

2.1.4. Llenar formulario o encuesta de Identidad cultural

Posterior al llenado de datos demográficos, se presentará el segundo formulario el cual pretende seguir opiniones relacionadas a la identidad cultural de Arequipa de los alumnos.

Los campos deben ser marcados dependiendo de 3 categorías de respuesta: i) Nunca; ii) A veces y; c) Siempre. Al terminar el alumno debe presionar el botón Enviar.

Figura 2.4: Encuesta de identidad cultural para ser llenada por el alumno.

2.1.5. Actualizar formularios o encuestas

El alumno tiene la posibilidad de cambiar las respuestas de las encuestas o formularios dentro de su perfil. Dirigirse a la sección Mi perfil, donde encontrará ambos formularios.

Para ambos debe presionar el botón Ver, el cual abrirá una ventana flotante con sus datos actuales.

Al actualizar los datos, presionar el botón Guardar.

En caso no se decida cambiar nada, presionar el botón Cancelar.

Figura 2.5: Vista de perfil de un alumno para actualizar los formularios llenados.

2.1.6. Visualizar métricas personalizadas

Como parte de la retroalimentación para el alumno, este podrá visualizar el progreso que se tiene en el videojuego. Las estadísticas se dividirán en métricas de aprendizaje los cuales estarán de forma cuantitativa en las secciones Estadísticas.

El alumno podrá visualizar cualquiera de estas categorías presionando el botón Ver

Cuando haya terminado de visualizar la métrica deseada, este debe ser cerrado con el botón Cerrar.

Figura 2.6: Vista de las métricas de aprendizaje para el alumno

2.1.7. Visualizar estados anímicos del alumno

A lo largo del juego se valorará los niveles en sentido de gusto o disgusto (referencia a calificación por estrellas), esta calificación se verá reflejada en métricas de satisfacción o escala de emociones. Estos se ubicarán en la sección Nivel de satisfacción.

Para visualizar las emociones de un estudiante presionar en el botón

Ver en la métrica deseada.

Cuando haya terminado de visualizar la métrica deseada, este debe ser cerrado con el botón Cerrar.

Figura 2.7: Vista de métricas de satisfacción para el alumno.

2.2. Funciones básicas - Docente

Esta sección contiene las funciones básicas de los docentes, que incluye las estadísticas generadas por la interacción de los alumnos con el aplicativo móvil. La parte superior de la plataforma muestra el nombre del profesor y el código de salón que deberá ser entregado a los alumnos para poder acceder a la plataforma y también para poder ingresar al videojuego.

2.2.1. Registro de docente

Una vez dentro de la plataforma web, el docente debe dirigirse al botón Registrarse, el cual le enviará a nueva ventana para registrar su correo y una contraseña, así como su usuario (usado para ingreso a la plataforma). Debe seleccionar como tipo de cuenta” Maestro”

Figura 2.8: Formulario de registro para docentes.

2.2.2. Inicio de sesión

Si el docente ya cuenta con sus datos de sesión, sólo ha de ingresar su usuario y contraseña registrado en la pantalla principal y presionar el botón Iniciar sesión.

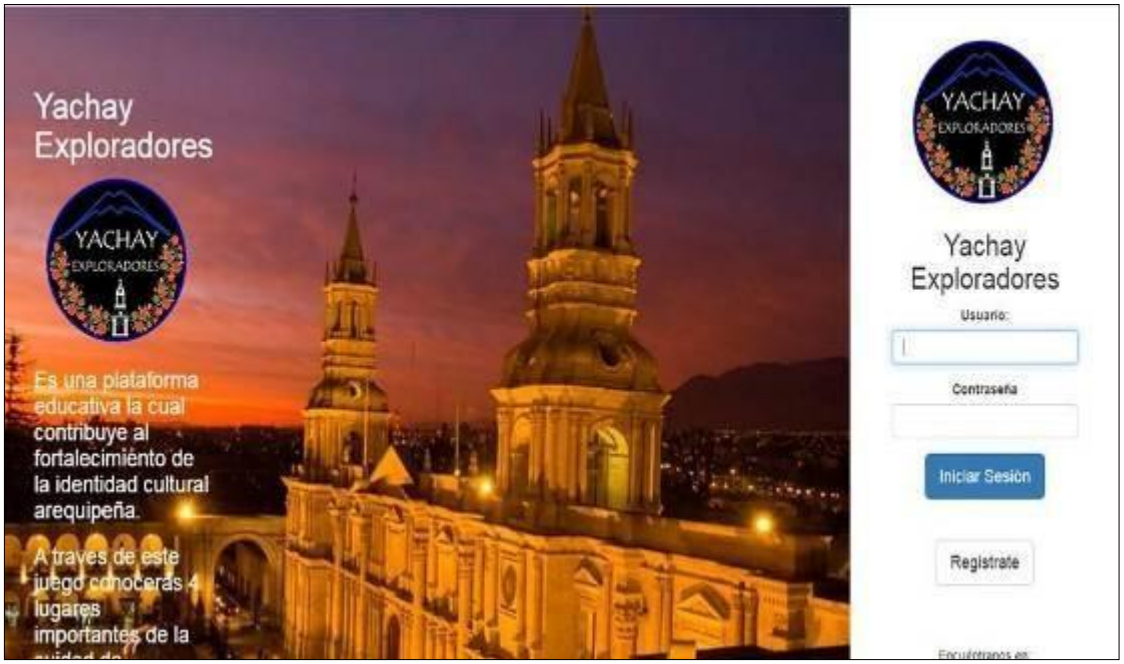


Figura 2.9: Vista inicial de la plataforma e inicio de sesión.

2.2.3. Visualizar resultados de las encuestas generales

En esta sección de la plataforma se muestran los datos en gráficos y tablas obtenidas a partir del llenado de las encuestas que el alumno realiza inmediatamente después de registrarse. Para visualizar dirigirse a la sección Encuestas y elegir la encuesta deseada presionando el botón Ver.

Figura 2.10: Plataforma - Sección de Docentes

2.2.4. Visualizar métricas generales

Estos resultados provienen por parte de la interacción con los puntos, respuestas a las preguntas culturales, selección de objetos de una tienda virtual, etc. Estos resultados se almacenan en una base de datos de la cual procesamos los datos para obtener las siguientes estadísticas que son mostradas con gráficos pie y de barra.

Dirigirse a la sección Estadísticas estudiantes, y elegir la métrica deseada, presionando el botón Ver.

Figura 2.11: Estadísticas obtenidas de la aplicación

2.2.5. Visualizar resultados de satisfacción general

Los resultados de satisfacción se obtienen a partir de la calificación que dan los alumnos al finalizar un nivel, esta calificación se muestra en cantidad de estrellas. Dirigirse a la sección Nivel de satisfacción y elegir la métrica deseada presionando el botón Ver.

Figura 2.12: Gráficos que representan la satisfacción de los alumnos

Capítulo 3 Juego móvil

3.1. Funciones Básicas

3.1.1. Ingresar al juego

El alumno puede ingresar al juego buscando la aplicación en su celular, representado por el logo del mismo. Al ingresar el alumno debe digitar los datos de sesión previamente realizados en la página web.

Figura 3.1: Pantalla principal del juego serio Yachay exploradores.

El juego puede ser accedido por dos medios

Previo registro: Se guardará el progreso del alumno para que pueda ser visualizado y evaluado por los docentes.

Para acceder llenar los datos de sesión y presionar donde dice Ingresar

Como invitado (opción de Jugar libre): No se guardará ningún progreso ni será evaluado.

Para acceder presionar donde dice Jugar libre

3.1.2. Seleccionar un personaje

El alumno puede determinar el género de su personaje para poder interactuar con el juego, esta elección será automáticamente después de haber iniciado sesión o entrar como jugar libre Presionar donde dice Seleccionar dependiendo del personaje que se desee.

Figura 3.2: Elección de personales previo inicio del juego.

3.1.3. Escoger un escenario

Se le brindará al alumno la posibilidad de escoger entre 4 escenarios determinados por una figura representativa cada uno. Las opciones son: i) Fundo El Fierro; ii) Plaza de Armas; iii) Hospital Goyeneche y; iv) Molino de Sabandía. El alumno ha de elegir presionando sobre uno de estos lugares para poder seleccionar un sub escenario nivel del juego.

Figura 3.3: Menú principal para la elección de escenarios

3.1.4. Elegir un sub escenario o nivel

Cada escenario tendrá entre 3 y 5 niveles de juego para poder superarlo. Tiene que tener en consideración que no se podrá jugar un segundo nivel (este estará bloqueado) si no se ha completado el nivel previo. Para ingresar solo presione la representación de cada nivel.

Figura 3.4: Elección de niveles dentro de un escenario.

3.1.5. Recolectar monedas

Como se observa en la figura 3.3, un alumno tiene la posibilidad de entrar a una tienda donde hallará objetos relacionados a la identidad cultural Arequipeña. En los niveles se encontrarán monedas flotantes los cuales se obtendrán sólo atravesando la imagen de moneda. Se tendrá un contador del acumulado de monedas en la parte superior izquierda.

Figura 3.5: Recolección de monedas dentro de un nivel.

3.1.6. Conseguir información

En medio del juego se encontrarán signos de admiración flotantes de color celeste; al pasar por ellos nos o acercarnos se nos brindará información acerca del lugar o escenario seleccionado. Este tipo de información es textual o hablada.

Figura 3.6: Adquisición de información dentro de un nivel de juego.

3.1.7. Completar un nivel

En medio del juego, también se encontrarán signos de interrogación flotantes de color rojo los cuales corresponden a preguntas acerca del lugar en que se encuentra (como se ve en la figura 3.7). Al tener la pregunta y no responder de forma correcta, se procederá a contar de uno en uno el número de errores. El nivel del juego finalizará cuando todas las preguntas hayan sido respondidas de forma correcta, y se abra la puerta para salir del nivel y poder ingresar a otro (figura 3.8)

Figura 3.7: Presentación de pregunta y opciones múltiples para responder.

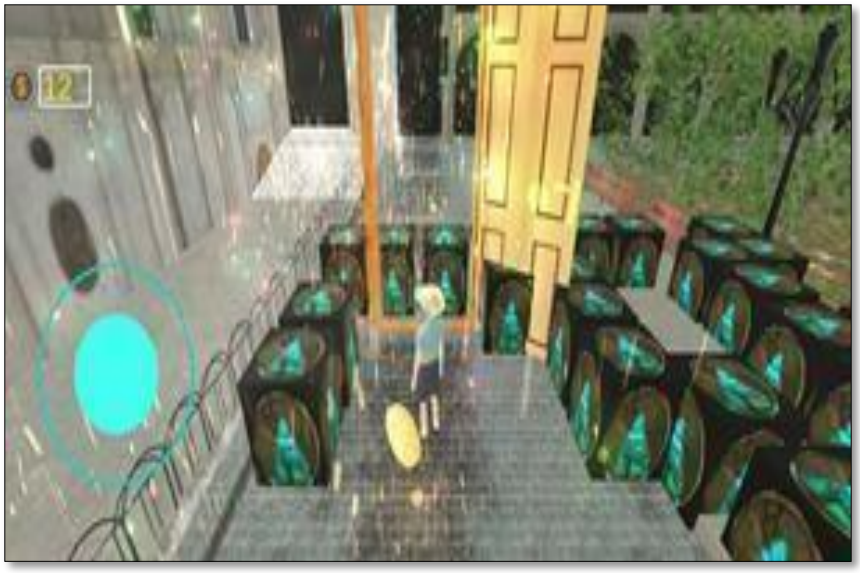


Figura 3.8: Final de cada nivel.

3.1.8. Adquisición de objetos en la tienda

En la figura 3.3, se muestra una imagen representativa de la tienda de objetos en la parte superior derecha, dentro se podrán encontrar objetos con su respectivo precio de monedas. Cada objeto representa un tipo de identidad cultural.

Se tiene que presionar donde dice comprar automáticamente el número de monedas se descontará del acumulado que hemos ido recolectando.

Figura 3.9: Tienda de objetos.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS	ESCALA DE VALORACIÓN
Problema Principal • ¿Cómo la aplicación del juego serio Yachay Exploradores fortalece la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021?	**Objetivo General** -Demostrar que la aplicación del juego serio Yachay Exploradores fortalece la identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.	• **Hi:** La Aplicación del juego serio "Yachay Exploradores" fortalece la identidad Cultural de los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la I.E. Juilliard 2021.	**Variable Independiente:** Juego Serio	• Usabilidad	• Comprensión • Aprendizaje • Eficiencia • Atractividad	**Técnica:** Encuesta **Instrumento:** Cuestionario	**ESCALA DE LIKERT** • Totalmente de Acuerdo (TA) (5) • De Acuerdo (DA) (4) • Ni en Desacuerdo ni de acuerdo (NI) (3) • En Desacuerdo (ED) (2) • Totalmente en desacuerdo (TA) (1)
Problemas Secundarios • ¿Cómo construimos el juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021? • ¿De qué manera llevamos a cabo el diseño del juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021? • ¿De qué manera influyó el juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021?	**Objetivos Específicos** • Diseñar el juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021. • Implementar el juego serio Yachay Exploradores como un plan de mejora para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021. • Evaluar cómo influyó el juego serio Yachay Exploradores para fortalecer la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa 2021.	• **Ho:**La Aplicación del juego serio "Yachay Exploradores" no fortalece la Identidad Cultural en los estudiantes del tercer año de Educación Secundaria de la I.E. Juilliard 2021.	**Variable Dependiente:** Identidad Cultural	• Actitudes • Valoraciones • Percepciones • Intereses	• Motivo de orgullo • Valoración hacia la geografía local • Percepción de la historia local • Preferencia a adquirir producto local	**Técnica:** Encuesta **Instrumento:** Cuestionario	• 0 – 10 (Inicio) • 11 – 13 (En Proceso) • 14 – 18 (Logro Esperado) • 19 – 20 (Logro Destacado)

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE IDENTIDAD CULTURAL

1. ¿Cuál de las siguientes opciones son danzas de la provincia de Arequipa?

   A. La Pampeña, Añu Tarpuy, Wititi.

   B. Montonero Arequipeño, Cusicuy, Achalau.

   C. Ukuku, Las Pausiñas, El cebollero.

   D. Carnaval del Putusi – Marinera – La Llamerada.

   E. Diablada – Saya - Morenada

2. Seleccione la alternativa que corresponde a los tres monasterios de la provincia de Arequipa.

   A. Santa Catalina, Santa Rosa y Santa Teresa.

   B. San Francisco, Santa Catalina y Santa Teresa.

   C. Santo Domingo, la Recoleta y Santa Catalina.

   D. Santa Catalina, Santa Marta y Santa Teresa.

   E. Santa María – La Asunción – Santa Dorotea

3. ¿En qué fecha fue declarada Arequipa como Patrimonio Cultural de la Humanidad?

   A. 5 de mayo del 2000.

   B. 15 de agosto del 2002.

   C. 2 de diciembre del 2000.

   D. 5 de mayo del 2001.

   E. 6 de octubre del 2000

4. ¿Cuál es la flor típica de Arequipa?

   A. La Cantuta.

   B. La Orquídea.

   C. La Rosa

   D. El Texao

   E. El Clavel

5. ¿En qué lugar fue encontrada la Momia Juanita?

   A. Glaciar Ampato.

   B. Nevado Coropuna.

   C. Volcán Sabancaya.

   D. Cementerio de la Apacheta.

   E. Nevado Huascarán

6. ¿Qué cultura se desarrolló en Arequipa?
    A. La cultura Churajón
    B. La cultura Chimú
    C. La cultura Wari
    D. La cultura Recuay
    E. La cultura Tiahuanaco
7. ¿De qué país fue traído el órgano de la Catedral?
    A. Francia.
    B. Estados Unidos.
    C. Bélgica.
    D. Italia
    E. España
8. ¿Cuántas provincias tiene la región de Arequipa?
    A. 6
    B. 4
    C. 5
    D. 8
    E. 10
9. ¿En cuál de los portales se encuentran tallados los rostros de autoridades?
    A. Portal de San Agustin
    B. Portal de las Flores
    C. Portal de San Francisco
    D. Portal de la Municipalidad
    E. Portal de leones del Sur
10. Nombre de la campana de la Catedral que pesa 130 quintales.
    A. Pilara Vigila
    B. Rere
    C. Monteruda
    D. Plebe
    E. Lilia

11. ¿Quiénes fueron los primeros administradores del hospital Goyeneche?

    A. Las Hermanas de la Caridad de San Vicente de Paúl.

    B. Los Jesuitas

    C. Los Franciscanos

    D. Los gregorianos

    E. Las Hermanas de la Fe.

12. ¿Cómo se llama el volcán más representativo de la provincia de Arequipa?

    A. Chachani

    B. Anuqara

    C. Ubinas

    D. Aconcagua

    E. Pichu Pichu

13. ¿Qué es el sillar?

    A. Roca granular, cristalina, compacta

    B. Roca formada por erupciones volcánicas.

    C. Es una roca ígnea plutónica

    D. Roca volcánica formada por deslizamientos volcánicos.

14. ¿Qué es una chomba?

    A. Recipiente de barro donde se depositaba el vino.

    B. Recipiente de barro donde se almacenaba la cerveza

    C. Recipiente de barro donde se fermentaba la chicha.

    D. Recipiente de barro donde se fermentaba la caña de azúcar.

    E. Recipiente de barro donde se fermentaba el licor.

15. ¿Cómo se llama el lugar en Arequipa donde podemos encontrar todo tipo de artesanía?

    A. Fundo San francisco

    B. Fundo El Fierro

    C. San Lázaro

    D. Plaza de Armas

    E. Mirador de Yanahuara

16. Antes era denominado Puente del Diablo, según la leyenda, actualmente lleva el nombre de:

A. Puente Juan Pablo II
B. Puente Benedicto XVI
C. Puente San Pedro
D. Puente de Fierro
E. Puente Grau

17. ¿Qué lugar fue concebido inicialmente como un lugar para la protección de vicuñas?

A. La Reserva Nacional de Salinas y Aguada Blanca.
B. Las Lomas de Atiquipa.
C. Reserva de la Vicuña.
D. Santuario Nacional Lagunas de Mejía
E. Pampa Galeras

18. Plato típico de Arequipa que deleito al demonio según la leyenda de Carlos Herrera:

A. Adobo
B. Chupe de Camarones
C. Cuy Chactado
D. Rocoto Relleno
E. Solterito de Queso

19. Nombre del fundador de la Villa Hermosa de Arequipa:

A. Francisco Pizarro
B. Pedro Cieza de León
C. Garcí Manuel de Carbajal
D. Francisco Mostajo
E. Pedro Pulet

20. ¿Cuál es el nombre de la figura que se encuentra en la base de la pileta de la Plaza de Armas?

