

Talleres de arqueología aplicados en la educación

Archeology workshops applied in education

Angelo Moyorik, Valderrama Zavala*

Alida Muñoz Zabaleta**

Olga María Muñoz Zabaleta***

Rósula Muñoz Zabaleta****

RESUMEN

El presente artículo tiene por objeto elaborar un sistema de talleres para propiciar un mejor aprendizaje a través de la arqueología como parte de la Historia prehispánica del Perú en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del primer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Fe y Alegría N°5 en San Juan de Lurigancho. El método es el hipotético deductivo a partir de la observación del fenómeno a estudiar, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Los instrumentos utilizados para obtener el diagnóstico fueron la encuesta. Las dimensiones trabajadas fueron la motivación, la originalidad y la fluidez. Como resultado el autor obtuvo que la caracterización del estado inicial del aprendizaje da cuenta de insuficiencias significativas, demostrando escasa inventiva o creatividad apegándose a

* Máster en Ciencias de la Educación en la mención de Creatividad. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima Perú. arqueologiarecreativa@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0003-3590-1151>. <https://scholar.google.es/citations?user=ujyOznkAAAAJ&hl=es>

** Doctora en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo, Lima, Perú. alidamunozzabaleta@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0002-4766-6956>.

<https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=IHu6YI8AAAAJ>

*** Doctora en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo, Lima, Perú. omunozza@ucvvirtual.edu.pe. <https://orcid.org/0000-0003-2709-832X>.

<https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=IHu6YI8AAAAJ>

**** Doctora en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo, Lima, Perú. jbpmunozzr@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0003-0355-970X>

<https://scholar.google.es/citations?user=zIvA0nwAAAAJ&hl=es>

JOURNAL OF BUSINESS
and entrepreneurial
studies

ISSN: 2576-0971



<https://doi.org/10.37956/jbes.v4i2.69>

Atribución/Reconocimiento-NoComercial- CompartirIgual 4.0 Licencia Pública Internacional — CC

BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.es>

Journal of Business and entrepreneurial
E1

<http://journalbusinesses.com/index.php/revista>
e-ISSN: 2576-0971

journalbusinessentrepreneurial@gmail.com

Recepción: 19 Diciembre 2019

Aprobación: 16 Julio 2020

Pag 54-72

formas convencionales de aprender sin desarrollar dimensiones es preocupante la falta de entusiasmo ante situaciones de aprendizaje del área. La aplicación de los talleres de arqueología es eminentemente vivencial y esta sistematizada, su valoración y aplicación de la propuesta permite confirmar que la puesta en práctica del sistema de talleres logra superar en su mayoría las insuficiencias detectadas y observadas.

Palabras clave: talleres, arqueología, aprendizaje, estudiantes.

ABSTRACT

The purpose of this article is to develop a system of workshops to promote better learning through archeology as part of the Pre-Hispanic History of Peru in the area of Social Sciences in first grade students at the secondary level of the Institución Educativa Fe y Alegría N°5 in San Juan de Lurigancho. The method is hypothetical deductive from the observation of the phenomenon to be studied, deduction of consequences or more elementary propositions and verification or verification of the truth of the deduced statements comparing them with experience. The instruments used to obtain the diagnosis were the survey. The dimensions worked were motivation, originality and fluidity. As a result, the author obtained that the characterization of the initial state of learning shows significant shortcomings, demonstrating little inventiveness or creativity adhering to conventional ways of learning without developing dimensions, the lack of enthusiasm in learning situations in the area is worrying. The application of the archeology workshops is eminently experiential and is systematized, its assessment and application of the proposal confirms that the implementation of the workshop system manages to overcome the deficiencies detected and observed for the most part.

Key words: workshops, archeology, learning, students.

INTRODUCCIÓN

Hace miles de años, los antiguos peruanos descubrieron que podían elaborar herramientas y utensilios que mejorarían la calidad de sus vidas, observaron que la piedra, las fibras vegetales, el algodón, la arcilla y otros productos, puestos en sus manos y con el uso de su inteligencia podían convertirse en útiles puntas de lanzas, hachas, soguillas, redes, textiles, cerámica, etc. Con estas acciones transformaron los elementos encontrados en su entorno en riqueza y con ello pudieron ir dando forma a lo que constituiría sus primeros patrones culturales.

