

## Historietas sobre aprendizaje de prehistoria.

Mónica Lahibon Vásquez Arroyo <sup>3</sup>

### Resumen

La investigación es de tipo aplicada, tiene un carácter experimental, su naturaleza es cuantitativa y con un alcance transversal, en la medida que se aplicara la estrategia relación de historietas para mejorar el aprendizaje significativo en la Prehistoria en los estudiantes 2016,

El estudio tiene un diseño cuasi experimental con una muestra de 60 estudiantes, divididos en dos grupos de 30 estudiantes cada uno, realizándose un muestreo no paramétrico de tipo intencional. A los estudiantes del grupo experimental se les aplico un cuestionario con treinta preguntas que cubrían las tres dimensiones: Dimensiones Manejo de información, dimensión Comprensión espacio temporal, y juicio crítico.

La aplicación de la estrategia de historietas permitió mejorar significativamente el nivel de aprendizaje significativo del área de historia, geografía y economía mostrando que los estudiantes del primer grado de educación secundaria, tengan un desenvolvimiento adecuado durante su elaboración de las historietas, interpreta adecuadamente los textos históricos y geográficos, compara información relevante haciendo uso de la historia y la geografía, y relacionando esos hechos con los que acontece en su vida diaria alcanzando los niveles medio, medio alto y alto el 100% del total.

La aplicación de la estrategia de historietas permitió mejorar significativamente el nivel de dimensión manejo de información, de aprendizaje significativo del área de historia, geografía y economía, permitiendo que los estudiantes del primer grado, mejoren en la identificación del tema, interpretar los hechos, sucesos que acontecieron , alcanzando los niveles medio, medio alto y alto, al 100% del total. El nivel de dimensión comprensión espacio temporal, del aprendizaje significativo en la prehistoria ha posibilitado que los estudiantes,

---

<sup>3</sup> La autora del presente artículo de profesión profesora y su dirección electrónica es; ladymonick\_19@hotmail.com y labora en la Institución Educativa Portal de Belén de la ciudad de Trujillo, del Departamento de la Libertad del país de Perú.

describan el lugar en el cual sucedieron los hechos, alcanzando en los niveles medio, medio alto y alto al, 100% del total. También el nivel de dimensión juicio crítico, permitiendo que los estudiantes expresen sus opiniones y emitiendo sus juicios valorativos, llegando en los niveles edio, medio alto y alto un, 100% del total. Mientras que el grupo de control mantuvieron su ubicación en los tres niveles, bajo, medio y medio alto, llegando al 100% del total.

**Palabras claves:** Estrategia, relación, historieta, aprendizaje, significativo, prehistoria, manejo, información, comprensión, espacio, temporal, juicio, crítico.

### **Abstract**

The research is of applied type, has an experimental character, its nature is quantitative and a transverse extent, to the extent that the ratio of comic strategy will be implemented to enhance meaningful learning in prehistoric times in the first grade students of education 2016.

The study has a quasi-experimental design with a sample of 60 students, divided into two groups of 30 students each, performing a nonparametric intentional sampling. Students in the experimental group were applied a questionnaire with thirty questions covering the three dimensions: Dimensions Information Management, Understanding space-time dimension, and critical judgment.

The implementation of the strategy comic allowed significantly improve the level of meaningful learning area history, geography and economics showing that students in the first grade of secondary education, have adequate desemvolvimiento during production of cartoons, properly interpret historical texts and geographical compares relevant information using history and geography, and relating these facts that happens in everyday life reaching middle levels, high medium and high 100% of the total.

The implementation of the strategy comic allowed significantly improve the level of dimension information management, significantly the area of history, geography and economics learning, allowing students first grade, to improve the identification of the subject, interpreting the facts, events that occurred, reaching average levels, high and medium high, at 100% of the total. The level of understanding space-time dimension, meaningful learning in prehistory has enabled students describe the place where the incident occurred, reaching the

high at 100% of average levels, medium and high. Also critical judgment dimension level, allowing students to express their opinions and issuing their value judgments, arriving in the high one, 100% of the total edio levels, medium and high. While the control group maintained their location at all three levels, low, medium and medium high, reaching 100%.