A. Icosaedro
B. Octágono
C. La Sforsinsa de filarete
D. El tuturutú

ENCUESTA DE USABILIDAD DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES"

COMPRENSIÓN

1. Comprendí de manera adecuada, como poder desplazarme con el avatar en cada escenario.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

2. Comprendí el contexto virtual en el cual se desarrolló el videojuego.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

APRENDIZAJE

3. Fue fácil aprender el uso de los recursos dispuestos en el videojuego.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

4. Las actividades que presenta el videojuego en cada escenario favoreció mi aprendizaje.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

5. Resultó atractivo aprender el manejo de las herramientas que ofrece el videojuego.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

6. El entorno de cada escenario con elementos culturales e históricos ayudaron en mi aprendizaje.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

EFICIENCIA

7. La organización de las secciones de cada escenario es eficiente para el usuario.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

8. El Bloque de la tienda virtual es fácil de entender y utilizar.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

9. El Bloque de consulta de monedas es fácil de entender.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

10. El videojuego presenta una jugabilidad fácil de manipular.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

ATRACTIVIDAD

11. Los atributos (colores, textos, diseños, diseño gráfico) de los entornos virtuales son amigables y atractivos.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

12. La música del videojuego es amigable y atractiva.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

13. Los bienes virtuales (premios) que lograste conseguir durante el videojuego, fueron motivadores.

a. Totalmente de Acuerdo

b. De Acuerdo

c. Ni en Desacuerdo ni de acuerdo

d. En Desacuerdo

e. Totalmente en desacuerdo

CONSTANCIA DE APLICACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

SOLICITAMOS: Permiso para aplicar el Videojuego Educativo Yachay Exploradores

SEÑOR: Mg. NÉSTOR LAZO CABRERA

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD

Víctor Raúl Rojas Gómez identificado con DNI:48599089 ,con domicilio en la Calle 15 de agosto MZ-N-LT-3-Chiriguana Sachaca y Ronald Orlando Pocco Hancco con DNI:72300514,con domicilio en Los Rosales MZ-A-LT-6, Mariano Melgar. Ante Ud. respetuosamente nos presentamos y exponemos:

Que, habiendo culminado nuestros estudios profesionales en la Facultad de Ciencias de la Educación en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, solicitamos a Ud. Permiso para aplicar el Videojuego Educativo Yachay Exploradores. El cual permitirá que los estudiantes valoren el Patrimonio Histórico Cultural de Arequipa, ya que actualmente los videojuegos educativos son un fenómeno clave y articulador del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Actualmente viendo el caso de la Pandemia, que se está viviendo en todo el mundo, hemos decidido cooperar e innovar en cuanto a estrategias de aprendizaje en el área Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, como también en el área de Ciencias Sociales, permitiendo plasmar los lugares turísticos e historia de Arequipa en el videojuego educativo YACHAY EXPLORADORES, para revalorizar nuestro Patrimonio Histórico y permitir que este videojuego pueda formar parte dentro de la sesión de aprendizaje del docente como un proceso didáctico desde el aula y/o casa, usando un medio tecnológico.

POR LOS EXPUESTO:

Rogamos a usted acceder a nuestra solicitud.

Arequipa 10 de mayo del 2021.

POCCO HANCCO RONALD ORLANDO

DNI:72300514

ROJAS GÓMEZ VÍCTOR RAÚL

DNI:48599089

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

CONSTANCIA

Por medio de la presente dejamos constancia que el Sr. Ronald Orlando Pocco Hancco, identificado con DNI N°72300514 y el Sr. Víctor Raúl Rojas Gómez, identificado con DNI N°48599089, realizaron su Proyecto de Investigación titulado "APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO YACHAY EXPLORADORES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA 2021" en nuestra Institución Educativa.

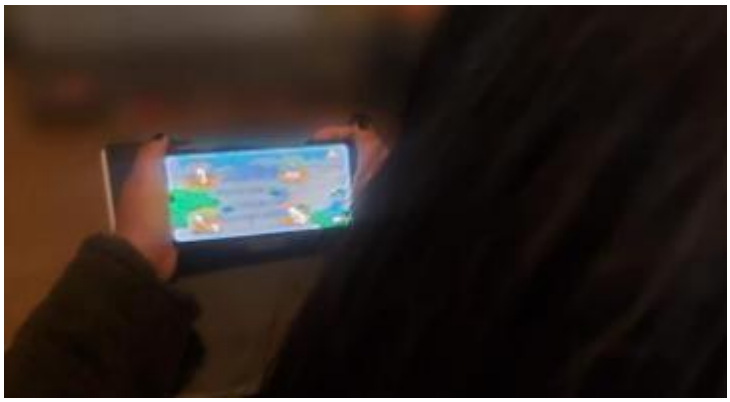
Para los fines que consideren de las partes interesadas, se extiende la presente el día 8 de julio del 2021.

Atentamente,

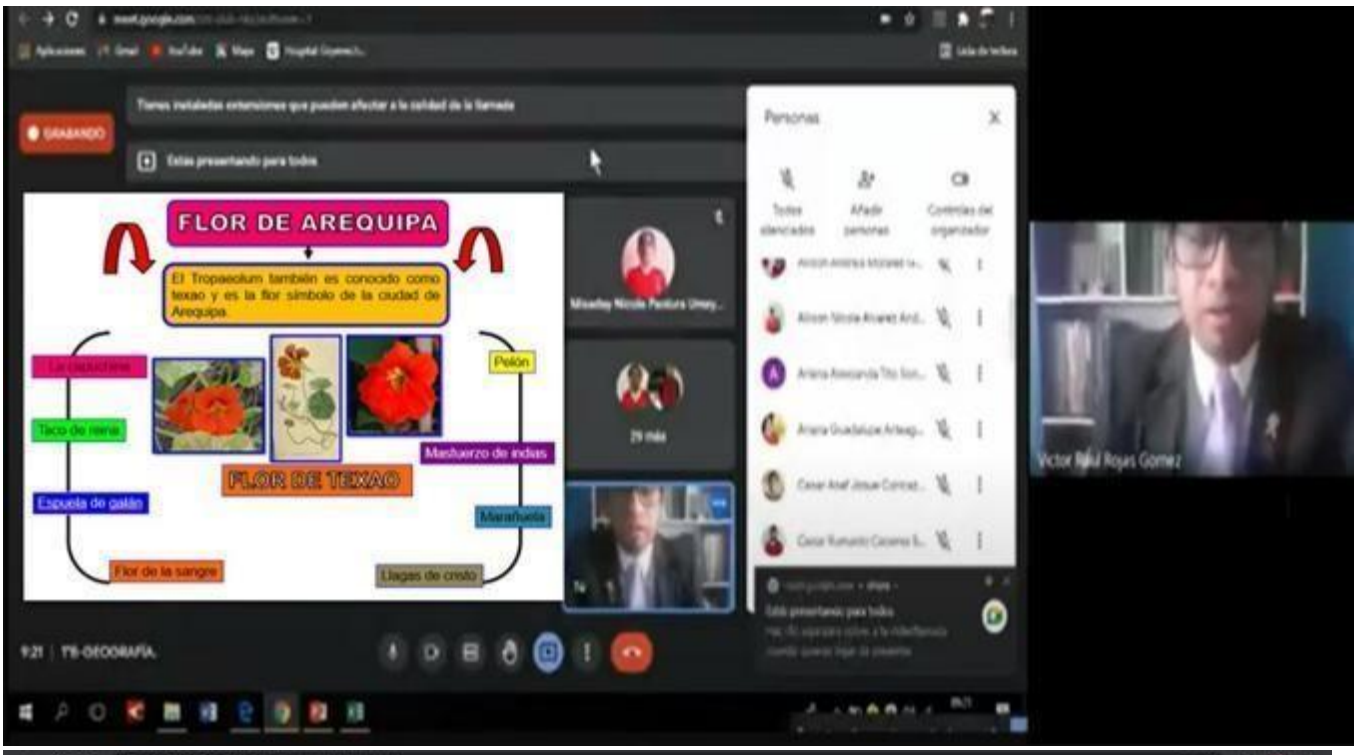
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD - DIRECCIÓN - AREQUIPA - PERÚ

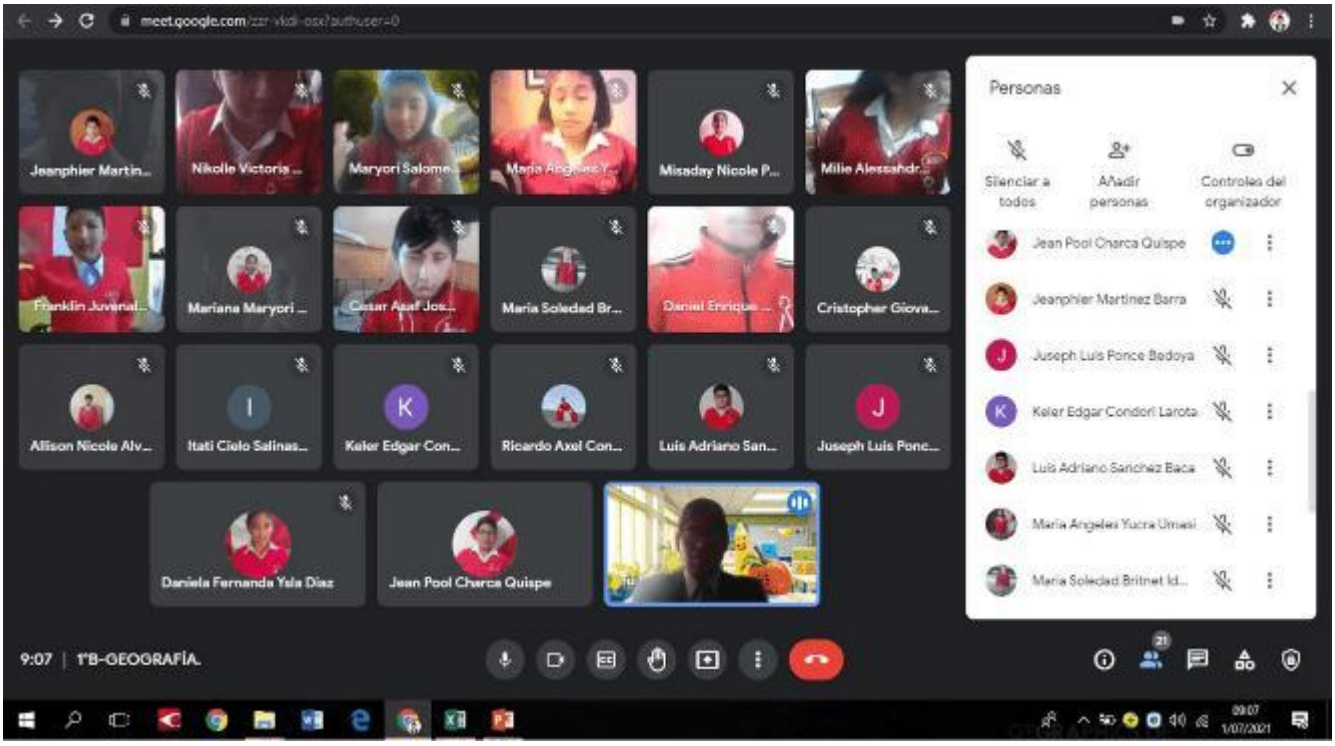
Mg. Néstor Lazo Cabrera
SUBDIRECTOR
"I.E.P.JUILLIARD"

FOTOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P. JUILLIARD JUGANDO EL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES"

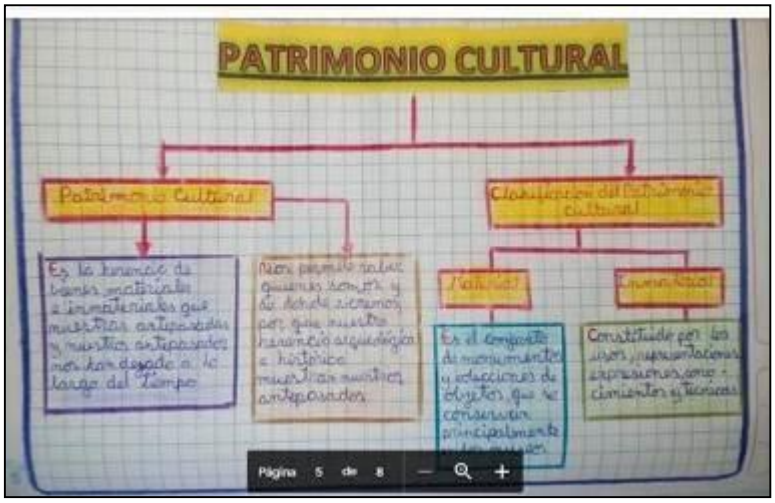


FOTOS DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE VIRTUALES EN LA I.E.P. JUILLIARD





FOTOS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.P. JUILLIARD



I.E.P. JUILLIARD

TEMA: LAS MANIFESTACIONES CULTURALES

APELLIDOS: Ordoñez Villalba Krystel GRADO: 3°

NOMBRES: Katheryne SECCIÓN: "A"

Nº10 PRÁCTICA

DPCC

1.-COMPLETA LAS SIGUIENTES TABLAS

Afirmación	¿Por qué?
La diversidad cultural existe en el Perú desde tiempos inmemorables.	Porque es diverso en su forma de vida, organización, costumbres
La llegada de otras culturas ha permitido incorporar a la nuestra nuevas costumbres respecto a la alimentación, trabajo, música, lengua, etc.	Porque a existido un intercambio cultural y diversidad cultural
La convivencia y el co[illegible] manifestaciones culturales en nuestro país nos	Porque así mostramos nuestra cultura

Página 1 de 4

DPCC.pdf

Abrir con Documentos de Google

¿Qué tradición es?

Danza "Wititi"

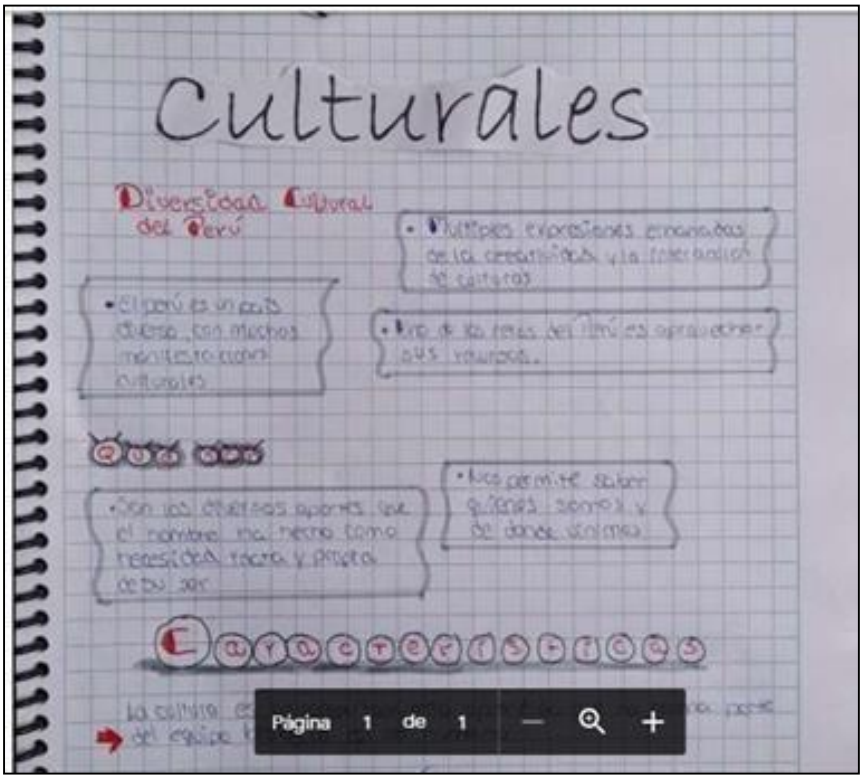
¿Cuál es su historia o qué representa?

Representa el cortejo de un hombre con jóvenes, "Danza del Amor"

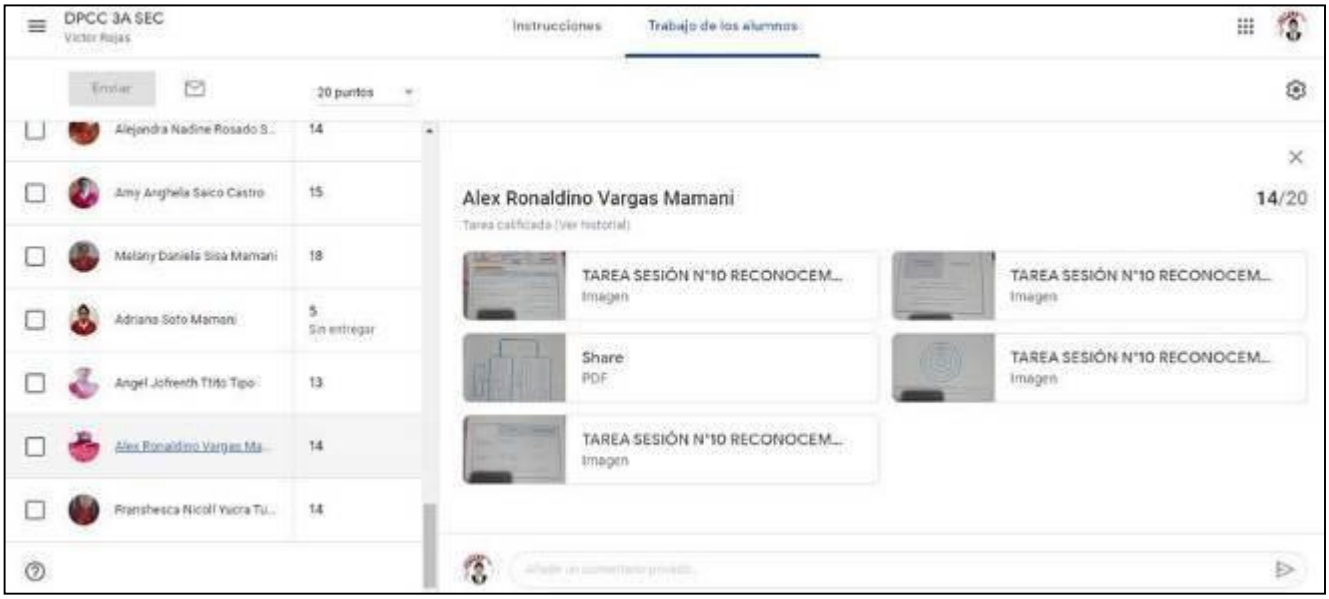
Me siento orgulloso u orgullosa de ella porque:

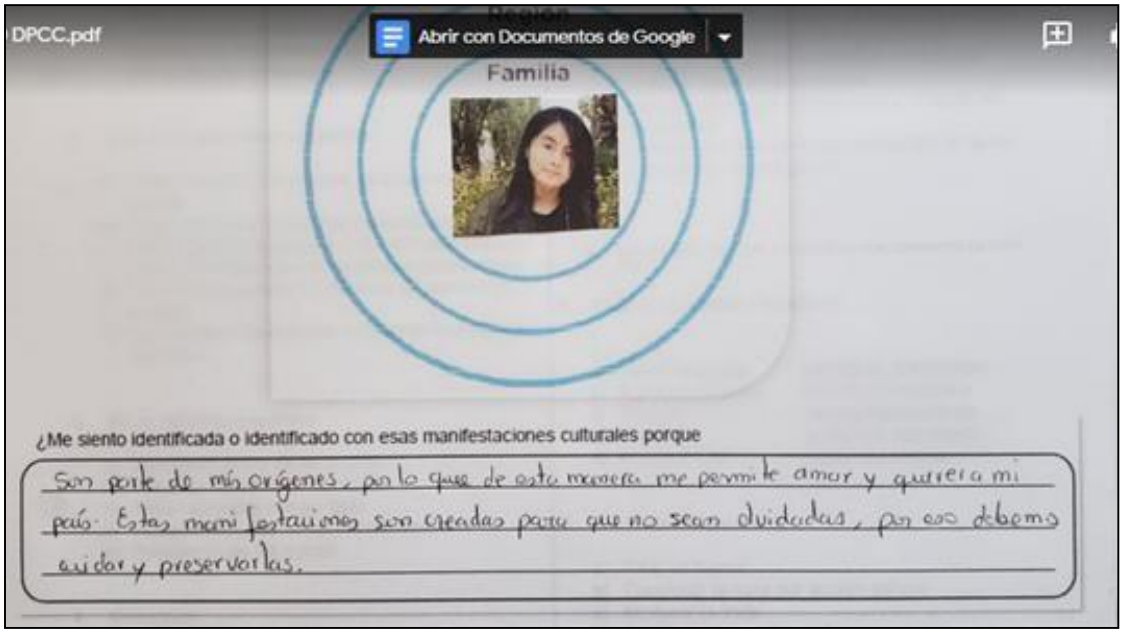
Porque me siento identificada, porque mi familia la baila

Página 2 de 4


Culturales
Diversidad Cultural del Perú
Página 1 de 1

Identidad y diversidad cultural


DPCC 3A SEC
Víctor Rojas
Instrucciones
Trabajo de los alumnos
Enviar
20 puntos
Alejandra Nadine Rosado S...
14
Amy Anghela Saico Castro
15
Melany Daniela Sisa Mamani
18
Adriana Soto Mamani
5
Sin entregar
Angel Jofreeth Ttito Tipo
13
Alex Ronaldino Vargas Ma...
14
Franshesca Nicolf Yucra Tu...
14
Alex Ronaldino Vargas Mamani
14/20
Tarea calificada (Ver historial)
TAREA SESIÓN N°10 RECONOCEM...
Imagen
TAREA SESIÓN N°10 RECONOCEM...
Imagen
Share
PDF
TAREA SESIÓN N°10 RECONOCEM...
Imagen
TAREA SESIÓN N°10 RECONOCEM...
Imagen


DPCC.pdf
Abrir con Documentos de Google
Familia
¿Me siento identificada o identificado con esas manifestaciones culturales porque
Son parte de mis orígenes, por lo que de esta manera me permite amar y querer a mi país. Estas manifestaciones son creadas para que no sean divididas, por eso debemos cuidar y preservarlas.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN

PROGRAMA

VALORANDO MI IDENTIDAD CULTURAL

I.-DATOS INFORMATIVOS				
GRE: Arequipa			**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Juilliard			**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe			**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera			**COORDINADOR:** Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD N°: III	**FECHA:**17/05/2021	08/07/2021	**DURACIÓN:** 20 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria		**GRADO**:3ro	**SECCIÓNES:** A-B

IV.-PROPÓSITO DEL TALLER		
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Se valora a sí mismo	-Valora sus características personales, culturales sociales, sus logros y sus potencialidades comprendiendo que cada uno tiene un proceso propio de desarrollo .
		-Reflexiona sobre las prácticas culturales de su pueblo y muestra aprecio por su herencia cultural y la del país, sintiéndose parte de él.
	Autorregula sus emociones	-Manifiesta sus emociones y sentimientos de acuerdo al espacio geográfico donde vive a través del sentido de pertenencia, utilizando estrategias que permitan conocer y querer su cultura.