**Keywords:** Strategy, relationship, cartoon, learning, meaningful, prehistory, management, information, understanding, space, time, judgment, critical.

## **INTRODUCCIÓN**

Uno de los problemas que más preocupa a los docentes de cualquier nivel es la falta de aprendizaje significativo en la prehistoria, ya que se trabaja actualmente con el método tradicional, donde predomina la clase magistral, que conduce al desarrollo del memorismo y a tener una reducida capacidad sobre las dimensiones: manejo de información, comprensión espacio temporal y juicio crítico.

Gálvez, afirma: “La clase tradicional es un proceso de transmisión de conocimientos hacia los educandos, lo que significa concebir al proceso educativo como unilateral, parcializado, elitista, vertical, donde solo hay un experto que lo sabe todo y un conjunto de alumnos que no saben nada y son incapaces de investigar, comprender y construir sus conocimientos esta concepción encuadra en el modelo conductista – positivista mecanicista en el sentido que el proceso de enseñanza – aprendizaje está destinado a reproducir cambios conductuales y que considera al docente como principal actor y transmisor de conocimientos” (Galvez, 2003, pág. 18)

Para lograr con los propósitos del aprendizaje significativo, se tiene que emplear una metodología activa, el docente debe saber incentivar a sus estudiantes, y a su vez darle las herramientas para el encuentro del conocimiento, y así desarrollar capacidades, valores.

Al respecto Ausubel citado Guillen y Sánchez: Afirma “El aprendizaje significativo como proceso a través del cual una nueva información, un nuevo conocimiento se relaciona de manera no abstracta y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende” (Guillen, & Sanchez, 2009, pág. 460)

Ante esta problemática y buscando la innovación de la enseñanza en el área de historia, geografía y economía. Se ha trabajado la estrategia como metodología activa, para que el alumno desarrollo se creatividad, que le permita recrear su texto e imagen, siendo partícipe directamente de su aprendizaje y tenga una mayor comprensión de los hechos históricos.

Por eso se busca desarrollar un nuevo enfoque pedagógico orientado principalmente a lograr que los estudiantes sean gestores de sus aprendizajes.

Guillermo Mariños, aplico la técnica de "La infografía en el aprendizaje significativo basado en un enfoque cuantitativo, de tipo evaluativo, explicativo y el diseño cuasi experimental para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes, demostrando que la técnica de infografías con su respectivo sustento teórico, es eficiente para mejorar el aprendizaje significativo. (Guillermo & Mariños, 2012, pág. 98).

De la cruz Benites, utilizo el Software "Historiweb" en el aprendizaje significativo, demostrando que los alumnos poseían un nivel deficiente de aprendizaje significativo, esta problemática fue mejorada, confirmando que la aplicación de un software mejora los niveles aprendizaje significativo en el área de historia, geografía y economía, de los estudiantes de educación secundaria". (De la Cruz Benites, 2013, pág. 80) .

Miranda Chávez. Aplico "El método activo", para lograr la mejora del aprendizaje significativo de sus estudiantes en el área de inglés. Su propuesta logró alcanzar lo establecido en su hipótesis alternativa. Se concluye en la comparación del nivel de aprendizaje significativo que obtuvieron una diferencia el grupo experimental de 14.67 a favor del y el grupo control de 12.73. (Miranda, 2013, pág. 184).

Las Representaciones Mentales son representaciones internas del sujeto, alojadas en el repertorio cognitivo, que se forman producto de las percepciones sobre el entorno que lo rodea, sobre sí mismo, sobre la sociedad y sobre la naturaleza en la cual se constituyen como personas. Tales representaciones se presentan de manera organizada, en estructuras conceptuales, actitudinales y procedimentales, para darle sentido a la interioridad y exterioridad, a fin de permitir el dominio, la intervención, el control y la transformación del entorno; ordenamiento que posibilita la experiencia vivida, como una de las maneras de actuar intencionalmente. Dentro de estas representaciones se encuentran la

imagen visual o estímulo proximal, la cual es analógica pro típica, también las auditivas, olfativas o táctiles. Las preposicionales son tipo de lenguaje pero de la mente, no consciente, que se podían llamar mentales, por lo tanto son discretas individuales, organizadas por regla de combinación mental. (Simon, May, Linares, & Rojas, 2014, pág. 78)

Las habilidades que cuenta el docente para ejecutar los pasos de elaboración, diseñar y aplicar la historieta y mejorar el nivel de las dimensiones manejo de información, comprensión espacio temporal y juicio crítico.

Definimos a la aprendizaje significativo, es la asimilación de nuevos conocimientos depende de los conocimientos previos del aprendiz (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1995, pág. 22)

“El aprendizaje es la construcción de una representación mental y que el aprendizaje construye significados” (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1995, pág. 22).

Dimensión manejo de información: Implica capacidades y actitudes relacionadas con el uso pertinente de la información, referidas al desarrollo de los hechos y procesos históricos, geográficos y económicos, haciendo uso de herramientas y procedimientos adecuados. (Ministerio de Educación, 2008, pág. 384).

Dimensión Comprensión espacio temporal: Implica capacidades y actitudes orientadas a comprender, representar y comunicar conocimiento, utilizando y aplicando secuencias y procesos, analizando simultaneidades, ritmos, similitudes; interrelacionando el tiempo y el espacio. (Ministerio de Educación, 2008, pág. 384).

Dimensión Juicio crítico: Permiten reconocer, formular y argumentar puntos de vista, posiciones éticas, experiencias, ideas y proponer alternativas de solución; reflexionando ante los cambios del mundo actual, situándose en el tiempo y espacio. (Ministerio de Educación, 2008, pág. 384)

La estrategia relación de historietas logró elevar el nivel de aprendizaje significativo en la prehistoria a través de sus tres dimensiones: Manejo de información, comprensión espacio temporal y juicio crítico. La necesidad que el estudiante cuente con conocimientos previos posibilita al alumno su entendimiento más eficaz y eficiente de en la elaboración de su material. Donde comprender la historieta es ser capaz de encontrar en el archivo mental

que es la memoria la configuración de esquemas cognitivos que le permitan plasmar en forma adecuada y oportuna el trabajo a realizar. La investigación contribuye a ampliar los conocimientos que sobre el aprendizaje significativo, sus conclusiones conforman un cuerpo teórico, que va a enriquecer la teoría de representaciones mentales, la cual sustenta la estrategia de relación de historieta.

El problema de investigación expresa la relación de causa y efecto entre la variable independiente la estrategia de historietas y la variable dependiente el aprendizaje significativo. Y es capaz de poder observarse en la realidad, a través de la mejora del nivel de aprendizaje significativo en la prehistoria en el área de historia, geografía y economía, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria.

La investigación responde a la pregunta ¿En qué medida la estrategia de historietas influye en la mejora del nivel de aprendizaje significativo en los estudiantes 2016,

Plantear una estrategia de historietas que nos permita mejorar el aprendizaje significativo en la prehistoria, aquí toma importancia la teoría significativa de David Ausubel, quién explica: para que el aprendizaje del alumno sea significativo, el material que se utilice para explicar un determinado tema, debe tener significatividad lógica. Con ello se logrará conseguir mejora en las dimensiones: manejo de información, comprensión espacio temporal y juicio crítico.

La hipótesis, la estrategia de historietas influye en la mejora del aprendizaje significativo en la prehistoria, en los estudiantes. Teniendo como objetivo, Determinar en qué medida la aplicación de la estrategia de historietas mejora el aprendizaje significativo de la prehistoria en los estudiantes 2016.

## **MÉTODO**

Diseño de investigación, El diseño de investigación es el Experimental, en su forma Cuasi – Experimental. Con el tipo de estudio, Es una investigación experimental porque se aplicara una estrategia relación de historietas, para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes 2016. Y su variable Independiente la estrategia de historietas, y la Variable dependiente: Aprendizaje Significativo.