II.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
En la provincia de Arequipa existen diversos museos y circuitos turísticos que evidencian nuestro legado cultural y manifestaciones culturales, los mismo que son poco conocidos por la población Arequipeña. Siendo consiente que es propicio desarrollar la identidad cultural y el sentido de pertenencia en los estudiantes, vemos por conveniente conocer y difundir la existencia de nuestro valioso legado cultural arequipeño, con el fin de valorarlo, elaborando álbumes e interactuando con un SG educativo.

III.-PRODUCTO DEL PROGRAMA	
TANGIBLE	**INTANGIBLE**
-Elaboración de una infografía sobre las manifestaciones culturales.	-Aprender e interactuar con el SG en base a escenarios para fortalecer la Identidad Cultural .

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑO**
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TICS	Interactúa en entornos virtuales	-Interactúa a través de un SG en base a un circuito turístico para comprender la importancia de las manifestaciones culturales y sentido de pertenencia.

N°	TÍTULO DE SESIÓN	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	HORAS
1	Comunicamos nuestra Identidad Cultural y Proponemos Alternativas de solución para conservar nuestro Patrimonio Histórico	Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas	-Acepta sus características personales, culturales, sociales y sus logros y valora su identidad cultural proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico.	02 horas
				-Explica que una persona puede pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico.	
			Participa en acciones que promueven el bienestar común	Comprende las causas y consecuencias de sus emociones, sentimientos y comportamientos y el de los demás, proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico	
2	Reconocemos las Manifestaciones Culturales de Nuestra Región	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	-Valora sus características personales, culturales, sociales, sus logros y sus potencialidades, comprendiendo que cada uno tiene un proceso propio de desarrollo	02 horas
3	Dialogamos sobre las Costumbres y Tradiciones de Arequipa Elaborando Infografías Ilustrativas	Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas	-Reflexiona sobre las prácticas culturales de su pueblo y muestra aprecio por su herencia cultural y la del país, sintiéndose parte de él.	02 horas
			Construye y asume acuerdos y normas	-Manifiesta sus emociones y sentimientos de acuerdo al espacio geográfico donde vive a través del sentido de pertenencia, utilizando estrategias que permitan conocer y querer su cultura.	
4	Conozcamos y valoremos los aportes culturales de la región Arequipa	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	-Valora sus características personales, culturales, sociales, sus logros y sus potencialidades, comprendiendo que cada uno tiene un proceso propio de desarrollo.	02 horas
5	Reconozco y valoro mi espacio geográfico como parte de mi Identidad Cultural	Construye su Identidad	Se valora a sí mismo	Explica sus características personales, culturales, sociales y sus logros y valora su espacio geográfico donde se desenvuelve.	02 horas
				Explica la importancia de pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales para enriquecer su identidad y sentirse parte de su comunidad.	
			Reflexiona y argumenta éticamente.	Argumenta su posición frente a situaciones que vulneran los espacios naturales y culturales de nuestra provincia de Arequipa.	
6	Identifico las culturas más representativas de la región de Arequipa	Construye su Identidad	Se valora a sí mismo	Acepta sus características personales, culturales, sociales y sus logros y valora su identidad cultural.	02 horas
				Explica que una persona puede pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales y reconoce la importancia de las diferentes culturas que se desarrollaron en nuestra región.	
			Reflexiona y argumenta éticamente	Argumenta su posición ante la importancia de reconocer las distintas culturas que se desarrollaron en nuestra región.	
7	Valoro los lugares turísticos de la provincia de Arequipa	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	-Valora sus características personales, culturales, sociales, sus logros y lugares turísticos de la provincia de Arequipa.	02 horas
8	Conociendo las actividades económicas y su importancia para el desarrollo de la región	Gestiona responsablemente los recursos económicos	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero	-Explica que los recursos son limitados y que por ello se debe tomar decisiones sobre cómo utilizarlos.	02 horas
9	Conocemos los platos típicos preparados en la gastronomía arequipeña	Construye su identidad	Se valora a sí mismo	-Acepta sus características personales, culturales, sociales y sus logros, valorando la gastronomía de su ciudad participando y promoviendo las recetas de antaño.	02 horas
		Convive y participa democráticamente	Participa en acciones que promueven el bienestar común	-Explica la importancia a través de recetas la la gastronómica arequipeña, promoviendo e incentivando la creatividad y sazón del arequipeño.	
10	Reflexionamos sobre la Identidad Cultural y nos organizamos para interactuar a través de un Juego Serio.	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics	Interactúa en entornos virtuales	-Interactúa a través de un SG en base a un circuito turístico para comprender la importancia de las manifestaciones culturales y sentido de pertenencia.	02 horas

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 1

N° DE SESIÓN
1/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Juilliard		**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:** Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD N°: III	**FECHA:** 17/05/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria	**GRADO**:3ro	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	➢ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Conocer y preservar el Patrimonio Cultural e Histórico de Arequipa. ✓ Proponer alternativas para la conservación del Patrimonio Histórico de la Región. ✓ Utilizar diferentes formas de representación y expresión para disminuir los atentados contra los monumentos que se registra en el Centro Histórico.		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
COMUNICAMOS NUESTRA IDENTIDAD CULTURAL Y PROPONEMOS ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN PARA CONSERVAR NUESTRO PATRIMONIO HISTÓRICO

III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**
Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas	-Acepta sus características personales, culturales sociales y sus logros y valora su identidad cultura proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico.
		-Explica que una persona puede pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico.
	Participa en acciones que promueven el bienestar común	-Comprende las causas y consecuencias de sus emociones, sentimientos y comportamientos y el de los demás, proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente utilizando el aplicativo **GOOGLE MEET** iniciara la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia. ➢ El docente reitera algunas normas y reglas en cuanto al uso de la plataforma **GOOGLE MEET**.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	✓ Haciendo uso de la herramienta **App Sorteos** permitirá formar 4 equipos de trabajo de 6 integrantes. ✓ El docente haciendo uso de la herramienta online **MENTIMETER** pega 4 imágenes y formula las siguientes preguntas para los 4 equipos de trabajo pegando el enlace para que pongan sus respuestas los estudiantes. ✓ Luego, pide a los estudiantes responder las siguientes preguntas. ✓ Los estudiantes responden a las interrogantes: ➢ ¿Qué lugar pueden apreciar en la imagen? ➢ ¿Qué saben acerca de esta imagen?	**15min.**

	➢ ¿En qué distrito está ubicado la imagen que pueden apreciar? ➢ ¿Cuántos años crees que tenga la infraestructura de la imagen? ➢ ¿Actualmente que utilidad le dan a esta infraestructura? ➢ ¿Por qué es importante cuidar esa ciudadela? ➢ ¿Qué nos quiere transmitir esa ciudad?	
PROPÓSITO	✓ El docente proyecta en un **PPT** el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO: "COMUNICAMOS NUESTRA IDENTIDAD CULTURAL Y PROPONEMOS ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN PARA CONSERVAR NUESTRO PATRIMONIO HISTÓRICO".** ✓ **PROPÓSITO:** Proponer alternativas para la conservación de del patrimonio histórico de la región y país.	**5 min.**
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Bajo qué autoridad del Estado se encuentran sometidos nuestros patrimonios culturales y naturales? ✓ ¿Consideras que los estamos preservando de manera adecuada?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente induce a entrar en un conflicto cognitivo a los estudiantes con la siguiente pregunta: ✓ ¿Cuál es el patrimonio cultural más representativo de la localidad o de la región? ✓ ¿En qué condiciones se encuentra el patrimonio cultural de la localidad o región? ✓ ¿Qué amenazas existen en la localidad o región para nuestro patrimonio cultural histórico? ➢ Los estudiantes, en grupo, responden las preguntas y después participan en la plenaria para presentar sus conclusiones a las preguntas. ➢ El docente, luego del proceso desarrollado con los estudiantes, consolida lo discutido a través de la siguiente idea fuerza: Las acciones que dañan o destruyen el patrimonio cultural se oponen totalmente con la identidad nacional y al ejercicio de la ciudadanía.	**8 min.**

<table>
<tr><th colspan="3">DESARROLLO</th></tr>
<tr>
<td>ADQUIRIR INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 1</td>
<td>

El docente inicia la clase dando a conocer a los estudiantes los conceptos y contenido temático del Patrimonio cultural.
El docente comienza a explicar el desarrollo del tema y subtemas, utilizando la técnica expositiva proyectando su PPT.

El docente abordara los siguientes temas:

<table>
<tr><td>1.-¿QUE ES Y PARA QUE SIRVE EL PATRIMONIO CULTURAL ?</td></tr>
<tr><td>2.-TIPOS DE PATRIMONIO</td></tr>
<tr><td>3.-PATRIMONIO HISTÓRICO DE AREQUIPA</td></tr>
<tr><td>4.-IMPORTANCIA Y CUIDADO DEL PATRIMONIO HISTÓRICO</td></tr>
</table>

Durante la exposición, los estudiantes irán plasmando y/o transcribiendo en su blog las ideas principales que el docente explica en su PPT .

</td>
<td>10min</td>
</tr>
<tr>
<td>APLICAR LO APRENDIDO

ACTIVIDAD 2</td>
<td>

Los estudiantes observan el video: Arequipa Ciudad de museos del Ministerio de Cultura.

Los estudiantes comentan en lluvia de ideas sus impresiones.
El docente explica que en el Perú hay una variedad de muestras que representan nuestro patrimonio cultural e histórico.
Destaca aquellos que se encuentran en la región.
A continuación, se invita a los estudiantes a analizar los siguientes artículos periodísticos ANEXO N°1-2-3-4.
Los estudiantes, luego de analizar el texto, elaboran en equipos

</td>
<td>45 min.</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td></td>
<td>un gráfico que representa las amenazas al patrimonio cultural de la localidad y un listado de cinco propuestas para proteger nuestro patrimonio, mediante GOOGLE DOC en equipos.
✓ El docente monitorea el trabajo de los equipos y brinda las orientaciones necesarias.
✓ Los estudiantes presentan sus gráficos y listado.
✓ El docente anota en un PPT las ideas en común que van surgiendo en la plenaria.
✓ El docente lee en voz alta el Doc ANEXO N°5 Y 6.“¿Por qué cuidar el patrimonio cultural?”. Pone énfasis en la idea de que la herencia cultural común contribuye a formar nuestra identidad y el sentido de pertenencia a una comunidad.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>TRANSFERENCIA DE LO APRENDIDO

ACTIVIDAD 3</td>
<td>El docente se enfoca en el Patrimonio Histórico de Arequipa, para lo cual procederá a proyectar 04 videos recuperados de los siguientes enlaces:
VIDEO N°1 EL MOLINO DE SABANDÍA

https://www.youtube.com/watch?v=bZvOT_VzzoI
VIDEO N°2 PLAZA DE ARMAS

https://www.youtube.com/watch?v=bhvHtslcjqc
VIDEO N°3 HOSPITAL GOYENECHE

https://www.youtube.com/watch?v=qNGQJ6LCjuA
VIDEO N°4 FUNDO EL FIERRO

https://www.youtube.com/watch?v=7ab0gwEQw4w
✓ Los estudiantes completaran el cuadro comparativo de sobre la importancia del patrimonio histórico. ANEXO N°7.</td>
<td>40 min.</td>
</tr>
</table>

CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	➢ El docente anuncia la conclusión de la actividad resaltando las ideas generadas en la sesión de aprendizaje, las cuales pueden ser las siguientes: ➢ Como peruanos ya arequipeños debemos conservar lo que es nuestro y hacer que los legados que nos han dejado los antepasados sean conocidos y respetados, pero lamentablemente por la falta de conciencia de las personas y la falta de preocupación por parte del Estado, han hecho que muchas partes de nuestro patrimonio cultural desaparezca y sea financiada para otros fines, como peruanos debemos conservar nuestro patrimonio cultural, porque las otras generaciones tiene derecho a conocer lo que realizaron nuestros antepasados.	**5 min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Convive y participa democráticamente	-Acepta sus características personales, culturales, sociales y sus logros y valora su identidad cultural proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico. -Explica que una persona puede pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico. -Comprende las causas y consecuencias de sus emociones, sentimientos y comportamientos y el de los demás, proponiendo alternativas de solución para conservar nuestro patrimonio histórico	-Desarrollan un cuadro comparativo sobre el Patrimonio Histórico de Arequipa. -Leen y exponen un cuadro comparativo sobre el Patrimonio Histórico.	-Lista de Cotejos.

....

V°B°DOCENTE V°B°COORDINADOR V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

Hacen pintas en Centro histórico de Arequipa

Cada día aparece una nueva pinta en el Centro Histórico de Arequipa. Esta vez la Casona de Moral luce hoy una nueva inscripción efectuado con un spray negro.

En las calles San Agustín, San José y San Lázaro, es común ver las pintas que realizan grupos de jóvenes pertenecientes a las denominadas "pandillas", que lamentablemente hasta la fecha no son identificados.
La Municipalidad Provincial de Arequipa aún no ha registrado multas por la colocación de pintas en el centro de la ciudad, lugar que ha sido declarado hace 12 años como Patrimonio Cultural de la Humanidad.

FUENTE:https://diariocorreo.pe/peru/hacen-pintas-en-centro-historico-de-arequipa-210327/

ANEXO N°2

AREQUIPA: DETIENEN A JÓVENES POR PINTAS EN PAREDES DEL CENTRO HISTÓRICO

Dos estudiantes universitarios, que realizaron pintas con lemas alusivos al uso de vehículos no motorizados, con pintura spray color negro, en paredes de tres viviendas en el Centro Histórico de la ciudad de Arequipa fueron detenidos por la Policía de Turismo, que realizan patrullaje de madrugada.Roxana A. R, de 19 años y Antony M.T, de 22 años, en su defensa dijeron a la policía, pertenecer al grupo promotor de la campaña "Un día sin auto", que busca promover las caminatas y el uso de bicicletas, para mejorar la salud física y disminuir la contaminación por emisiones de los vehículos.A los jóvenes se les decomisó, las plantillas con las que efectuaban las pintas, un spray, entre otros artículos que tenían en su poder.Los promotores ecologistas efectuaron las pintas en casas de la primera y segunda cuadra de la calle Villalba, distrito del Cercado, por lo que son investigados por el fiscal penal de turno, al estar incursos en el presunto delito de atentado contra el patrimonio cultural.Se conoció que la fiscalía solicito los vídeos que registran las cámaras de seguridad, a la Subgerencia de Seguridad Ciudadana de la Municipalidad Provincial de Arequipa, a fin de establecer su grado de responsabilidad en el hecho.

FUENTE:https://rpp.pe/peru/actualidad/arequipa-detienen-a-jovenes-por-pintas-en-paredes-del-centro-historico-noticia-524339

ANEXO N°3

CORREO
Suscríbete al Newsletter | INGRESA | REGÍSTRATE
Política Perú Mundo Lima Deportes Economía Espectáculos Tendencia Salud Tecnología Opinión
APURIMAC | AMAZONAS | ANCASH | AREQUIPA | AYACUCHO | CAJAMARCA | CHIMBOTE | CUSCO | HUANCAVELICA | HUANCAYO | HUANUCO | ICA | IQUITOS | LAMBAYEQUE | LIMA | LA LIBERTAD | MADRE DE DIOS | MOQUEGUA | PASCO | PIURA | PUNO | SAN MARTÍN | TACNA | TUMBES | UCAYALI
Perú

CINCO ATENTADOS CONTRA MONUMENTOS REGISTRA LA GERENCIA DEL CENTRO HISTÓRICO

Informaciones del titular de este organismo, Víctor Diván, dejaron saber que lo más penoso es que en la gran mayoría de los casos, los responsables no llegan a ser identificados. Estos ataques se realizan con graffitis o pintas, efectuadas durante la noche o en multitud.DAÑOS. "Septiembre ha sido un mes complicado, llegamos a registrar ocho atentados contra el Centro Histórico por jóvenes simpatizantes de equipos de fútbol", declaró Diván.El gerente informó que las calles Bolognesi, Melgar, Sucre y Cruz Verde fueron dañadas por estas personas."Parece que la gente no tiene conocimiento de que atentar contra el Patrimonio, puede traer por consecuencia una multa de mil 925 nuevos soles (50% de una Unidad Impositiva Tributaria)", informó el funcionario.El último jueves se detuvo a tres jovencitos que dibujaban un graffiti en la primera cuadra de la calle San Agustín. Fueron capturados por agentes de la comisaría de Santa Marta.Esta gerencia informó que abrirá proceso penal contra ellos. Cabe decir, que en la zona protegida existen ocho mil predios calificados como Patrimonio Monumental.

FUENTE: https://diariocorreo.pe/edicion/arequipa/cinco-atentados-contra-monumentos-registra-al-mes-la-gerencia-del-centro-historico-622758/

Sin Fronteras
Todo lo regional
INICIO AREQUIPA MOQUEGUA ICA PUNO TACNA POLICIAL ECONOMIA NACIONAL MUNDO DEPORTES POLITICA

LIMPIAN PINTAS Y GRAFITIS QUE DAÑARON CALLE BOLIVAR

La Gerencia del Centro Histórico y Zona Monumental de la Municipalidad Provincial de Arequipa con apoyo de la Escuela Taller Arequipa, iniciaron este jueves 14 de julio la limpieza de grafitis en las paredes de los predios que a lo largo de la calle Bolívar se encuentran pintados, así lo dio a conocer el Arq. Víctor Dibán Rojas, Gerente del área protegida.Precisó también que una vez culminada la calle Bolívar se continuará en la calle Sucre que llega hasta la Av. Salaverry, donde en la última cuadra, casi en su totalidad las fachadas de las casas están con grafitis.Finalmente, hizo un llamado público y exhortó a los vecinos de la zona patrimonial y quienes la visitan, a cerrar filas contra estas personas que actúan sin el más mínimo respeto por nuestro patrimonio.