La población, muestra y el muestreo, La población está conformada por 60 estudiantes de las dos secciones: del primer grado de educación. La muestra ha sido seleccionada de una manera intencional (muestreo no probabilístico) conformado por dos grupos el grupo experimental sección B, y el grupo control grupo A, haciendo un total de 60 estudiantes. El muestreo que utilizamos es una muestra no probabilística de tipo intencional intencionado o criterial, la cual está conformada por 60 estudiantes conformantes de las secciones A y B, de la institución educativa.

**TABLA**

**Muestra estudiantes**

SECCIÓN	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL	TOTAL
A	30	-----	30
B	-----	30	30
TOTAL	30	30	60

**Nota:** Grupos experimental y control 2016.

La técnica es la encuesta y el instrumento el cuestionario de preguntas: Escala valorativa del nivel de aprendizaje significativo, expresado en el pre test para medir las dimensiones: manejo de información, comprensión espacio temporal y juicio crítico del aprendizaje significativo antes de la aplicación de la estrategias de historietas y el post test, después de la aplicación de la estrategias.

El tipo de validez que se utilizó el juicio del experto, Mg. Karem Zapata Nuñez entregándole el instrumento de medición la Escala valorativa del nivel de aprendizaje significativo realizando la prueba piloto y a cuyos resultados se aplicó el Índice de consistencia del alfa de Crombach su resultado fue de 0.9473684

**RESULTADOS**

Tabla 1: Nivel de Aprendizaje significativo control y experimental en los estudiantes 2016.

Niveles	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
Muy bajo	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
Bajo	7	23.3	5	16.7	9	30.0	0	0.0
Medio	20	66.7	23	76.7	17	56.7	1	3.3
Medio alto	3	10.0	2	6.7	4	13.3	25	83.3
Alto	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	13.3
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

Grupo experimental: En el pre test encontramos como máximo un 56.7% en nivel medio y como mínimo un 13.3% en nivel medio alto; y luego al aplicar la estrategia de historietas a los estudiantes encontramos que en su mayoría un 83.3% llegaron a un nivel medio alto y como mínimo un 3.3% nivel medio.

Tabla 2: Nivel de la dimensión “Manejo de información” de la variable Aprendizaje significativo del grupo control y experimental en los estudiantes 2016.

Niveles	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
Muy bajo	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
Bajo	13	43.3	9	30.0	5	16.7	0	0.0
Medio	15	50.0	18	60.0	21	70.0	0	0.0
Medio alto	2	6.7	3	10.0	4	13.3	25	83.3
Alto	0	0.0	0	0.0	0	0.0	5	16.7

Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%
-------	----	------	----	------	----	------	----	------

Grupo experimental: En el pre test encontramos como máximo un 70% en nivel medio y como mínimo un 13.3% medio alto y luego al aplicar la estrategia de historietas a los estudiantes encontramos que en su mayoría el 83.3% tienen un nivel medio alto y como mínimo un 16.7% a nivel alto.

Tabla 3: Nivel de la dimensión “Comprensión espacio temporal” del grupo control y experimental en los estudiantes 2016

Niveles	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
Muy bajo	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
Bajo	9	30.0	7	23.3	7	23.3	0	0.0
Medio	16	53.3	19	63.3	20	66.7	5	16.7
Medio alto	5	16.7	4	13.3	3	10.0	22	73.3
Alto	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	10.0
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

Grupo experimental: En el pre test encontramos como máximo un 66.7% en nivel medio y como mínimo un 10% en nivel medio alto y luego al aplicar la estrategia de historietas a los estudiantes encontramos que en su mayoría un 73.3% llegaron a un nivel medio alto y como mínimo un 10% a nivel alto.

Tabla 4: Nivel de la dimensión “Juicio crítico” del grupo control y experimental en los estudiantes 2016

Niveles	Grupo control				Grupo experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
Muy bajo	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
Bajo	10	33.3	6	20.0	10	33.3	0	0.0

**Historietas sobre aprendizaje de prehistoria.**

Medio	16	53.3	22	73.3	18	60.0	7	23.3
Medio alto	4	13.3	2	6.7	2	6.7	20	66.7
Alto	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	10.0
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

Grupo experimental: En el pre test encontramos como máximo un 60% en nivel medio y como mínimo un 6.7% en medio alto y luego al aplicar la estrategia de historietas a los estudiantes encontramos que en su mayoría un 66.7% llegaron a un nivel medio alto y como mínimo un 10% un nivel alto.