FUENTE:https://www.diariosinfronteras.pe/2016/07/15/limpian-pintas-y-grafitis-que-danaron-calle-bolivar/

ANEXO N°5

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE CUIDAR NUESTRO PATRIMONIO CULTURAL?

Muchos no lo saben, pero el patrimonio abarca mucho más de lo que pueden imaginar. Según la UNESCO, éste se divide en material, inmaterial y natural. Dentro del material está todo lo que se puede tocar: monumentos, sitios arqueológicos, pinturas, esculturas, manuscritos. El inmaterial son las tradiciones orales, los rituales, entre otros. Mientras que el natural son los paisajes, las áreas protegidas, todo lo que podemos ver y nos sorprende cuando viajamos alrededor del país.Estas manifestaciones hablan por sí solas de lo que somos, fuimos y seremos. Cuidarlas y difundirlas solo nos traerá beneficios como país, como aumentar significativamente las cifras de visitantes, reforzar nuestra identidad y mejorar la calidad de vida de todos los peruanos.

¿CÓMO PODEMOS AYUDAR A CUIDARLO?

Mantén limpio nuestro patrimonio cultural material. No eches desperdicios ni contamines los atractivos turísticos que visites como huacas, ciudadelas, entre otros.

1. Protege el entorno de los atractivos turísticos. Cuida la fachada de las casas y mantén las calles limpias.

2. No arruines los monumentos históricos. Los monumentos no funcionan como área de esparcimiento. No está bien pintarlos, ni sentarse o apoyarse en ellos. La forma de darles un buen uso es apreciarlos y buscar conocer más sobre ellos. Cada uno ha sido hecho con un propósito y su carga histórica es valiosísima.

3. Mantente alerta ante cualquier amenazada. Es nuestra responsabilidad estar vigilantes ante cualquier amenaza hacia al patrimonio. Si eres testigo de alguna situación que atente contra él, puedes comunicarte con la Policía de Turismo al 0800 22221. La línea es gratuita y está disponible las 24 horas.

4. Demuestra tu amor por el Perú cuidando y difundiendo nuestro patrimonio cultural con los que nos visitan.

FUENTE: https://rpp.pe/peruanos-camiseta/por-que-es-importante-cuidar-nuestro-patrimonio-cultural-noticia-1085752

ANEXON°6
¿POR QUÉ ES IMPORTANTE LA CONSERVACIÓN DEL CUIDADO DEL PATRIMONIO CULTURAL?

LA CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL

El hombre ha logrado tener una cultura pero necesita manifestarla y expresar lo que es su historia y mostrar su patrimonio cultural.El patrimonio cultural es muy importante porque es lo que muestra la relación que existe de la gente con la historia y sus legados ancestrales.El patrimonio cultural en general viene siendo todo lo que relacione con la cultura y el hombre desde las obras de arte sus legados históricos sus edificios históricos como sus ruinas que muestran las civilizaciones anteriores a las nuestras, nuestro folclore, ciudades históricas esto nos ayuda a entender a otros pueblos o civilizaciones y culturas y como dicen mantiene una armoniosa convivencia entre individuos del mundo.

Son considerados patrimonio cultural los monumentos, conjuntos de construcciones y sitios con valor histórico, estético, arqueológico, científico, tecnológico y antropológico. Pero esta lista se ha ido ampliando a otros sectores como son las formaciones físicas, biológicas y geológicas extraordinarias, las zonas con valor excepcional desde el punto de vista de la ciencia, de la conservación o de la belleza natural y los hábitats de especies animales y vegetales amenazadas.

Este documento enfatiza la importancia que tiene el patrimonio para vincular a la gente con su historia.

CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL

Las razones por que es importante el Patrimonio Cultural:

1. Es muy importante para nuestro país porque atraen a muchos turistas y nos ayudan a crecer económicamente, pero también es importante porque nos permite saber cómo eran las costumbres y creencias de nuestros antepasados, y esa es la herencia que ellos nos dejaron.
2. El Patrimonio es muy importante porque hace identificar las culturas y/o costumbres de cada país. También es importante porque nos hace ver cómo eran las costumbres, tradiciones, pinturas de nuestros legados ancestros con ayuda de las leyendas.
3. El Patrimonio es importante porque podemos dejar nosotros el legado a nuestros hijos de cómo vivieron nuestros antepasados.

¿Por qué es importante cuidarlo y valorarlo, cuál es su verdadera importancia?

La necesidad de proteger los bienes que integran al Patrimonio Cultural, surge con la demanda de preservarlos de la destrucción indiscriminada que padecen tanto por la mano del hombre como por el paso del tiempo y los desastres naturales. Es también importante porque el Patrimonio Cultural es parte de la riqueza de todos, pero al igual que muchos recursos naturales como el agua, la vegetación autóctona etc., el Patrimonio Cultural es un recurso no renovable en lo que respecta a su pasado, y es por eso mismo que se manifiesta tangible mente como recurso intocable e irreemplazable de un pueblo. El Patrimonio Cultural está siempre ligado al colectivo humano, ya que es el hombre y la mujer los que lo producen, por lo tanto es lo que da identidad, origen y continuidad a nuestros pueblos.

Hay que pensar la forma de mantener y revalorizar nuestro patrimonio porque como hemos visto es nuestra identidad. En los últimos años, la noción de patrimonio cultural se ha ampliado considerablemente, y la importancia mucho mayor ahora que se le concede se basa en la conciencia cada vez más extendida de su riqueza y vulnerabilidad.

El patrimonio intangible, junto al tangible, permite consolidar la diversidad y la identidad cultural. De hecho, su valor concreto en lo que respecta a cada localidad especifica es objeto de un reconocimiento cada vez más generalizado, como reacción frente al fenómeno de la globalización.

De esta manera, se acepta al patrimonio cultural como algo que se basa en conceptos y valores de una sociedad, que se plasman en unas costumbres y formas peculiares y en un patrimonio tangible y material, y esta sociedad tiene para con ellos no solo derechos sino también obligaciones.

Una de las obligaciones más importantes que le atañe a la sociedad es la de trasmitir esos valores a las futuras generaciones, es decir, que no podemos pretender lograr algo en un futuro, si no sabemos quiénes somos, si no tenemos un pasado. Por suerte, la preservación del patrimonio y la diversidad cultural, son temas que han ido evolucionando en las últimas décadas y que van generando propuestas para cuidarlas y preservarlas.

¿Qué se debe hacer para conservar el patrimonio cultural del Perú?

Nosotros pensamos que lo más importante que debe hacer el estado es enseñar a todas las personas y especialmente a los jóvenes y niños a cuidar lo suyo. El patrimonio cultural no es de uno solo, o de un grupo determinado, el patrimonio cultural del Perú es de todos y todos debemos de cuidarlo porque es lo que nos dejo nuestros antepasados.

FUENTE: https://sabiendomsdenuestropatrimoniocultural.wordpress.com/2015/08/05/juntos-cuidemos-nuestro-patrimonio-cultural/

ANEXO N°7

LUGARES HISTÓRICOS

N°	LUGAR	UBICACIÓN	MATERIAL	USO	ÉPOCA	ATRACTIVO
1	FUNDO EL FIERRO					
2	MOLINO DE SABANDÍA					
3	PLAZA DE ARMAS					
4	HOSPITAL GOYENECHE					

ANEXO N°17

LISTA DE COTEJOS

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:_________

TEMA:_____

EQUIPOS	Se promueve la participación de todo el equipo	Localiza y ubica la idea central del tema	Jerarquiza y une los conceptos en los espacios en blanco	Utiliza la información para elaborar el esquema	Utiliza las palabras de enlace y une los conceptos adecuadamente	TOTAL
Equipo 1						
Equipo 2						
Equipo 3						
Equipo 4						

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

LEYENDA:

No se evidencia	0
Deficiente	1
Regular , puede mejorarse	2
Bueno	3
Excelente	4

.....

V°B°DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 2

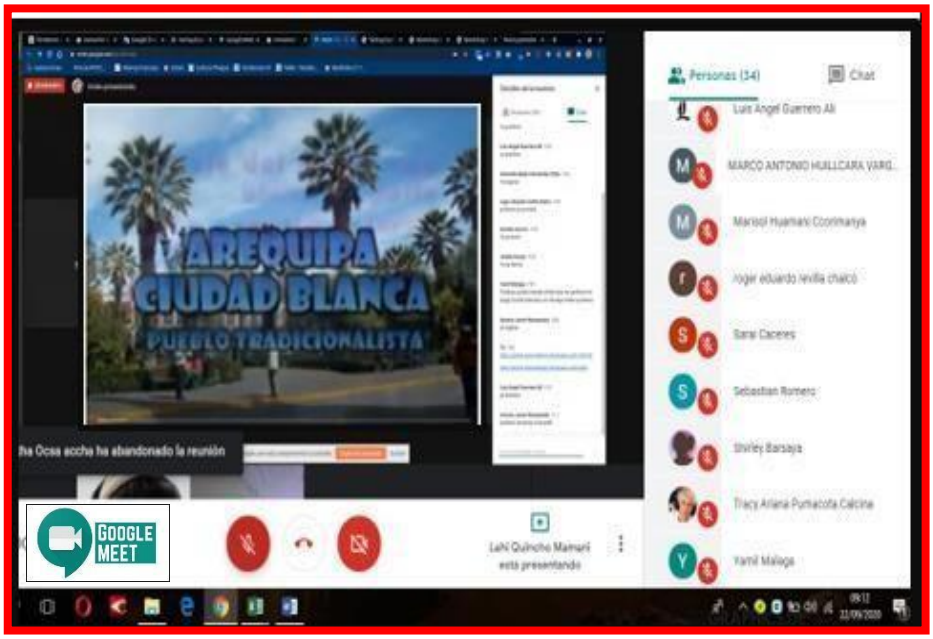
N° DE SESIÓN
2/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Juilliard		**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:**Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD N°: III	**FECHA:** 24/05/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria	**GRADO**:3ro	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	➢ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Conocer y participar en fiestas, tradiciones y costumbres del entorno, valorándolas como manifestaciones culturales. ✓ Utilizar diferentes formas de representación y expresión para aumentar sus posibilidades comunicativas.		

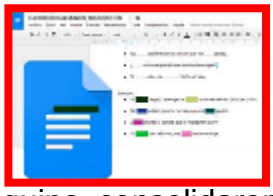
II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
RECONOCEMOS LAS MANIFESTACIONES CULTURALES DE NUESTRA REGIÓN

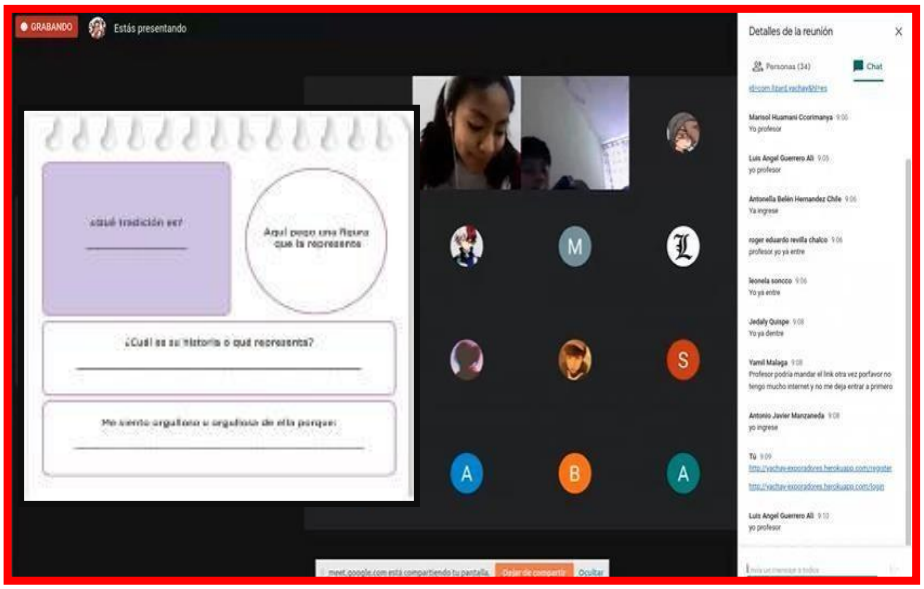
III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑO PRECISADOS**
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	-Valora sus características personales, culturales sociales, sus logros y sus potencialidades comprendiendo que cada uno tiene un proceso propio de desarrollo .
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
En la provincia de Arequipa, se celebra la Festividad de la “Virgen de Chapi”, festividad donde asisten personas de diferentes partes del Perú y del extranjero, quienes participan en actividades como: la peregrinación, misa central, procesión, ofrendas, subastas y otros demostrando de esta manera su fe religiosa. Ante la proliferación de actividades que no tienen relación con el propósito de esta festividad, es necesario sensibilizar a las personas de estas comunidades promoviendo su identidad y valores religiosos.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente iniciará la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia. ➢ El docente reitera algunas normas de convivencia.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	➢ El docente empieza la sesión proyectando un video en la **plataforma Google Meet** que hace referencia a las Manifestaciones Culturales . ➢ Recuperado de YouTube del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=NerXKk4YZhA  ➢ Los estudiantes responder las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué manifestaciones culturales aprecias en el video? ✓ ¿Conoces algunas de estas manifestaciones culturales? ¿Cuáles? ✓ ¿Cuáles de estas manifestaciones culturales practicas? ¿Quiénes te las enseñaron?	**15min.**
PROPÓSITO	✓ El docente escribe el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO: "RECONOCEMOS LAS MANIFESTACIONES CULTURALES DE NUESTRA REGIÓN".** ✓ **PROPÓSITO:** "Conocer y participar en fiestas, tradiciones y costumbres del entorno, valorándolas como manifestaciones culturales"	**5 min.**

RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿A qué llamamos cultura y qué son las manifestaciones culturales? ✓ ¿Qué sabes sobre las costumbres, tradiciones y otras formas de expresar la cultura de tu región? ¿Será importante conocerlas? ¿Por qué?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente induce a entrar en un conflicto cognitivo a los estudiantes con la siguiente pregunta: ✓ ¿Todas las personas tendremos las mismas costumbres y tradiciones? ¿Por qué? ✓ ¿En qué regiones del Perú crees que practican estas manifestaciones culturales? ✓ ¿Por qué nuestro país presenta una gran diversidad de costumbres, tradiciones y otras formas de expresar la cultura?	**8 min.**
DESARROLLO		
ADQUIRIR INFORMACIÓN **ACTIVIDAD 1**	➢ El docente inicia la clase dando a conocer a los estudiantes los conceptos y contenido temático sobre las Manifestaciones Culturales mediante la **Plataforma Google Meet**. ➢ **PRESENTACION DEL TEMA:"RECONOCEMOS LAS MANIFESTACIONES CULTURALES DE NUESTRA REGIÓN"** ➢ El docente comienza a explicar el desarrollo del tema y subtemas, utilizando la técnica expositiva. ➢ Durante la exposición, los estudiantes irán plasmando y/o transcribiendo en su blog las ideas principales que el docente explica en la pizarra .	**45 min.**

APLICAR LO APRENDIDO **ACTIVIDAD 2**	➢ Concluida la explicación de los temas y subtemas, el docente formará 4 equipos de trabajo, utilizando la **ruleta APPP SORTEO:** https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide ➢ Según la ruleta vaya seleccionando, se formara equipos: Equipo 1 Equipo 2 Equipo 3 Equipo 4 ➢ El docente empieza a repartir temas que tendrán que desarrollar los estudiantes en equipo utilizando **Google Docs** de los siguientes anexos ☐ EQUIPO N°1=Página **ANEXO 1** ☐ EQUIPO N°2=Página **ANEXO 2** ☐ EQUIPO N°3=Página **ANEXO 3** ☐ EQUIPO N°4=Página **ANEXO 4**  ➢ Culminado el tema asignado a cada equipo, consolidaremos la información, el docente preguntara a un integrante del equipo al azar, a que lea su respuesta. De esta forma todo el salón ara el llenado de las practicas con ayuda de cada equipo. ➢ El trabajo será evaluado con una lista de Cotejos. **ANEXO N°5**	**45 min**

	➢ Pasado los (**20 minutos**) un integrante de cada equipo explicara su cuadro comparativo u esquema presentado en **Google Meet mediante una captura en su PPT**, teniendo a disposición **(10 minutos)** por cada equipo. La exposición del integrante del equipo será evaluada con una **(Ficha para evaluar una presentación/exposición). ANEXO N°6** 	

CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	➢ El docente anuncia la conclusión de la actividad resaltando las ideas generadas en la sesión de aprendizaje, las cuales pueden ser las siguientes: ✓ Las Manifestaciones Culturales cumplen la función de traducir las vivencias, las formas de pensar y el sentir del hombre. La manera de relacionarse con la naturaleza, su empatía con algunos animales, su espíritu mágico religioso y, sobre todo, su ingenio y su creatividad, su espontaneidad. En consecuencia, es imperante el conocimiento de las manifestaciones culturales por parte de todo ciudadano en sus distintos significados, a fin de rescatar los valores culturales, ya que esto representa la memoria de un pueblo, lo cual debeser transmitido y defendido de generación en generación, para no desvirtuar ese legado tan importante que dejaron los antepasados y que se ha enriquecido con el paso del tiempo.	**5 min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Construye su identidad	-Valora sus características personales, culturales, sociales sus logros y sus potencialidades comprendiendo que cada uno tiene un proceso propio de desarrollo .	-Elaboración de un cuadro comparativo sobre los actores en un conflicto social.	-Lista de Cotejos.

....

V°B°DOCENTE V°B°COORDINADOR V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

1.-Copia el siguiente cuadro en un papelote, y escribe las respuestas a cada afirmación en equipo.

Afirmación	¿Por qué?
La diversidad cultural existe en el Perú desde tiempos inmemorables.	_____ _____
La llegada de otras culturas ha permitido incorporar a la nuestra nuevas costumbres respecto a la alimentación, trabajo, música, lengua, etc.	_____ _____
La convivencia y el compartir entre las diferentes manifestaciones culturales en nuestro país nos enriquecen.	_____ _____
Los peruanos debemos reconocer las manifestaciones culturales y a las personas que las hacen posibles.	_____ _____

ANEXO N°2

1.-En un papelote, elabora la siguiente ficha y responder en equipo:

¿Qué tradición es?

_____

Aquí pego una figura que la represente

¿Cuál es su historia o qué representa?

_____

Me siento orgulloso u orgullosa de ella porque:

_____

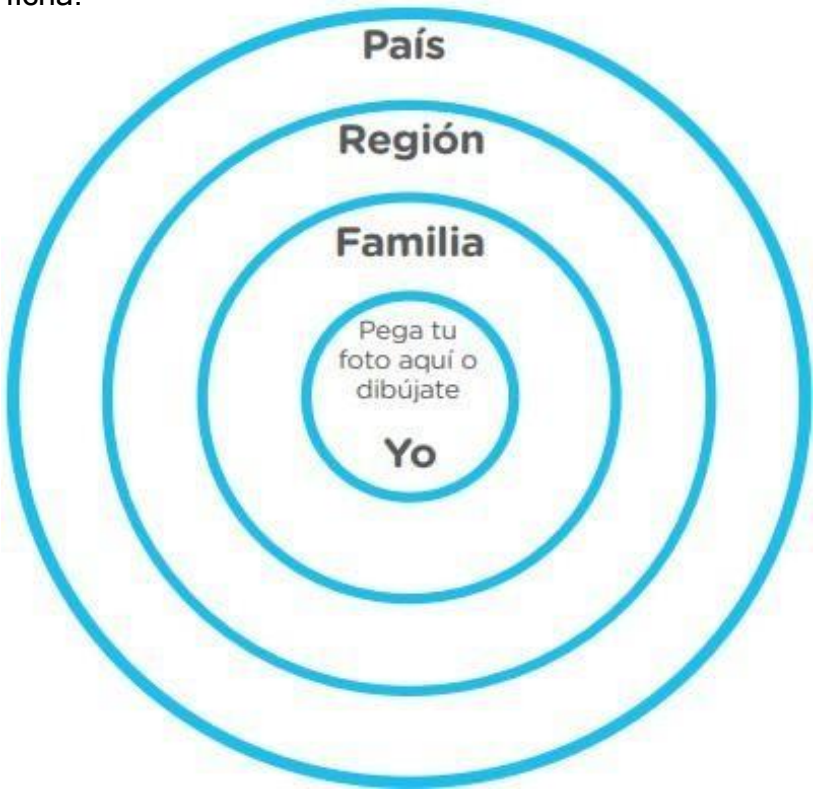
ANEXO N°3

1.-Copia el siguiente cuadro en un papelote, y escribe las respuestas a las preguntas según corresponda.

	WITITI	CERÁMICA CHURAJON
¿En qué región o regiones del Perú se practica o se elabora?		
¿Qué elementos la caracterizan?		
¿Qué tipo de patrimonio cultural es? ¿Por qué?		

ANEXO N°4

1.-Elaborar los siguientes círculos concéntricos en un papelote: yo, familia, región y país. Anota en cada círculo dos manifestaciones culturales con las cuales se sientan identificadas o identificados. Luego, responde la pregunta que se indica en la parte inferior de esta ficha.



2.-Reflexiona y escribe ¿por qué te sientes identificada o identificado?

¿Me siento identificada o identificado con esas manifestaciones culturales porque

_____

_____

_____

ANEXO N°5

LISTA DE COTEJOS

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:_________

TEMA:_____

EQUIPOS	Se promueve la participación de todo el equipo	Localiza y ubica la idea central del tema	Jerarquiza y une los conceptos en los espacios en blanco	Utiliza la información para elaborar el esquema	Utiliza las palabras de enlace y une los conceptos adecuadamente	TOTAL
Equipo 1						
Equipo 2						
Equipo 3						
Equipo 4						

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

LEYENDA:

No se evidencia	0
Deficiente	1
Regular , puede mejorarse	2
Bueno	3
Excelente	4

.....

V°B°DOCENTE

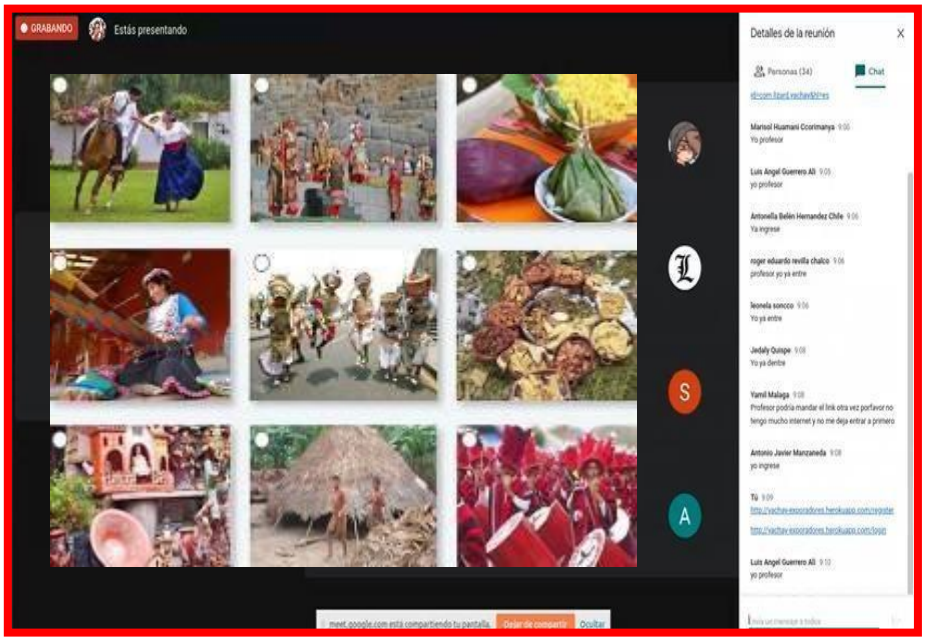
SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 3

N° DE SESIÓN
3/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Juilliard		**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:**Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD N°: III	**FECHA:** 31/05/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria	**GRADO**: 3ro	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	➢ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Analizar porque se celebran las costumbres y tradiciones en Arequipa. ✓ Reconocer cuántas leyendas e historias de Arequipa se conocen. ✓ Valorar las tradiciones que conserva el pueblo arequipeño. ✓ Reconocer que el pueblo Arequipeño es eminentemente religioso.		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
DIALOGAMOS SOBRE LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DE AREQUIPA ELABORANDO INFOGRAFÍAS ILUSTRATIVAS

III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑO PRECISADOS**
Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas	-Reflexiona sobre las prácticas culturales de su pueblo y muestra aprecio por su herencia cultural y la del país, sintiéndose parte de él.
	Construye y asume acuerdos y normas	-Manifiesta sus emociones y sentimientos de acuerdo al espacio geográfico donde vive a través del sentido de pertenencia, utilizando estrategias que permitan conocer y querer su cultura.
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente iniciará la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia. ➢ El docente reitera algunas normas de convivencia.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	➢ El docente empieza la sesión proyectando imágenes en la **plataforma Google Meet** que hace referencia a las a las Manifestaciones Culturales.  ➢ Después de observar las imágenes responden a las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué manifestaciones culturales aprecias en las imágenes? ✓ ¿Conoces algunas de estas manifestaciones culturales? ¿Cuáles? ✓ ¿Cuáles de estas manifestaciones culturales practicas? ¿Quiénes te las enseñaron?	**15min.**
PROPÓSITO	✓ El docente escribe el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO: "DIALOGAMOS SOBRE LAS COSTUMBRES Y TRADICIONES DE AREQUIPA ELABORANDO INFOGRAFÍAS ILUSTRATIVAS".** ✓ **PROPÓSITO:** "Conocer y participar en fiestas, tradiciones y costumbres del entorno, valorándolas como manifestaciones culturales"	**5 min.**

RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué es tradición? ✓ ¿Qué es costumbre? ✓ ¿Qué es cultura? ✓ ¿Qué tradiciones y costumbres tiene Arequipa? ✓ ¿Cuáles son los platos típicos de Arequipa?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente induce a entrar en un conflicto cognitivo a los estudiantes con la siguiente pregunta: ✓ ¿Por qué serán importantes esas manifestaciones culturales?	**8 min.**
DESARROLLO		
ADQUIRIR INFORMACIÓN **ACTIVIDAD 1**	➢ Los estudiantes forman equipos de trabajo para identificar las principales manifestaciones culturales de la comunidad. ➢ Los integrantes de cada equipo intercambian opiniones sobre las danzas, tradiciones, fiestas, etc., que se practican en la comunidad y hacen una breve descripción de cada una de ellas. ➢ El docente les indica a los estudiante que elaboraran una infografía utilizando **Adobe Spark Online:** https://spark.adobe.com/es-ES/make/infographic-maker/ ➢ El docente acompaña el proceso de elaboración para sugerir formas que permitan a los estudiantes identificar las manifestaciones culturales de la comunidad. ➢ Luego de un tiempo prudencial, el docente indica que cada equipo elegirá un representante para que exponga el producto de su conversación. ➢ Un representante de cada equipo expone la infografía sobre	**45 min.**

	las manifestaciones culturales que identificaron haciendo uso de la aplicación **Google Meet**. ➢ Durante la exposición se ponen en práctica los recursos expresivos verbales. Entre la exposición de un equipo y otro se identifican los recursos verbales utilizados y se reflexiona sobre la intención del emisor al usar ironías, expresiones con sentido figurado u otros recursos verbales. ➢ Terminada la presentación de los productos, el docente complementa la información y promueve una nueva conversación a partir de la siguiente pregunta: ✓ ¿Qué riesgos deben afrontar las manifestaciones culturales de la comunidad? ✓ ¿cómo afecta la modernidad a la cultura de los pueblos? ¿creen que existe oposición entre la modernidad y la cultura de los pueblos?, ¿por qué?	
CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	➢ Los estudiantes reflexionan sobre los aprendizajes desarrollados en la sesión. Se toman como referencia las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos en la sesión?, ¿en qué nos será útil para alcanzar los propósitos de esta sesión ?, ¿qué más necesitamos saber sobre las manifestaciones culturales ?, ¿cómo nos podemos organizar para alcanzar los propósitos de este taller?	**5 min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Convive y participa democráticamente	-Reflexiona sobre las prácticas culturales de su pueblo y muestra aprecio por su herencia cultural y la del país, sintiéndose parte de él. -Manifiesta sus emociones y sentimientos de acuerdo al espacio geográfico donde vive a través del sentido de pertenencia, utilizando estrategias que permitan conocer y querer su cultura.	-Elaboración de una infografía sobre las manifestaciones culturales.	-Lista de Cotejos. -Rúbrica para evaluar una exposición. -Rúbrica para evaluar una infografía.

....

V°B°DOCENTE V°B°COORDINADOR V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

LISTA DE COTEJOS

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:_________

TEMA:_____

EQUIPOS	Se promueve la participación de todo el equipo	Localiza y ubica la idea central del tema	Jerarquiza y une los conceptos en los espacios en blanco	Utiliza la información para elaborar el esquema	Utiliza las palabras de enlace y une los conceptos adecuadamente	TOTAL
Equipo 1						
Equipo 2						
Equipo 3						
Equipo 4						

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

LEYENDA:

No se evidencia	0
Deficiente	1
Regular , puede mejorarse	2
Bueno	3
Excelente	4

.....

V°B°DOCENTE

ANEXO N°2

FICHA PARA EVALUAR UNA PRESENTACIÓN/EXPOSICIÓN

No Cumplió	0
Deficiente	1
Regular	2
Bueno	3
Excelente	4

GRADO:_____ SECCIÓN: _____ FECHA:_________

TEMA:_____

ASIGNATURA:

N°	CRITERIOS	0	1	2	3	4	TOTAL	COMENTARIO
1.	Realiza una introducción efectiva del tema							
2.	Identifica el propósito que se incluye en la presentación							
3.	La presentación es organizada ,coherente y cohesionada							
4.	Demuestra dominio del tema al explicar con propiedad el contenido							
5.	Las ideas y argumentos están bien sustentados							
6.	Utiliza un lenguaje apropiado con corrección sintáctica y gramatical							
7.	Las conclusiones son claras y pertinentes							
8.	Cumplen el propósito anunciado en la introducción/presentación							
9.	La presentación es interesante y amena							
10.	La presentación demuestra creatividad							
11.	Dicción clara y tono adecuado							
12.	Postura y corporal adecuada y manejo de la audiencia							
13.	Cumple con el tiempo asignado: ni es extenso ni breve							

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

ANEXO N°3
RÚBRICA PARA EVALUAR UNA INFOGRAFÍA

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:______.

ASIGNATURA:_____

TEMA:_____

N°	CRITERIOS	A	B	C	TOTAL
1.	¿La infografía tiene título?				
2.	¿En la infografía se explica brevemente el tema?				
3.	¿Hay relación entre las imágenes y los textos que se han colocado?				
4.	¿Las imágenes ayudan a entender el texto?				
5.	¿Los gráficos se unen con los textos mediante flechas, líneas o títulos?				
6.	¿Los subtítulos ayudan a identificar los subtemas de los textos?				
7.	¿La imagen central tiene relación con el tema central?				

-SUGERENCIAS QUE PUEDEN AYUDAR A MEJORAR LA INFOGRAFÍA:

ESCALA DE APRECIACIÓN		
		Nota
A	Muy bueno	16-20
B	Bueno	11-15
C	Regular	0-10

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 4

N° DE SESIÓN
4/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:		**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:**Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD N°: III	**FECHA:** 07/06/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria	**GRADO**:3ro	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	➢ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Conocer y valorar los aportes culturales de nuestra Regio de Arequipa. ✓ Cuidamos y valoramos los aportes culturales para su mayor aprendizaje de generación en generación.		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
CONOZCAMOS Y VALOREMOS LOS APORTES CULTURALES DE LA REGIÓN AREQUIPA

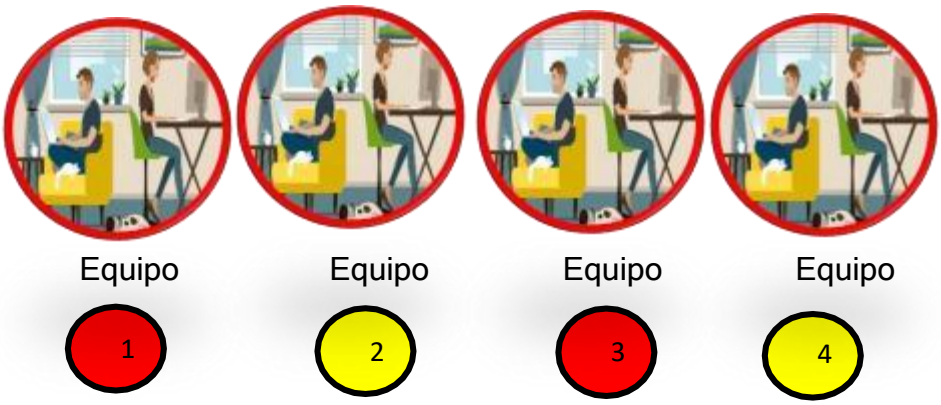
III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑO PRECISADO**
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	-Valora sus características personales, culturales sociales, sus logros y sus potencialidades comprendiendo que cada uno tiene un proceso propio de desarrollo.
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

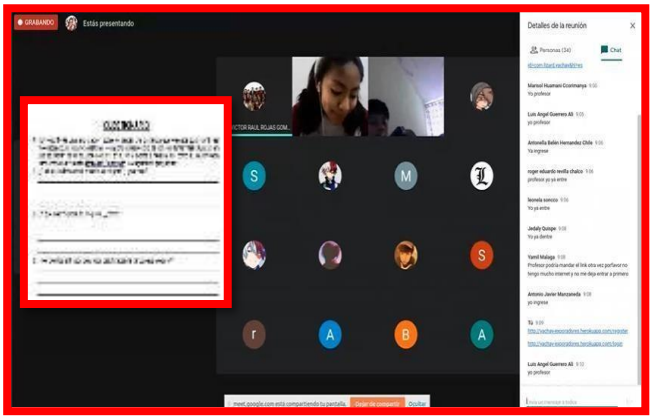
IV.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
En la provincia de Arequipa, se celebra la Festividad de la “Virgen de Chapi”, festividad donde asisten personas de diferentes partes del Perú y del extranjero, quienes participan en actividades como: la peregrinación, misa central, procesión, ofrendas, subastas y otros demostrando de esta manera su fe religiosa. Ante la proliferación de actividades que no tienen relación con el propósito de esta festividad, es necesario sensibilizar a las personas de estas comunidades promoviendo su identidad y valores religiosos.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente iniciará la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia haciendo uso del aplicativo **GOOGLE MEET**. ➢ El docente reitera algunas normas de convivencia.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	➢ El docente empieza la sesión proyectando un video en el **aplicativo Google Meet** que hace referencia a los aportes Culturales de la Región Arequipa. ➢ Recuperado de YouTube del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=Y39OettQ-HU ➢ Los estudiantes responder las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué sabemos sobre el **TUTURUTU**? ✓ ¿Conoces algunos de estos lugares? ¿Cuáles? ✓ ¿Cuáles de estos espacios geográficos te llaman la atención? ✓ ¿Cómo es el clima de Arequipa?	**15min.**

PROPÓSITO	✓ El docente escribe el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO: "CONOZCAMOS Y VALOREMOS LOS APORTES CULTURALES DE LA REGIÓN AREQUIPA".** ✓ **PROPÓSITO:** " Conocer y valorar los aportes culturales de nuestra Regio de Arequipa"	**5 min.**
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué son los aportes culturales? ✓ ¿Qué es el legado cultural? ✓ ¿Será importante conocerlos? ¿Por qué?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente induce a entrar en un conflicto cognitivo a los estudiantes pega 2 imágenes y los estudiantes visualizan y responden las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué departamento o región creen ustedes que ven? ¿Cuántas provincias tiene? ✓ ¿En que provincia vivimos nosotros? ✓ ¿Qué fiesta importante se viene por Arequipa? ✓ ¿Qué observan en la siguientes láminas? ✓ ¿Qué están haciendo esos animales?	**8 min.**

DESARROLLO		
ADQUIRIR INFORMACIÓN **ACTIVIDAD 1**	➢ El docente inicia la clase dando a conocer a los estudiantes los conceptos y contenido temático sobre los aportes culturales de la región haciendo uso del aplicativo **Plataforma Google Meet**. ➢ **PRESENTACION DEL TEMA:"CONOZCAMOS Y VALOREMOS LOS APORTES CULTURALES DE LA REGIÓN AREQUIPA"** ➢ El docente comienza a explicar el desarrollo del tema y subtemas, utilizando la técnica expositiva. ➢ Durante la exposición, los estudiantes irán plasmando y/o transcribiendo en su blog las ideas principales que el docente explica en la pizarra . 	**45 min.**

APLICAR LO APRENDIDO **ACTIVIDAD 2**	➢ Concluida la explicación de los temas y subtemas, el docente formará 4 equipos de trabajo, utilizando la **ruleta APPP SORTEO:** https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide ➢ Según la ruleta vaya seleccionando, se formará equipos:  Equipo 1 Equipo 2 Equipo 3 Equipo 4 ➢ El docente empieza a repartir temas que tendrán que desarrollar los estudiantes en equipo utilizando **Google Docs PPT** de los siguientes anexos ☐ EQUIPO N°1= ☐ EQUIPO N°2= ☐ EQUIPO N°3= ☐ EQUIPO N°4= **ANEXO 1** ➢ Culminado el tema asignado a cada equipo, consolidaremos la información, el docente preguntara a un integrante del equipo al azar, a que lea su respuesta. ➢ El trabajo será evaluado con una lista de Cotejos. **ANEXO N°2**	**45 min**

	➢ Pasado los (**20 minutos**) un integrante de cada equipo explicara su cuestionario presentándolo por el aplicativo **Google Meet mediante una captura en su PPT**, teniendo a disposición **(10 minutos)** por cada equipo. La exposición del integrante del equipo será evaluada con una **(Ficha para evaluar una presentación/exposición). ANEXO N°3** 	
CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	➢ El docente anuncia la conclusión de la actividad resaltando las ideas generadas en la sesión de aprendizaje, las cuales pueden ser las siguientes: ✓ Una educación culturalmente rica, con sentido, bien pensada y ejecutada, no sólo ayuda a los y las estudiantes a enriquecerse artísticamente, si no motivándolos a utilizar de manera creativa todos los recursos locales a su alcance, también a formular propuestas que van en beneficio de su desarrollo integral. ✓ Para poder llevar a cabo ese recorrido, es necesario involucrar a los actores que intervienen en las distintas fases del camino, desde el diseño de políticas hasta la asignación y distribución de recursos, pasando por la planificación y desarrollo de proyectos, la ejecución de los mismos y, por supuesto, la participación de todos quienes se sientan convocados/as a aportar en esta tarea.	**5 min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Construye su identidad	-Valora sus características personales, culturales, sociales, sus logros y sus potencialidades, comprendiendo que cada uno tiene un proceso propio de desarrollo .	-Respondemos e investigamos diversas fuentes y de los orígenes de las manifestaciones como las danzas.	-Lista de Cotejos.

....