Tabla 5: Análisis de t – de Student y el nivel de significancia, según el Aprendizaje Significativo con sus tres dimensiones, en el grupo control y experimental.

Variable	Test	Grupo	T-Student "t <sub>c</sub> "	T-Tabular "t"	Significancia "p"
Aprendizaje Significativo	Pre-Test	Control	0.426	±2.00	0,672 < 0.05 No significativo
		Experimental			
	Post-Test	Control	11.612	±2.00	0,000 < 0.05 Significativo
		Experimental			
Dimensiones	Prueba	Grupo	T-Student "t <sub>c</sub> "	T-Tabular "t"	Significancia "p"
Manejo de información	Pre-Test	Control	1.113	±2.00	0,270 > 0.05 No significativo
		Experimental			
	Post-Test	Control	11.387	±2.00	0,000 < 0.05 Significativo
		Experimental			
Comprensión Espacio Temporal	Pre-Test	Control	0.471	±2.00	0,639 > 0.05 Significativo
		Experimental			
	Post-Test	Control	8.799	±2.00	0,000 < 0.05 Significativo
		Experimental			
Juicio Crítico	Pre-Test	Control	1.681	±2.00	0,098 > 0.05

	Experimental			No significativo
Post-Test	Control	8.927	±2.00	0,000 < 0.05
	Experimental			Significativo

Fuente: Base de datos 1 y 2.

Interpretación: En la presente tabla se observa que en el aprendizaje significativo y sus tres respectivas dimensiones “Manejo de información, Comprensión espacio Temporal y Juicio Crítico” demuestran que la prueba  $t_c$  suelen ser mayor a  $t_t$  y más aun demostrando con  $p = 0.000$  siendo así menor al nivel de significancia estándar  $p = 0.05$ , es por ello que queda demostrado que ( $p < 0.05$ ); la cual, queda demostrado que después de aplicar las estrategias historietas han mejorado el aprendizaje significativo de la prehistoria en los estudiantes.

## DISCUSIÓN

Según los resultados estadísticos descriptivos e inferenciales, referente a la aplicación de las estrategias de historietas que influye en la mejora del aprendizaje significativo en la prehistoria, en el área de historia, geografía y economía, de los estudiantes de secundaria, se llegó a encontrar los siguientes puntos importantes:

Los resultados en relación a la variable “Aprendizaje significativo” encontramos que en el pre test del grupo control obtuvieron como máximo un 66.7% que tenían un nivel medio y luego encontramos que en el post test hay un 76.7% que permanecen en el nivel medio, esto indica que los resultados suelen ser no favorables; y por otro lado, en el grupo experimental en el pre test hay como máximo un 56.7% que tienen nivel medio y luego gracias a la aplicación de la estrategia de historietas influyen en la mejora del aprendizaje significativo en la prehistoria, en el área de historia, geografía y economía de los estudiantes donde encontramos que en el post test llegó como máximo a un 83.3% de nivel medio alto, esto indica que los resultados son favorables.

Los resultados en relación a la dimensión “Manejo de información” de la variable aprendizaje significativo encontramos que en el pre test del grupo control

obtuvieron como máximo un 50% que tenían un nivel medio y luego encontramos que en el post test hay un 60% que permanecen en el nivel medio, esto indica que los resultados suelen ser no favorables; y por otro lado, en el grupo experimental en el pre test hay como máximo un 70% que tienen nivel medio y luego gracias a la aplicación de la estrategia de historietas influyen en la mejora del aprendizaje significativo en la prehistoria, en el área de historia, geografía y economía de los estudiantes donde encontramos que en el post test llegó como máximo a un 83.3% de nivel medio alto, esto indica que los resultados son favorables.