V°B°DOCENTE V°B°COORDINADOR V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

CUESTIONARIO

- Hoy escribirás una explicación sobre el origen de la danza que elegiste para continuar investigando, sus características, los aportes que recibió de otras culturas y las causas para que se dieran cambios, por ejemplo, en su vestimenta y música, así como su importancia para conservar nuestra identidad.Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la danza tradicional que elegiste?, ¿por qué?

_____

_____

_____

2. En qué año y época se originó?, ¿cómo?

_____

_____

_____

3. ¿Por qué los antiguos peruanos practicaban la danza que elegiste?

_____

_____

_____

4. ¿Qué cosas han cambiado respecto a la práctica de la danza?, ¿cómo era antes?,¿cómo es ahora?

_____

_____

_____

_____

5. ¿Qué elementos de la cultura española se han incorporado en la danza que elegiste?

_____

_____

_____

_____

6. ¿Cómo contribuye esta danza en nuestra diversidad cultural?

_____

_____

_____

- Luego de analizar tus respuestas, escribe un texto de dos párrafos o más para explicar el origen de la danza que elegiste para continuar investigando, sus características,losaportes que recibió de otras culturas, los cambios que se han dado, así como su importancia en nuestra diversidad cultural. En la descripción, deberás utilizar las siguientes categorías temporales: año y época.

ANEXO N°2

LISTA DE COTEJOS				
TEMA:				
ORIGEN DE LA DANZA				
APELLIDOS Y NOMBRES:				
GRADO:	**SECIÓN :**			
CRITERIOS			**SI**	**NO**
En mi explicación, describí cómo se originó la danza y sus características.				
En mi explicación, describí los cambios que identifiqué en la danza, en los diferentes periodos de la historia del Perú.				
En mi explicación, describí qué aportes de otras culturas tiene la danza que elegí.				
Al escribir la explicación, utilicé categorías temporales, como año y época.				
En la explicación, describí la importancia de la danza en nuestra diversidad cultural.				
¿En qué debo mejorar? _____ _____ _____ _____				

ANEXO N°3

FICHA PARA EVALUAR UNA PRESENTACIÓN/EXPOSICIÓN

GRADO:_____ SECCIÓN: _____ FECHA:_________.

No Cumplió	0
Deficiente	1
Regular	2
Bueno	3
Excelente	4

TEMA:_____

ASIGNATURA:

N°	CRITERIOS	0	1	2	3	4	TOTAL	COMENTARIO
1.	Realiza una introducción efectiva del tema							
2.	Identifica el propósito que se incluye en la presentación							
3.	La presentación es organizada ,coherente y cohesionada							
4.	Demuestra dominio del tema al explicar con propiedad el contenido							
5.	Las ideas y argumentos están bien sustentados							
6.	Utiliza un lenguaje apropiado con corrección sintáctica y gramatical							
7.	Las conclusiones son claras y pertinentes							
8.	Cumplen el propósito anunciado en la introducción/presentación							
9.	La presentación es interesante y amena							
10.	La presentación demuestra creatividad							
11.	Dicción clara y tono adecuado							
12.	Postura y corporal adecuada y manejo de la audiencia							
13.	Cumple con el tiempo asignado: ni es extenso ni breve							

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 5

N° DE SESIÓN
5/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Julliard		**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
EDIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:**Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD N°: III	**FECHA:** 14/06/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria	**GRADO**: 3ro	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	➢ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Reconocer el espacio geográfico donde se desenvuelven. ✓ Proponer alternativas para la valoración de su espacio geográfico.		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
"RECONOZCO Y VALORO MI ESPACIO GEOGRÁFICO COMO PARTE DE MI IDENTIDAD CULTURAL"

III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**
Construye su Identidad	Se valora a sí mismo	-Explica sus características personales, culturales, sociales y sus logros y valora su espacio geográfico donde se desenvuelve.
		-Explica la importancia de pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales para enriquecer su identidad y sentirse parte de su comunidad.
	Reflexiona y argumenta éticamente.	-Argumenta su posición frente a situaciones que vulneran los espacios naturales y culturales de nuestra provincia de Arequipa.
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

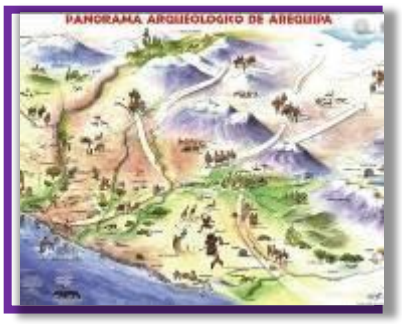
IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente utilizando el aplicativo **GOOGLE MEET** iniciara la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia. ➢ El docente reitera algunas normas y reglas en cuanto al uso de la plataforma **GOOGLE MEET**.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	✓ Haciendo uso de la herramienta **MENTIMETER,** planteando la siguiente pregunta. ¿Menciona un lugar de Arequipa con el que te identificas más? ✓ El docente luego de hacer uso de la herramienta **MENTIMETER** formula las siguientes interrogantes: ✓ Los estudiantes responden a las interrogantes: ➢ ¿Cuáles son las provincias del departamento de Arequipa? ➢ ¿Cuáles son los principales ríos de la provincia de Arequipa? ➢ ¿Cuáles son las actividades productivas de ➢ nuestra región? 	**15min.**

PROPÓSITO	✓ El docente proyecta en un **PPT** el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO: "RECONOZCO Y VALORO MI ESPACIO GEOGRÁFICO COMO PARTE DE MI IDENTIDAD CULTURAL".** ✓ **PROPÓSITO:** Proponer alternativas para la valoración de su espacio geográfico.	**5 min.**
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Cuál es la importancia de conocer el espacio geográfico donde nos desenvolvemos? ✓ ¿Conoces los distintos distritos y pueblos de nuestra provincia de Arequipa? ¿Por qué es importante el reconocerlos?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente induce a entrar en un conflicto cognitivo a los estudiantes con la siguiente pregunta: ✓ ¿Crees que se da la valoración merecida a cada una de las provincias de Arequipa? ✓ ¿Las autoridades velan por el desarrollo de nuestra región? ➢ Los estudiantes, en grupo, responden las preguntas y después participan en la plenaria para presentar sus conclusiones a las preguntas. ➢ El docente, luego del proceso desarrollado con los estudiantes, consolida lo discutido a través de la siguiente idea fuerza: La importancia de las provincias de Arequipa y la importancia de nuestra ciudad para el desarrollo social, cultural y económico de la población. 	**8 min.**

<table>
<tr><th colspan="3">DESARROLLO</th></tr>
<tr>
<td>ADQUIRIR INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 1</td>
<td>

El docente inicia la clase dando a conocer a los estudiantes los conceptos y contenido temático del Espacio Geográfico del departamento de Arequipa.
El docente comienza a explicar el desarrollo del tema y subtemas, utilizando la técnica expositiva proyectando su PPT.



El docente abordara los siguientes temas:

<table>
<tr><td>1.-¿QUE ES Y PARA QUE SIRVE EL ESPACIO GEOGRÁFICO?</td></tr>
<tr><td>2.-PAISAJE NATURAL Y PAISAJE CULTURAL</td></tr>
<tr><td>3.-ORGANIZACIÓN ECONÓMICA , POLITICA Y CULTURAL</td></tr>
</table>

Durante la exposición, los estudiantes irán plasmando y/o transcribiendo en su blog las ideas principales que el docente explica en su PPT .

</td>
<td>10min</td>
</tr>
<tr>
<td>APLICAR LO APRENDIDO

ACTIVIDAD 2</td>
<td>

✓ Los estudiantes observan el video: Arequipa “Eterna Ciudad”.
✓ Los estudiantes comentan en lluvia de ideas sus impresiones.

✓ El docente explica que la ciudad de Arequipa es la segunda ciudad más importante del Perú.
✓ Destaca algunos aspectos que encuentran en la región.

</td>
<td>45 min.</td>
</tr>
</table>

	✓ El docente indica que cada estudiante desarrollara en un Jamboard los aspectos más importantes de nuestra ciudad de Arequipa, guiándose del video y del siguiente documento: https://www.ytuqueplanes.com/destinos/arequipa ✓ Los estudiantes desarrollaran en el Jamboard las principales características de la ciudad de Arequipa. ✓ Los estudiantes darán a conocer la importancia de las características desarrolladas en el Jamboard.	
TRANSFERENCIA DE LO APRENDIDO **ACTIVIDAD 3**	➢ El docente se enfoca en los siguientes lugares de la provincia de Arequipa, para lo cual procederá a proyectar 04 videos recuperados de los siguientes enlaces: **VIDEO N°1 LA RUTA DEL SILLAR** https://www.youtube.com/watch?v=NxV9TDveJT4 **VIDEO N°2 CANOTAJE EN EL RIO** https://www.youtube.com/watch?v=Xv0HFlU29Hs ✓ Los estudiantes completaran el cuadro comparativo sobre la importancia de estos lugares para la población Arequipeña. **ANEXO N°7.**	**40 min.**

CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	➢ El docente anuncia la conclusión de la actividad resaltando las ideas generadas en la sesión de aprendizaje, las cuales pueden ser las siguientes: ➢ Como peruanos y arequipeños debemos conocer, conservar, valorar el espacio geográfico donde nos desenvolvemos, asimismo conocer el paisaje natural (ríos, fauna, flora, montañas) y paisaje cultural (población y actividades económicas), todo ello es importante por qué nos permite identificarnos con nuestra provincia y darle la importancia correspondiente como arequipeños.	**5 min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Construye su Identidad	-Explica sus características personales, culturales, sociales y sus logros y valora su espacio geográfico donde se desenvuelve. -Explica la importancia de pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales para enriquecer su identidad y sentirse parte de su comunidad. -Argumenta su posición frente a situaciones que vulneran los espacios naturales y culturales de nuestra provincia de Arequipa.	-Redacta las principales características de la ciudad de Arequipa.	-Lista de Cotejos.

....

V°B°DOCENTE V°B°COORDINADOR V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

LISTA DE COTEJOS

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:_________

TEMA:_____

EQUIPOS	Se promueve la participación de todo el equipo	Localiza y ubica la idea central del tema	Jerarquiza y une los conceptos en los espacios en blanco	Utiliza la información para elaborar el esquema	Utiliza las palabras de enlace y une los conceptos adecuadamente	TOTAL
Equipo 1						
Equipo 2						
Equipo 3						
Equipo 4						

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

LEYENDA:

No se evidencia	0
Deficiente	1
Regular , puede mejorarse	2
Bueno	3
Excelente	4

.....

V°B°DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 6

N° DE SESIÓN
6/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Juilliard		**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Nestor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:Ronald Orlando Pocco Hancco**	
UNIDAD N°: III	**FECHA:** 21/06/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria	**GRADO**: 3ro	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	➢ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Reconocer las principales culturas que se desarrollaron en nuestra región. ✓ Valorar las culturas más representativas de nuestra región.		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
"IDENTIFICO LAS CULTURAS MÁS REPRESENTATIVAS DE LA REGIÓN DE AREQUIPA"

III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**
Construye su Identidad	Se valora a sí mismo	-Acepta sus características personales, culturales, sociales y sus logros y valora su identidad cultural.
		-Explica que una persona puede pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales y reconoce la importancia de las diferentes culturas que se desarrollaron en nuestra región.
	Reflexiona y argumenta éticamente	-Argumenta su posición ante la importancia de reconocer las distintas culturas que se desarrollaron en nuestra región.
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente utilizando el aplicativo **GOOGLE MEET** iniciara la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia. ➢ El docente reitera algunas normas y reglas en cuanto al uso de la plataforma **GOOGLE MEET**.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	✓ Haciendo uso de la herramienta **PADLET** para que puedan dar a conocer sus ideas, respecto a la siguiente interrogante: ¿Qué culturas se desarrollaron en la región de Arequipa? ✓ El docente luego de recabar información mediante la herramienta online **PADLET** formula las siguientes interrogantes: ✓ Los estudiantes responden a las interrogantes: ➢ ¿Cuál es la importancia del desarrollo de culturas pre – incas en nuestra región? ➢ ¿Cómo podemos dar a conocer las culturas pre - incas que se desarrollaron en nuestra región? ➢ ¿La población arequipeña reconoce y valora las culturas de nuestro país? 	**15min.**

PROPÓSITO	✓ El docente proyecta en un **PPT** el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO: "IDENTIFICO LAS CULTURAS MÁS REPRESENTATIVAS DE LA REGIÓN DE AREQUIPA".** ✓ **PROPÓSITO:** ✓ Reconocer las principales culturas que se desarrollaron en nuestra región.	**5 min.**
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Crees que la cultura arequipeña es una fusión entre rasgos culturales indígenas y rasgos culturales españoles?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente induce a entrar en un conflicto cognitivo a los estudiantes con la siguiente pregunta: ✓ ¿Crees que se da la valoración merecida a las distintas culturas que se desarrollaron en la región de Arequipa? ✓ ¿Cómo podemos contribuir para dar a conocer la importancia de las culturas desarrolladas en la región? ➢ Los estudiantes, en grupo, responden las preguntas y después participan en la plenaria para presentar sus conclusiones a las preguntas. ➢ El docente, luego del proceso desarrollado con los estudiantes, consolida lo discutido a través de la siguiente idea fuerza: La importancia de las provincias de Arequipa y los principales paisajes de nuestra ciudades Arequipa. 	**8 min.**

<table>
<tr><th colspan="3">DESARROLLO</th></tr>
<tr>
<td>ADQUIRIR INFORMACIÓN

ACTIVIDAD 1</td>
<td>
➢ El docente inicia la clase dando a conocer a los estudiantes los conceptos y contenido temático de las principales culturales que se asentaron en nuestra región.
➢ El docente comienza a explicar el desarrollo del tema y subtemas, utilizando la técnica expositiva proyectando su PPT.

➢ El docente abordara los siguientes temas:
<table>
<tr><td>1.-¿QUÉ CULTURAS SE DESARROLLARON EN LA REGIÓN DE AREQUIPA?</td></tr>
<tr><td>2.- WARI, PARACAS, NAZCA, CHANCA, COLLAWA, Y TIAWANACU</td></tr>
<tr><td>3.- IMPORTANCIA DE REONOCER EL LEGADO DE LAS CULTURAS PRE - INCAICAS.</td></tr>
</table>
➢ Durante la exposición, los estudiantes irán plasmando y/o transcribiendo en su blog las ideas principales que el docente explica en su PPT .
</td>
<td>10min</td>
</tr>
<tr>
<td>APLICAR LO APRENDIDO

ACTIVIDAD 2</td>
<td>
➢ Los estudiantes observan el video: Arequipa “CENTRO ARQUEOLOGICO CHURAJON”.
➢ Los estudiantes comentan en lluvia de ideas sus impresiones.

➢ El docente explica que debido a la poca intervención de las autoridades este complejo se encuentra en mal estado.
➢ Destaca también la importancia de los restos que se encuentran en este
</td>
<td>45 min.</td>
</tr>
</table>

	complejo arqueológico. ➢ El docente indica que cada estudiante desarrollara en un Jamboard sobre los aspectos más importantes de las culturas que se desarrollaron en la región de Arequipa, guiándose del video y del siguiente documento: https://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/Paediatrica/v07_n2/pdf/a06v7n2.pdf ✓ Los estudiantes darán a conocer la importancia de las características desarrolladas en el Jamboard.	
TRANSFERENCIA DE LO APRENDIDO **ACTIVIDAD 3**	El docente se enfoca en el siguiente video: recuperados de los siguientes enlaces: **VIDEO N°1 Turismo Vivencial Ruta Collagua** https://www.youtube.com/watch?v=CH5kkiSndN8 ✓ Los estudiantes elaboran un informe sobre las principales características de la ruta Collagua y su importancia para el desarrollo de la población de los distintos pueblos del Colca.	**40 min.**
CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	➢ El docente anuncia la conclusión de la actividad resaltando las ideas generadas en la sesión de aprendizaje, las cuales pueden ser las siguientes: ➢ Como arequipeños debemos conservar lo que es nuestro y hacer que los legados que nos han dejado los antepasados sean conocidos y respetados, pero lamentablemente por la falta de conciencia de las personas y la falta de preocupación por parte del Estado, han hecho que muchas partes de nuestro patrimonio cultural desaparezca y sea financiada para otros fines, como peruanos debemos conservar nuestro patrimonio cultural, porque las otras generaciones tiene derecho a conocer lo que realizaron nuestros antepasados.	**5 min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Construye su Identidad	-Acepta sus características personales, culturales, sociales y sus logros y valora su identidad cultural. -Explica que una persona puede pertenecer a diferentes grupos culturales y sociales y reconoce la importancia de las diferentes culturas que se desarrollaron en nuestra región. -Argumenta su posición ante la importancia de reconocer las distintas culturas que se desarrollaron en nuestra región.	-Elaborar y exponer un informe sobre las principales características de la ruta Collagua y su importancia para el desarrollo de la población de los distintos pueblos del Colca	-Lista de Cotejos.

....

V°B°DOCENTE V°B°COORDINADOR V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

LISTA DE COTEJOS

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:_________

TEMA:_____

EQUIPOS	Se promueve la participación de todo el equipo	Localiza y ubica la idea central del tema	Jerarquiza y une los conceptos en los espacios en blanco	Utiliza la información para elaborar el esquema	Utiliza las palabras de enlace y une los conceptos adecuadamente	TOTAL
Equipo 1						
Equipo 2						
Equipo 3						
Equipo 4						

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

LEYENDA:

No se evidencia	0
Deficiente	1
Regular , puede mejorarse	2
Bueno	3
Excelente	4

.....