Los resultados en relación a la dimensión “Comprensión espacio temporal” de la variable aprendizaje significativo encontramos que en el pre test del grupo control obtuvieron como máximo un 53.3% que tenían un nivel medio y luego encontramos que en el post test hay un 63.3% que permanecen en el nivel medio, esto indica que los resultados suelen ser no favorables; y por otro lado, en el grupo experimental en el pre test hay como máximo un 66.7% que tienen nivel medio y luego gracias a la aplicación de la estrategia de historietas influyen en la mejora del aprendizaje significativo en la prehistoria, en el área de historia, geografía y economía de los estudiantes donde encontramos que en el post test llegó como máximo a un 73.3% de nivel medio alto, esto indica que los resultados son favorables.

Los resultados en relación a la dimensión “Juicio crítico” de la variable aprendizaje significativo encontramos que en el pre test del grupo control obtuvieron como máximo un 53.3% que tenían un nivel medio y luego encontramos que en el post test hay un 73.3% que permanecen en el nivel medio, esto indica que los resultados suelen ser no favorables; y por otro lado, en el grupo experimental en el pre test hay como máximo un 60% que tienen nivel medio y luego gracias a la aplicación de la estrategia de historietas influyen en la mejora del aprendizaje significativo en la prehistoria, en el área de historia, geografía y economía de los estudiantes donde encontramos que en el post test llegó como máximo a un 66.7% de nivel medio alto, esto indica que los resultados son favorables.

Así mismo, en el análisis estadístico inferencial, conseguimos demostrar que el aprendizaje significativo y sus tres respectivas dimensiones “Manejo de información, Comprensión espacio Temporal y Juicio Crítico” sus resultados suelen ser significativos, es por ello que explican que la prueba  $t_c$  suele ser mayor a  $t_t$  y más aun demostrando con el valor de  $p = 0.000$ , la cual muestra que es menor al nivel de significancia estándar de  $p = 0.05$ , es por ello que queda demostrado que ( $p < 0.05$ ); la cual, queda demostrado que después de aplicar las estrategias historietas han mejorado el aprendizaje significativo de la prehistoria en los estudiantes del primer grado de educación secundaria.

Esto indica, que la diferencia validada del  $t_c = 11.612$  la cual es mayor al  $t_t = 2.00$  y más aun recalcando con la probabilidad de significancia de  $p = 0.000$  siendo así menor al nivel de significancia estándar; es por ello que rechazamos la “ $H_0$ ” y aceptamos la hipótesis alternativa “ $H_a$ ”. Esto indica que hay suficiente evidencia para demostrar que la estrategia de historietas influye en la mejora del aprendizaje significativo en la prehistoria, en el área de historia, geografía y economía, de los estudiantes.

Por lo tanto, nuestra investigación ha comprobado que la estrategia de historietas permite mejorar el aprendizaje significativo en la prehistoria, ya que toma mucha importancia la teoría significativa de David Ausubel, ya que el desarrollo fue deficiente de estructuras de aprendizaje significativo, el desarrollo de procesos cognitivos acerca de la prehistoria en los educandos fue de nivel deficiente y bajo nivel de presencia de procesos de la educación instruccional.

Así mismo denota similitud en los resultados obtenidos de esta investigación con la de Guillermo y Mariños (2012) “La infografía en el aprendizaje significativo del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 3 grado de secundaria de la I.E. N° 81608 San José, La Esperanza, 2011”, con una población 70 alumnos y su muestra de tipo arbitraria divididos en dos grupos experimental y control, utilizaron un tipo de estudio evaluativo explicativo y el diseño fue cuasi experimental, tomando como instrumento a las técnicas de infografía y un cuestionario, con respecto a los resultados se demostró que después de la aplicación de la técnica de la infografía, el

aprendizaje en el área de historia, geografía y economía mejoró significativamente en el grupo experimental, puesto que éste en el pos test obtuvo un promedio de 49 puntos mientras que el grupo control obtuvo un promedio de 34.53 puntos; la cual, concluye en que mediante la prueba T de Student existe una diferencia significativa en comparación del grupo experimental sobre el grupo control en relación al aprendizaje significativo.