V°B°DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 7

N° DE SESIÓN
7/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Juilliard		**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:Ronald Orlando Pocco Hancco**	
UNIDAD N°: III	**FECHA:** 28/06/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria	**GRADO**: 3ro	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	➢ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Conocer y valorar los atractivos turísticos de la Región de Arequipa. ✓ Reconocer el legado e importancia de los lugares turísticos de la Región de Arequipa.		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
VALORO LOS LUGARES TURÍSTICOS DE LA PROVINCIA DE AREQUIPA

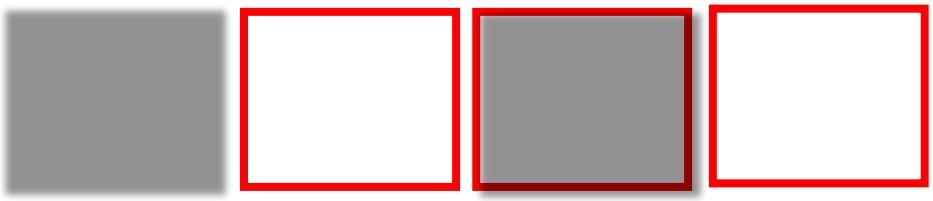
III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑO PRECISADO**
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	-Valora sus características personales, culturales sociales, sus logros y lugares turísticos de la provincia de Arequipa.
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
En la provincia de Arequipa, por parte del Ministerio de Cultura y el Gobierno Regional valoran los lugares turísticos de la Región de Arequipa, donde asisten personas de diferentes partes del Perú y delextranjero quienes visitan los diversos lugares como: en Caylloma donde se aprecia el Cañón del Colcay se practica el canotaje, Castilla los petroglifos de Toro Muerto y Cotahuasi el Cañón de Cotahuasi demostrando de esta manera el aprecio y cuidado de estos lugares que son muy importantes en la economía de la ciudad como atractivo turístico. Ante la coyuntura actual de la Covid 19 preocupa mucho a las autoridades, ya que no están siendo visitados estos atractivos, generando problemas en los guías de turismo, ante ello se necesita promover estos lugares a través de los medios de comunicación para poder recibir a los visitantes.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente iniciará la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia haciendo uso del aplicativo **GOOGLE MEET**. ➢ El docente reitera algunas normas de convivencia.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	➢ El docente empieza la sesión proyectando un video en el **aplicativo Google Meet** que hace referencia a los atractivos Turísticos de la provincia de Arequipa. ➢ Recuperado de YouTube del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=duFze7nWfR8 ➢ Los estudiantes responder las siguientes preguntas. ✓ ¿Qué sabemos sobre el Cañón del Colca? ✓ ¿Conoces algunos de estos lugares? ¿Cuáles? ✓ ¿Cuáles de estos espacios geográficos te llaman la atención?	**15min.**

PROPÓSITO	✓ El docente escribe el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO: "VALORO LOS LUGARES TURÍSTICOS DE LA PROVINCIA DE AREQUIPA".** ✓ **PROPÓSITO:** " Conocer y valorar los atractivos turísticos de la provincia de Arequipa"	**5 min.**
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Cuál es la diferencia entre lugar histórico y atractivo turístico? ✓ ¿Qué significa atracción? ✓ ¿Qué tipo de atractivos turísticos existen?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente induce a entrar en un conflicto cognitivo a los estudiantes pega 2 imágenes y los estudiantes visualizan y responden las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué es un Cañón? ✓ ¿Qué diferencias encontramos en la imagen N°1 y N°2? ✓ ¿Cuál es la relación entre el paisaje y el turismo? ✓ ¿Qué diferencia encontramos entre la imagen N°3 Y N°4? ✓ ¿Qué es una pintura rupestre? ✓ ¿Qué es un petroglifo? ✓ ¿Qué dibujos o figuras observamos en las 2 imágenes?	**8 min.**

DESARROLLO		
ADQUIRIR INFORMACIÓN **ACTIVIDAD 1**	➢ El docente inicia la clase dando a conocer a los estudiantes los conceptos y contenido temático sobre los lugares turísticos de la provincia de Arequipa haciendo uso del aplicativo **Google Meet**. ➢ **PRESENTACION DEL TEMA: "VALORO LOS LUGARES TURÍSTICOS DE LA PROVINCIA DE AREQUIPA"** ➢ El docente comienza a explicar el desarrollo del tema y subtemas, utilizando la técnica expositiva. ➢ Durante la exposición, los estudiantes irán plasmando y/o transcribiendo en su blog las ideas principales que el docente explica en la pizarra . 	**45 min.**

APLICAR LO APRENDIDO **ACTIVIDAD 2**	➢ Concluida la explicación de los temas y subtemas, el docente formará 4 equipos de trabajo, utilizando la **ruleta APPP SORTEO:** https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide ➢ Según la ruleta vaya seleccionando, se formará equipos:  ➢ El docente empieza a repartir temas que tendrán que desarrollar los estudiantes en equipo utilizando **Google Docs PPT** de los siguientes anexos ☐ EQUIPO N°1= ☐ EQUIPO N°2= ☐ EQUIPO N°3= ☐ EQUIPO N°4= **ANEXO 1** **FICHA ATRACTIVOS TURÍSTICOS** ➢ Culminado el tema asignado a cada equipo, consolidaremos la información, el docente preguntara a un integrante del equipo al azar, a que lea su respuesta. ➢ El trabajo será evaluado con una **lista de Cotejos**. **ANEXO N°2**	**45 min**

	➢ Pasado los (**20 minutos**) un integrante de cada equipo explicara su cuestionario presentándolo por el aplicativo **Google Meet mediante una captura en su PPT**, teniendo a disposición **(10 minutos)** por cada equipo. La exposición del integrante del equipo será evaluada con una **(Ficha para evaluar una presentación/exposición). ANEXO N°3** 	
CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	✓ En conclusión, podemos decir que en los últimos años las rutas turísticas han intentado innovar en cuanto a lo que productos turísticos se refiere, lo que ha conllevado a una mayor exigencia por parte de la demanda en cuanto a la diversificación de la oferta. Por ello, es necesario dar un valor agregado a los productos para así lograr un mejor posicionamiento de los destinos turísticos. ✓ El turismo cultural a nivel internacional ha presentado una creciente demanda, ya que esta actividad brinda grandes beneficios de desarrollo a las comunidades locales, debido a que aparece como una alternativa económica, favorecedora de nuevas rentas, que se desarrolla a través de su puesta en valor.	**5 min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Construye su identidad	-Valora sus características personales, culturales sociales, sus logros y lugares turísticos de la provincia de Arequipa.	-Desarrolla y expone una ficha sobre atractivos turísticos de la Provincia de Arequipa.	-Lista de Cotejos. -Rubrica para evaluar una exposición

.....	.....	.....
V°B°DOCENTE	V°B°COORDINADOR	V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

FICHA ATRACTIVO TURISTICO

NOMBRE DEL ATRACTIVO: MUNICIPIO DE HUATAJATA

Jerarquía:		**Categoría:**	**2. Patrimonio Urbano Arquitectónico y Artístico Museos y Manifestaciones Culturales**
		Tipo:	**2.2 Asentamientos Humanos y Arquitectura Viva**
		Sub tipo:	**2.2.2 Centros poblados y ciudades**

UBICACIÓN:

Departamento:	La Paz	Altura:	3860 msnm
Municipio:	Huatajata	Provincia:	Omasuyos
Coordenadas:	16°12'20" S 68°41'33"O	Distancia:	80 km

ACCESIBILIDAD:

PARTIDA	LLEGADA	TIPO DE VIA	CALIDAD DE VIA	DISTANCIA	TIEMPO
La Paz	Huatajata	Pavimento	Regular	80 km	1 ½

TIPO DE TRANSPORTE	CALIDAD	FRECUENCIA							OBSERVACION
		L	M	M	J	V	S	D	
Flota	Buena								Todos los dias
Minibús	Buena								Todos los dias
Taxi	Buena								Por contrato
Bote:									
Otros:									

ESTABLECIMIENTO DE HOSPEDAJE

TIPO	EXISTENCIA	CANTIDAD	CALIDAD	CAP. CAMAS
Hotel	Si	2	Buena	
Residencial	No			
Alojamiento	Si	1	Buena	
Albergue	No			
Otros	Si	1	Buena	

ALIMENTACION

TIPO	EXISTENCIA	CANTIDAD	CALIDAD
Restaurante	Si	7	Buena
Comedor	No		
Tienda de abarrotes	Si	6	Buena
Otros			

MAPA DEL ATRACTIVO

DESCRIPCION DEL ATRACTIVO

Huatajata es el "primer pueblo importante en el ingreso al lago Mayor; famoso por su manejo comunitario de recursos piscícolas, es el mejor punto para degustar la tradicional trucha del lago Titicaca". Esta especie introducida, se ha acoplado en la gastronomía nacional formando parte de platos tradicionales como el wallaque (sopa de pescado), o el pescado frito acompañado de chuño y papa. En el Municipio se encuentran una variedad de hoteles y restaurantes que se encuentran ubicados en la carretera principal luego de hacer una mirada general del paisaje se pueden visitar dos museos el Museo Kon Tiki y el Museo Titi las cuales son únicas por su presentación de balsas de totora.

ANEXO N°1 **2**

LISTA DE COTEJOS

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:_________

TEMA:_____

EQUIPOS	Se promueve la participación de todo el equipo	Localiza y ubica la idea central del tema	Jerarquiza y une los conceptos en los espacios en blanco	Utiliza la información para elaborar el esquema	Utiliza las palabras de enlace y une los conceptos adecuadamente	TOTAL
Equipo 1						
Equipo 2						
Equipo 3						
Equipo 4						

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

LEYENDA:

No se evidencia	0
Deficiente	1
Regular , puede mejorarse	2
Bueno	3
Excelente	4

.....

V°B°DOCENTE

ANEXO N°23

FICHA PARA EVALUAR UNA PRESENTACIÓN/EXPOSICIÓN

No Cumplió	0
Deficiente	1
Regular	2
Bueno	3
Excelente	4

GRADO:_____ SECCIÓN: _____ FECHA:_________

TEMA:_____

ASIGNATURA:

N°	CRITERIOS	0	1	2	3	4	TOTAL	COMENTARIO
1.	Realiza una introducción efectiva del tema							
2.	Identifica el propósito que se incluye en la presentación							
3.	La presentación es organizada ,coherente y cohesionada							
4.	Demuestra dominio del tema al explicar con propiedad el contenido							
5.	Las ideas y argumentos están bien sustentados							
6.	Utiliza un lenguaje apropiado con corrección sintáctica y gramatical							
7.	Las conclusiones son claras y pertinentes							
8.	Cumplen el propósito anunciado en la introducción/presentación							
9.	La presentación es interesante y amena							
10.	La presentación demuestra creatividad							
11.	Dicción clara y tono adecuado							
12.	Postura y corporal adecuada y manejo de la audiencia							
13.	Cumple con el tiempo asignado: ni es extenso ni breve							

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 8	N° DE SESIÓN 8/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:		**ÁREA:** Ciencias Sociales	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR**: Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:**Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD: III	**FECHA:** 05/07/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	NIVEL: Secundaria	**GRADO:** 3°	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	▪ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Conocer las actividades económicas de mi región y su importancia en la economía del país. ✓ Reconocer que actividad económica genera más ingresos para la región.		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
CONOCIENDO LAS ACTIVIDADES ECONÓMICAS Y SU IMPORTANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA REGIÓN

III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑO**
Gestiona responsablemente los recursos económicos	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero	-Explica que los recursos son limitados y que por ello se debe tomar decisiones sobre cómo utilizarlos.
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE AMBIENTAL	Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.

IV.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
Arequipa es una región con una actividad económica muy diversificada que comprende los tres ámbitos productivos; el sector primario, secundario y terciario. Debido a la gran variedad de recursos naturales y a la diversidad del espacio geográfico se han desarrollado con más énfasis las actividades relacionadas a la producción de bienes, como agricultura, ganadería, pesquería, minería y el sector turismo. Además, el desarrollo de las actividades económicas no es homogéneo en todo el territorio, situación que se vincula con las condiciones del clima, de los suelos y de la hidrografía que presenta cada una de las provincias. ¿Cuáles son las estrategias que se deberían implementar para conducir a nuestra región al desarrollo económico? ¿Cuáles son los vínculos que deberían establecerse entre población y economía para garantizar este tránsito?.

IV.-SECUENCIA DIDACTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente iniciará la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia haciendo uso del aplicativo **GOOGLE MEET**. ➢ El docente reitera algunas normas de convivencia.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	➢ El docente empieza la sesión proyectando un video en el **aplicativo Google Meet** que hace referencia a las actividades económicas de la provincia de Arequipa. ➢ Recuperado de YouTube del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=xEczR-PippM ➢ Los estudiantes responder las siguientes preguntas. ✓ ¿Por qué Arequipa despierta? ✓ ¿En qué promedio creció la economía? ✓ ¿En qué sectores creció?	**15min.**
PROPÓSITO	➢ El docente escribe el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO:** **"**CONOCIENDO LAS ACTIVIDADES ECONÓMICAS Y SU IMPORTANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA REGIÓN". ✓ **PROPÓSITO:** Conocer las actividades económicas de mi región y su importancia en la economía del país.	**5 min.**

RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Cuáles son los recursos que ofrece nuestro país? ✓ ¿Qué entiendes por actividad económica? ✓ ¿Cuáles son las actividades económicas que se desarrollan en la provincia de Arequipa?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente consolida las respuestas mencionando la situación significativa que se presenta a modo de pregunta. ✓ ¿Qué beneficios y problemas ha generado el mercado en mi localidad? ✓ ¿Qué agentes económicos están involucrados en el mercado de mi localidad? ✓ ¿Qué relación tienen los pobladores de mi localidad con la economía que se desarrolla en el mercado? ✓ ¿Soy un agente económico? ✓ ¿Qué relación hay entre economía y ambiente?	**8 min.**
DESARROLLO		
ADQUIRIR INFORMACIÓN ACTIVIDAD 1	➢ El docente inicia la clase utilizando la estrategia de la clase magistral, aclarando a los estudiantes sobre las actividades económicas de la región. **<u>PRESENTACION DEL TEMA</u>** "ACTIVIDADES ECONÓMICAS Y SU IMPORTANCIA PARA EL DESARROLLO DE LA REGIÓN". El docente comienza a explicar el desarrollo del tema y subtemas, utilizando la técnica expositiva con la ayuda de diapositivas. ✓ Se explica brevemente sobre la pesca y minería de nuestra localidad y se comenta sobre los problemas ambientales que esta genera. ✓ También se hablará sobre la agricultura y ganadería en Arequipa. ➢ Durante la exposición, los estudiantes irán plasmando y/o transcribiendo en su cuaderno las ideas principales que el docente explica en pizarra y/o diapositivas.	**45 min.**

<table>
<tr>
<td>APLICAR LO APRENDIDO ACTIVIDAD 2</td>
<td>

Concluida la clase magistral, el docente formará 4 equipos de trabajo, utilizando la aplicativa ruleta online, para formar 4 equipos de trabajo: https://es.piliapp.com/random/wheel/

1 2 3 4
Equipo Equipo Equipo Equipo

El docente entrega una ficha a los equipos de trabajo sobre las actividades económicas d la Región Arequipa.

<table>
<tr><th colspan="3">REGIÓN-AREQUIPA</th></tr>
<tr><th>PROVINCIAS</th><th>ACTIVIDAD ECONÓMICA</th><th>FOTO</th></tr>
<tr><td>Arequipa</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Camaná</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Caravelí</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Castilla</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Caylloma</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Condesuyos</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Islay</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>La Unión</td><td></td><td></td></tr>
</table>

Culminado el tema asignado a cada equipo, consolidaremos la información, el docente preguntara a un integrante del equipo al azar, a que exponga su ficha. Se evaluará con una lista de cotejos. ANEXO N°1

</td>
<td>45 min</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">CIERRE</td>
</tr>
<tr>
<td>REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE</td>
<td>

El docente anuncia la conclusión de la actividad resaltando que es predominantemente la industria, el comercio y la construcción que se desarrollan en la capital del departamento tienen un rol central en el devenir de la localidad. Sin embargo, la presencia de valles fértiles y zonas alto andinas permite que la actividad agropecuaria tenga gran importancia para el desarrollo de la ciudad, es un eje central de las demandas arequipeñas es la construcción de irrigaciones para mejorar su productividad. Finalmente, en los últimos tiempos, la actividad minera ha entrado a una etapa de modernidad, ha dejado de ser únicamente artesanal o de pequeña empresa para incluir a la gran minería, como es el caso de Cerro Verde.

</td>
<td>15min.</td>
</tr>
</table>

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Gestiona responsablemente los recursos económicos	-Explica que los recursos son limitados y que por ello se debe tomar decisiones sobre cómo utilizarlos.	-Desarrolla y expone una ficha sobre las actividades económicas en la región de Arequipa.	-Lista de Cotejos. -Rúbrica para evaluar una exposición

..... V°B°DOCENTE

..... V°B°COORDINADOR

..... V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

LISTA DE COTEJOS

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:_________

TEMA:_____

EQUIPOS	Se promueve la participación de todo el equipo	Localiza y ubica la idea central del tema	Jerarquiza y une los conceptos en los espacios en blanco	Utiliza la información para elaborar el esquema	Utiliza las palabras de enlace y une los conceptos adecuadamente	TOTAL
Equipo 1						
Equipo 2						
Equipo 3						
Equipo 4						

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

LEYENDA:

No se evidencia	0
Deficiente	1
Regular , puede mejorarse	2
Bueno	3
Excelente	4

.....

V°B°DOCENTE

ANEXO N°2

FICHA PARA EVALUAR UNA PRESENTACIÓN/EXPOSICIÓN

GRADO:_____ SECCIÓN: _____ FECHA:_________

TEMA:_____

ASIGNATURA:

No Cumplió	0
Deficiente	1
Regular	2
Bueno	3
Excelente	4

N°	CRITERIOS	0	1	2	3	4	TOTAL	COMENTARIO
1.	Realiza una introducción efectiva del tema							
2.	Identifica el propósito que se incluye en la presentación							
3.	La presentación es organizada ,coherente y cohesionada							
4.	Demuestra dominio del tema al explicar con propiedad el contenido							
5.	Las ideas y argumentos están bien sustentados							
6.	Utiliza un lenguaje apropiado con corrección sintáctica y gramatical							
7.	Las conclusiones son claras y pertinentes							
8.	Cumplen el propósito anunciado en la introducción/presentación							
9.	La presentación es interesante y amena							
10.	La presentación demuestra creatividad							
11.	Dicción clara y tono adecuado							
12.	Postura y corporal adecuada y manejo de la audiencia							
13.	Cumple con el tiempo asignado: ni es extenso ni breve							

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 9

N° DE SESIÓN
9/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Juilliard		**ÁREA:** Ciencias Sociales	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR:Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:**Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD: III	**FECHA:** 08/07/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	NIVEL: Secundaria	**GRADO**:3°	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	▪ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Conocer la gastronomía arequipeña y darla a conocer de generación en generación. ✓ Reconocer a las picanterías de Arequipa y valorar el legado que dejaron en la ciudad.		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
CONOCEMOS LOS PLATOS TÍPICOS PREPARADOS EN LA GASTRONOMÍA AREQUIPEÑA

III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIAS	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	-Acepta sus características personales, culturales, sociales y sus logros, valorando la gastronomía de su ciudad participando y promoviendo las recetas de antaño.
Convive y participa democráticamente	Participa en acciones que promueven el bienestar común	-Explica la importancia a través de recetas la la gastronómica arequipeña, promoviendo e incentivando la creatividad y sazón de arequipeño.
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE AMBIENTAL	Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.