Por otra parte, nuestro estudio de investigación con la investigación realizada por Quipas y Chacón (1999) "Taller recreativa para mejorar el aprendizaje de la asignatura de matemática en los alumnos de primer grado de educación secundaria del C. E. N° 80756 "José María Arguedas" del distrito del Porvenir - 1999, teniendo como resultados estadísticos en que gracias a la aplicación del taller de matemática recreativa mejora significativamente el aprendizaje de la matemática de los alumnos del 1º grado de educación secundaria del C. E. José María Arguedas del distrito el porvenir, puesto que  $T_c = 29.8$  la cual es mayor que  $T_t = 1.684$ , y con un nivel de significación menor de 0.05; llegando a concluir en que si se logra un taller de matemática recreativa a otros estudiantes de 1º grado de educación superior que tenga las características socio-económicas y socio cultural similares a los alumnos de la experiencia se mejora en gran medida el aprendizaje de la matemática.

Finalmente, esto muestra en que las estrategias de historietas nos permiten realmente mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes, ya que es una capacidad o el potencial para desarrollar nuestras inteligencias hasta su más alto nivel.

## **CONCLUSIÓN**

La estrategia de historietas ha elevado el nivel de aprendizaje significativo en la prehistoria, permitio mejorar significativamente el nivel de aprendizaje significativo del área de historia, geografía y economía mostrando que los estudiantes de educación secundaria, un desevolvimiento adecuado durante la elaboración de sus historietas, identificando los personajes principales, logrando despertar la atención del lector alcanzando los niveles medio alto y alto el 100% del total

La estrategia de historietas mejora el nivel de dimensión manejo de información, permitiendo que los estudiantes del primer grado, mejoren en la identificación del tema, explicar las fuentes primarias y secundarias e identificar las fuentes históricas, según el tipo de información que se llevó a cabo, alcanzando los niveles medio alto y alto, al 100% del total

La estrategia de historietas aumenta el nivel de dimensión comprensión espacio temporal, ha posibilitado que los estudiantes, Establezcan diferencias y semejanzas entre el hombre del paleolítico y neolítico, Comparen las características de las fases de la edad de los metales y Distinguir diversos ejemplos de las fuentes según el tipo de información, alcanzando en los niveles medio, medio alto y alto, logrando el 100.00% del total.

La estrategia de historietas elevo el nivel de dimensión juicio crítico permitiendo que los estudiantes Analicen la importancia de la agricultura para la revolución neolítica, Asumen una actitud crítica sobre la utilidad de la edad de los metales en la actualidad y Argumentaron sobre la importancia del estudio de las fuentes históricas y expresando sus opiniones y emitiendo sus juicios valorativos, llegando los niveles medio, medio alto y alto, a un 100.00% del total.

El nivel de aprendizaje significativo en la prehistoria, de los estudiantes del grupo experimental, después de la aplicación de la estrategia de historietas permitió mejorar significativamente los tres niveles, medio, medio alto y alto alcanzando el 100.00%, mientras que el grupo de control mantuvieron su ubicación en los tres niveles bajo, medio, medio alto, llegando al 100.00% del total.

## **REFERENCIAS**

Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1995). *"Psicología Educativa". Un enfoque cognoscitivo.* . México: Trillas.

De la Cruz Benites. (2013). *Uso del Software "Historiweb" y su influencia en el aprendizaje significativo.* Trujillo.

Galvez, J. (2003). *Métodos y técnicas de aprendizaje* (4° ed.). Trujillo: Gráfica del norte.

Guillen,, C., & Sanchez, P. (2009). *Consultar Pedagogía*. Lima: Mv Fenix EIRL.

Guillermo, K., & Mariños, H. (2012). *La infografía en el aprendizaje significativo*. Trujillo.

Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Graw Hill.

Ministerio de Educación. (2008). *Diseño curricular nacional de la educación básica regular*. Lima.

Miranda, M. (2013). *El método activo en el aprendizaje significativo*. Trujillo.

Simon, M., May, M., Linares, I., & Rojas, A. (2014). *la historieta: Herramienta creativa para desarrollar competencias cognitivas y metacognitivas en la elaboración de un herbario de plantas superiores*. Venezuela: UPEL.

<b>RECIBIDO</b> <b>07 de Noviembre 2016</b>	<b>ACEPTADO</b> <b>18 de Noviembre 2018</b>
--	--