IV.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
El 15 de agosto nuestra ciudad blanca de Arequipa se viste de blanco al celebrar un año más de nuestra de su fundación bajo la denominación de Villa Hermosa de Nuestra Señora de la Asunta. Es el momento de trabajar la identidad en nuestros estudiantes y todos los miembros de la comunidad educativa con actividades basadas en el reconocimiento e importancia de la región y sus provincias en cuanto a costumbres, platos típicos, danzas, creencias, mitos y leyendas participando de actividades públicas que favorezcan el ejercicio ciudadano democrático e intercultural.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente iniciará la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia haciendo uso del aplicativo **GOOGLE MEET**. ➢ El docente reitera algunas normas de convivencia.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	➢ El docente empieza la sesión proyectando un video en el **aplicativo Google Meet** que hace referencia a las actividades económicas de la provincia de Arequipa. ➢ Recuperado de YouTube del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=T5CwxC0Mj_8 ➢ Los estudiantes responder las siguientes preguntas. ✓ ¿En qué ocasiones se utiliza la palabra boom? ✓ ¿Por qué se dice que estamos viviendo el boom de la gastronomía? ✓ ¿En qué aspectos se evidencia el boom de la gastronomía?	**15min.**
PROPÓSITO	➢ El docente escribe el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO:** "CONOCEMOS LOS PLATOS TÍPICOS PREPARADOS EN LA GASTRONOMÍA AREQUIPEÑA". ✓ **PROPÓSITO:** Conocer la gastronomía arequipeña y darla a conocer de generación en generación.	**5 min.**

RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué es una receta? ✓ ¿Qué es un plato típico? ¿Por qué esa denominación? ✓ ¿Qué es un ingrediente? ✓ ¿Qué sabes sobre el secreto de una comida?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente consolida las respuestas mencionando la situación significativa que se presenta a modo de pregunta. ✓ ¿Cuál es la importancia de la gastronomía? ✓ ¿Qué aporta la gastronomía a la sociedad? ✓ ¿Cómo influye la gastronomía en la economía? ✓ ¿Cuál es la importancia de la gastronomía en e turismo?	**8 min.**
DESARROLLO		
ADQUIRIR INFORMACIÓN ACTIVIDAD 1	➢ El docente inicia la clase utilizando la estrategia de la clase magistral, aclarando a los estudiantes sobre la gastronomía arequipeña. **<u>PRESENTACION DEL TEMA</u>** "CONOCEMOS LOS PLATOS TÍPICOS PREPARADOS EN LA GASTRONOMÍA AREQUIPEÑA". ➢ El docente comienza a explicar el desarrollo del tema y subtemas, utilizando la técnica expositiva con la ayuda de diapositivas. ✓ Se explica brevemente sobre las picanterías en Arequipa. ¿Cómo surgieron? ¿Qué picanterías son reconocidas en Arequipa? ✓ También se hablará sobre los platos típicos de Arequipa y su significado representación que tienen. 	**45 min.**

	 ➢ Durante la exposición, los estudiantes irán plasmando y/o transcribiendo en su cuaderno las ideas principales que el docente explica en pizarra y/o diapositivas.	
APLICAR LO APRENDIDO ACTIVIDAD 2	➢ Concluida la clase magistral, el docente formará 4 equipos de trabajo, utilizando la ruleta online, para formar 4 equipos de trabajo: https://es.piliapp.com/random/wheel/ ➢ El docente entrega una ficha a los equipos de trabajo para que plasmen la gastronomía de Arequipa. ➢ Culminado el tema asignado a cada equipo, consolidaremos la información, el docente preguntara a un integrante del equipo al azar, a que exponga su ficha. Se evaluará con una lista de cotejos. **ANEXO N°1.**	**45 min**

CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	➢ El docente anuncia la conclusión de la actividad indicando que la cocina arequipeña forma parte de nuestra identidad gastronómica. Ha alcanzado fama por ser una de las más variadas y sabrosas del Perú. Sobresale por el buen gusto, gracias al uso de condimentos y formas de preparación, tanto andinas como introducidas por los europeos; los rocotos y ajíes, frutas variadas, hortalizas, carne de res, carnero, cuy, cerdo, alpaca, avestruz, variedad de pescados y de gran manera camarones, leche y quesos de excelente calidad, vinos y piscos, chicha demaíz.	**15min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑOS PRECISADOS**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Construye su identidad	-Acepta sus características personales, culturales, sociales y sus logros, valorando la gastronomía de su ciudad participando y promoviendo las recetas de antaño.	-Desarrolla y expone una ficha sobre la gastronomía de Arequipa.	-Lista de Cotejos.
Convive y participa democráticamente	-Explica la importancia a través de recetas la la gastronómica arequipeña, promoviendo e incentivando la creatividad y sazón del arequipeño.		

..... V°B°DOCENTE

..... V°B°COORDINADOR

..... V°B°DIRECTOR

ANEXO N°1

LISTA DE COTEJOS

GRADO:_____ SECCIÓN:_____ FECHA:_________

TEMA:_____

EQUIPOS	Se promueve la participación de todo el equipo	Localiza y ubica la idea central del tema	Jerarquiza y une los conceptos en los espacios en blanco	Utiliza la información para elaborar el esquema	Utiliza las palabras de enlace y une los conceptos adecuadamente	TOTAL
Equipo 1						
Equipo 2						
Equipo 3						
Equipo 4						

EQUIPO N°1	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°2	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°3	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

EQUIPO N°4	
APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA
1.-	
2.-	
3.-	
4.-	
5.-	
6.-	

LEYENDA:

No se evidencia	0
Deficiente	1
Regular , puede mejorarse	2
Bueno	3
Excelente	4

.....

V°B°DOCENTE

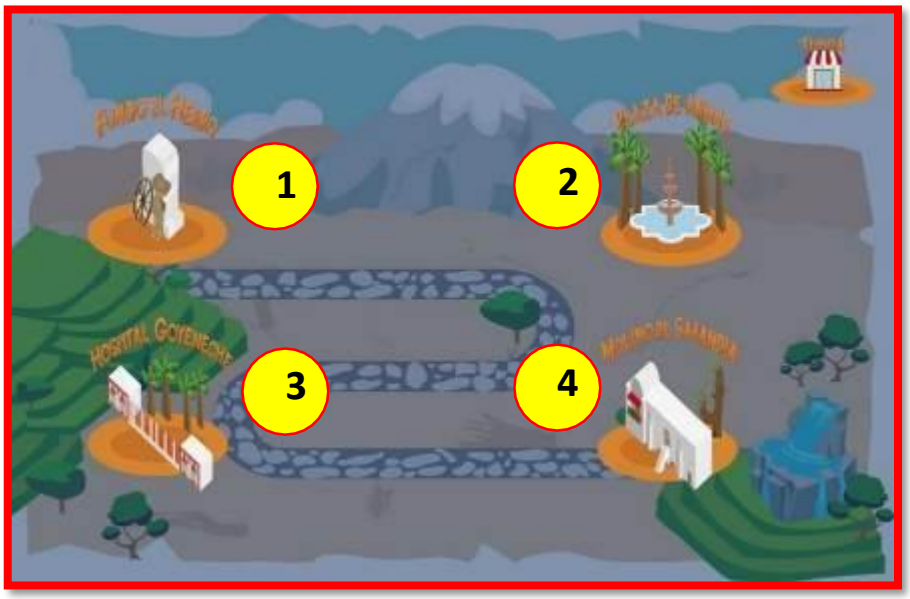
SESIÓN DE APRENDIZAJE Nro 10

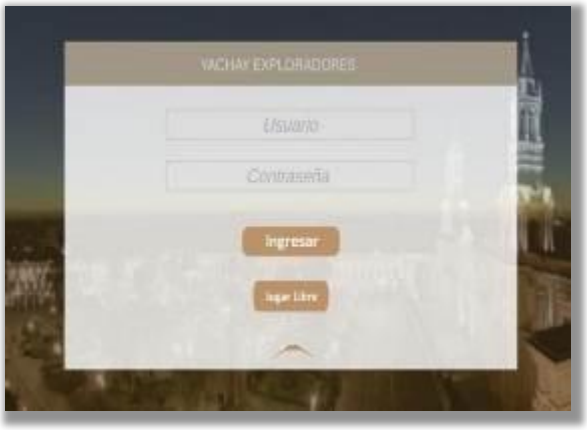
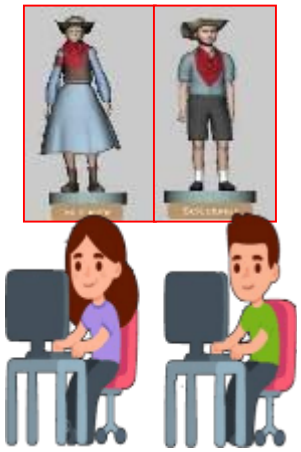
N° DE SESIÓN
10/10

I.-DATOS INFORMATIVOS			
GRE: Arequipa		**UGEL:** Norte	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Juilliard		**ÁREA:** Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica	
DIRECTOR: Alex Escobar Quispe		**PROFESOR:** Victor Raul Rojas Gomez	
SUBDIRECTOR: Néstor Lazo Cabrera		**COORDINADOR:**Ronald Orlando Pocco Hancco	
UNIDAD N°: III	**FECHA:** 08/07/2021	**DURACIÓN:** 2 horas	
CICLO: VII	**NIVEL:** Secundaria	**GRADO**:3ro	**SECCIÓNES:** A-B
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	➢ Que los estudiantes del Segundo año puedan: ✓ Interactuar a través de un SG. ✓ Comprender y valorar las manifestaciones culturales de Arequipa a través de un SG. ✓ Apreciar a través de un SG el circuito turístico “La Ruta del Loncco”		

II.-TÍTULO DE LA SESIÓN
REFLEXIONAMOS SOBRE LA IDENTIDAD CULTURAL Y NOS ORGANIZAMOS PARA INTERACTUAR A TRAVÉS DE UN JUEGO SERIO

III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑO PRECISADO**
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales	-Interactúa a través de un SG en base a un circuito turístico para comprender la importancia de las manifestaciones culturales y sentido de pertenencia.
ENFOQUE TRANSVERSAL	**VALOR**	**ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN**
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	-Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA		
PROCESOS PEDAGÓGICOS	**INICIO**	**HORAS**
ACTIVIDADES RUTINARIAS	➢ El docente iniciará la sesión con el saludo cordial a los estudiantes, seguido del llamado de asistencia. ➢ El docente reitera algunas normas de convivencia.	**10 min.**
MOTIVACIÓN	➢ El docente empieza la sesión mostrando las siguientes imágenes en la aplicación **Google Meet.**  ➢ Después de observar las imágenes los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué observamos en la imagen N°1? ✓ ¿Qué observamos en la imagen N°2? ✓ ¿Qué observamos en la imagen N°3? ✓ ¿Qué observamos en la imagen N°4?	**15min.**
PROPÓSITO	✓ El docente escribe el título de la sesión, asimismo el propósito: ✓ **TITULO: "**RECORREMOS UN CIRCUITO TURÍSTICO Y RECONOCEMOS LAS MANIFESTACIONES CULTURALES DE AREQUIPA A TRAVÉS DE UN SG**".** ➢ **PROPÓSITO:** ✓ Comprendemos y valoramos las manifestaciones culturales de Arequipa a través de un SG.	**5 min.**

RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	➢ El docente utilizando la técnica de lluvia de ideas, formula las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué es un videojuego? ✓ ¿Qué videojuego jugaron? ✓ ¿Qué es un videojuego educativo?	**7 min.**
CONFLICTO COGNITIVO	➢ El docente induce a entrar en un conflicto cognitivo a los estudiantes con la siguiente pregunta: ✓ ¿Qué diferencia hay entre un videojuego de acción y un videojuego educativo?	**8 min.**
DESARROLLO		
ADQUIRIR INFORMACIÓN **ACTIVIDAD 1**	➢ El docente explica como ingresar a la plataforma e interactuar con el videojuego serio enviando a los estudiante el link de ingreso.  	**10min**
APLICAR LO APRENDIDO **ACTIVIDAD 2**	➢ El docente acompaña el proceso de interacción y dar uso al juego serio junto con los estudiantes mediante la aplicación . 	**45 min.**

CIERRE		
REFLEXIÓN DE APRENDIZAJE	➢ Los estudiantes reflexionan sobre los aprendizajes desarrollados en la sesión. Se toman como referencia las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos en la sesión?, ¿en qué nos será útil para alcanzar los propósitos de este taller	**5 min.**

V.-EVALUACIÓN			
COMPETENCIA	**DESEMPEÑO PRECISADO**	**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICS	-Interactúa a través de un juego serio en referencia a un circuito del patrimonio cultural intangible para comprender la importancia de la identidad cultural.	-Uso del juego serio para promover la identidad cultural	-Lista de Cotejos.

....

V°B°DOCENTE V°B°COORDINADOR V°B°DIRECTOR

LISTA DE COTEJOS

TEMA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:	**SECIÓN :**				

	INDICADORES	**SIEMPRE**	**CASI SIEMPRE**	**ALGUNAS VECES**	**MUY POCAS VECES**	**NUNCA**
1	Participa activamente en el juego propuesto.					
2	Comprende las instrucciones y reglas del juego					
3	Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.					
4	Generaliza contenidos trabajados previamente.					
5	Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con el grupo.					
6	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.					

ESCALA	
SIEMPRE	5
CASI SIEMPRE	4
ALGUNAS VECES	3
MUY POCAS VECES	2
NUNCA	1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA-2021

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres(s) del experto: Cervantes Rivero Roberto

1.2 Institución donde labora: Escuela Profesional de Historia UNSA

1.3 Cargo que desempeña: Docente

1.4 Nombre del instrumento a validar:

Cuestionario de Identidad Cultural.

1.5 Autor del instrumento: Ronald Orlando Pocco Hancco – Víctor Raúl Rojas Gómez

1.6 Objetivo del instrumento:

Cuestionario aplicado para evaluar la identidad cultural en los estudiantes del Tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa.

1.7 Título de la tesis:

Aplicación del Juego Serio "Yachay Exploradores" para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

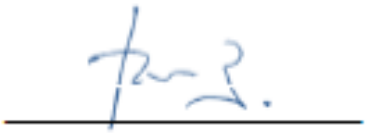
Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla. Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

INSTRUMENTO

NRO. DE ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	x				
2		x			
3	x				
4	x				
5	x				
6	x				
7	x				
8	x				
9	x				
10	x				
11	x				
12	x				
13	x				
14	x				
15	x				
16	x				
17	x				
18	x				
19	x				
20	x				

Evaluado por :
Nombres y apellidos : Roberto Cervantes Rivera
Nº DNI : 29408062
Identificación Docente : Docente de la Escuela Profesional de Historia Facultad de Ciencias Histórico Sociales – Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa
Teléfono : 959 330 361

Firma :



Dr.Roberto Cervantes Rivera
DNI: 29408062

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA-2021

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres(s) del experto: Chalco Sulla Maria Juana

1.2 Institución donde labora: Independencia Americana

1.3 Cargo que desempeña: Coordinador de Área

1.4 Nombre del instrumento a validar:

Cuestionario de Identidad Cultural.

1.5 Autor del instrumento: Ronald Orlando Pocco Hancco – Víctor Raúl Rojas Gómez

1.6 Objetivo del instrumento:

Cuestionario aplicado para evaluar la identidad cultural en los estudiantes del Tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa.

1.7 Título de la tesis:

Aplicación del Juego Serio "Yachay Exploradores" para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla. Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

INSTRUMENTO

NRO. DE ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	X				
2		X			
3	X				
4		X			
5	X				
6		X			
7		X			
8		X			
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				
14	X				
15	X				
16	X				
17	X				
18	X				
19	X				
20	X				

Evaluado por :

Nombres y Apellidos : MARIA JUANA CHALCO SULLA

Nº de DNI : 29329245

Identificación Docente : Coordinadora de Área

Teléfono : 957419190

Firma :

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA-2021

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres(s) del experto: Gonzales Diaz Maria Luz

1.2 Institución donde labora: Escuela Profesional de Historia UNSA

1.3 Cargo que desempeña: Docente

1.4 Nombre del instrumento a validar:

Cuestionario de Identidad Cultural.

1.5 Autor del instrumento: Ronald Orlando Pocco Hancco – Víctor Raúl Rojas Gómez

1.6 Objetivo del instrumento:

Cuestionario aplicado para evaluar la identidad cultural en los estudiantes del Tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa.

1.7 Título de la tesis:

Aplicación del Juego Serio "Yachay Exploradores" para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla. Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

INSTRUMENTO

NRO. DE ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	x				
2	x				
3	x				
4	x				
5	x				
6	x				
7	x				
8	x				
9	x				
10	x				
11	x				
12	x				
13	x				
14	x				
15	x				
16	x				
17	x				
18	x				
19	x				
20	x				

Evaluado por :
Nombres y apellidos: Dra. Maria Luz Gonzales Diaz
Nº DNI: 40391665
Identificación Docente: Docente de la Escuela Profesional de Historia Facultad de Ciencias Histórico Sociales – Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa
Teléfono: 959402202
Firma:

Dra. Maria Luz Gonzales Diaz
DNI: 40391665

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA-2021

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres(s) del experto: Ticona Lecaros Luis Felipe

1.2 Institución donde labora: Escuela Profesional de Historia UNSA

1.3 Cargo que desempeña: Docente

1.4 Nombre del instrumento a validar:

Cuestionario de Identidad Cultural.

1.5 Autor del instrumento: Ronald Orlando Pocco Hancco – Víctor Raúl Rojas Gómez

1.6 Objetivo del instrumento:

Cuestionario aplicado para evaluar la identidad cultural en los estudiantes del Tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa.

1.7 Título de la tesis:

Aplicación del Juego Serio "Yachay Exploradores" para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa Privada Juilliard de Arequipa-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla. Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

INSTRUMENTO

NRO. DE ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	x				
2	x				
3	x				
4	x				
5	x				
6	x				
7	x				
8	x				
9	x				
10	x				
11	x				
12	x				
13	x				
14	x				
15	x				
16	x				
17	x				
18	x				
19	x				
20	x				

Evaluado por :
Nombres y apellidos: Mg. Luis Felipe Ticona Lecaros
Nº DNI: 29717143
Identificación Docente: Docente de la Escuela Profesional de Historia Facultad de Ciencias Histórico Sociales – Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa
Teléfono: 959743569
Firma:

Mg. Luis Felipe Ticona Lecaros
DNI: 29717143

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA-2021

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres(s) del experto: Turpo Gebera, Osbaldo

1.2 Institución donde labora: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

1.3 Cargo que desempeña: Docente investigador

1.4 Nombre del instrumento a validar:

Cuestionario aplicado para evaluar la usabilidad del juego serio Yachay Exploradores.

1.5 Autor del instrumento: Ronald Orlando Pocco Hancco

1.6 Objetivo del instrumento:

Demostrar como el uso del juego serio Yachay Exploradores fortalece de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria.

1.7 Título de la tesis:

Aplicación del Juego Serio "Yachay Exploradores" para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa privada Juilliard de Arequipa-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla. Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

INSTRUMENTO

NRO. DE ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				

Evaluado por :

Nombres y Apellidos : Osbaldo Turpo Gebera

Nº de DNI : 29284696

Identificación Docente : Docente auxiliar TC

Teléfono : 982982654

Firma :

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA-2021

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres(s) del experto: Maria del Pilar Marticorena Arias

1.2 Institución donde labora: I.E Independencia Americana

1.3 Cargo que desempeña: Docente de Aula de Innovación Pedagógica

1.4 Nombre del instrumento a validar:

Cuestionario aplicado para evaluar la usabilidad del juego serio Yachay Exploradores.

1.5 Autor del instrumento: Ronald Orlando Pocco Hancco

1.6 Objetivo del instrumento:

Demostrar como el uso del juego serio Yachay Exploradores fortalece de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria.

1.7 Título de la tesis:

Aplicación del Juego Serio "Yachay Exploradores" para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa privada Juilliard de Arequipa-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla. Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

INSTRUMENTO

NRO. DE ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				

Evaluado por :

Nombres y Apellidos : Mg. Maria del Pilar Marticorena Arias

Nº de DNI : 29643247

Identificación Docente : código modular 1029643247

Teléfono : 990989773

Firma :

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA-2021

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres(s) del experto: Diaz Zavala Rocio Marivel

1.2 Institución donde labora: Universidad Nacional de San Agustin de Arequipa

1.3 Cargo que desempeña: Docente

1.4 Nombre del instrumento a validar:

Cuestionario aplicado para evaluar la usabilidad del juego serio Yachay Exploradores.

1.5 Autor del Instrumento: Ronald Orlando Pocco Hancco

1.6 Objetivo del Instrumento:

Demostrar como el uso del juego serio Yachay Exploradores fortalece de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria.

1.7 Título de la tesis:

Aplicación del Juego Serio "Yachay Exploradores" para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa privada Juilliard de Arequipa-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla. Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

INSTRUMENTO

NRO. DE ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5		X			
6		X			
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13		X			

Nombres y Apellidos : Rocío Marivel Díaz Zavala

Nº de DNI : 29696833

Identificación Docente :

Teléfono : 959781632

Firma :

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

APLICACIÓN DEL JUEGO SERIO "YACHAY EXPLORADORES" PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUILLIARD DE AREQUIPA-2021

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres(s) del experto: Toro Flores, Yuri Augusto

1.2 Institución donde labora: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

1.3 Cargo que desempeña: Docente

1.4 Nombre del instrumento a validar:

Cuestionario aplicado para evaluar la usabilidad del juego serio Yachay Exploradores.

1.5 Autor del instrumento: Ronald Orlando Pocco Hancco

1.6 Objetivo del instrumento:

Demostrar como el uso del juego serio Yachay Exploradores fortalece de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria.

1.7 Título de la tesis:

Aplicación del Juego Serio "Yachay Exploradores" para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa privada Juilliard de Arequipa-2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla. Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

INSTRUMENTO

NRO. DE ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				

Evaluado por :

Nombres y Apellidos : Yury Augusto Toro Flores

Nº de DNI : 40005285

Identificación Docente : Docente

Teléfono :

Firma :