Todo el proceso de desarrollo cultural de estos primeros grupos humanos y posteriores pueblos y civilizaciones, hoy son estudiados ampliamente por diferentes disciplinas científicas, entre ellas la arqueología, antropología, etnología, etc. y sus aportes son muy valiosos para el entendimiento de estas sociedades. Teniendo en cuenta lo anterior se debe considerar que la información de las disciplinas científica mencionadas anteriormente, puede ser utilizada en la enseñanza de la historia de una manera práctica, vivencial y creativa, convirtiéndose en un método de optimización de la calidad de la

enseñanza y por consecuencia contribuir al mejoramiento del aprendizaje (Jimenez, 2001).

Las instituciones educativas pública y privadas del nivel básico, se convierten en un espacio necesario para la construcción de esos aprendizajes, y es allí, precisamente donde se debe desarrollar un conjunto de actividades o recursos pedagógicos que integren el conocimiento teórico con la propia experiencia del hacer y con esto se pueda construir su aprendizaje.

Se parte de la idea que, en la educación básica regular, los programas curriculares en el área de historia, geografía y economía, por tener una gran variedad de información, no pueden ser solamente teórico, necesita ser complementado con visitas a museos, sitios arqueológicos y sobre todo entrar en contacto directo con los materiales culturales elaborados por los grupos humanos y civilizaciones que poblaron estas tierras. Por medio de su análisis se comprenderá las técnicas empleadas para su elaboración, el grado de dificultad, la intencionalidad y sobre todo acercarnos al pensamiento de los hombres y mujeres anteriores al proceso de la conquista (Michelena, 2012).

Los estudiantes necesitan construir sus propias respuestas, explicaciones, ideas y representaciones, necesitan conocer qué hicieron hombres y mujeres que los antecedieron, qué dificultades encontraron y cómo hicieron para superarlas, qué recursos obtuvieron de su medio ambiente para mejorar la calidad de sus vidas y qué creaciones culturales surgieron de dichas actividades y cómo fueron organizándose en torno a ellas. Para lograr esto, los maestros(as) de las instituciones educativas del nivel básico regular tienen la posibilidad de emplear como una vía diversos recursos pedagógicos, entendiéndose como ello a cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que, mediante su manipulación, observación o lectura se ofrezcan oportunidades para aprender algo, o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza (Gimeno, 2001)

En ese marco Jimenez (2001) y Gimeno (2001) aborda el problema anterior y coinciden en sustentar que la aplicación de algunos conocimientos en arqueología se convierte en un excelente recurso pedagógico en el nivel de secundaria. Sin embargo Gimeno (2001) afirma que la arqueología más allá de ser una ciencia que estudia al hombre antiguo, su medio y sus obras; no empieza ni culmina con una excavación arqueológica, la descripción y el análisis de los materiales descubiertos; se ha visto en los últimos años su gradual apertura a temas, aspectos y contextos relacionados con la educación patrimonial por medio de la transmisión de los conocimientos arqueológicos en la enseñanza. Por ello, el autor entiende que, no obstante, los maestros aun cuando ven en la arqueología una herramienta didáctica muy útil para desarrollar ciertas competencias de aprendizaje en el aula, la gran mayoría tienen un conocimiento superficial de las teorías, metodologías y técnicas de la arqueología, de forma que el resultado de su uso en el aula habitualmente es poco representativo de su potencial y por supuesto en ese sentido aun no representa una herramienta pedagógica.

Existe un escaso tratamiento de la arqueología como una forma de desarrollar aprendizajes, los conocimientos generalmente están limitados a definiciones y descripciones de acuerdo a las capacidades trabajadas sobre los temas en las clases o de explicaciones simples o complejas expuestas por guías cuando se realizan visitas de estudio programadas a museos o sitios arqueológicos, esto demanda la necesidad de transmisión de información de las investigaciones, metodologías y técnicas en arqueología que sirvan para que los maestros con sus conocimientos pedagógicos lo puedan adecuar a su contexto educativo (Santiago, 2011).

Se sabe que en la totalidad de los colegios para el estudio de la química, biología, anatomía y la física, se cuentan con sus respectivos talleres o laboratorios de ciencias, donde los estudiantes complementan la parte teórica con la manipulación y la experimentación científica mejorando su nivel de aprendizaje, por lo tanto si otras asignaturas cuentan con un laboratorio o talleres donde se tiene la oportunidad de aprender experimentando, entonces ¿Por qué no dar la existencia de un sistema de talleres de arqueología donde los estudiantes tengan la misma oportunidad de aprender a través de la interpretación, el análisis, la experimentación y la elaboración? (Valderrama, 2014).

La Arqueología juega un rol importante en la práctica educativa, por tal razón preponemos los talleres

de arqueología aplicados a la educación, por que consideramos al «[...] maestro, como pieza fundamental del sistema educativo, influye en los conocimientos que adquieren sus alumnos, por medio de su formación académica y experiencia. El maestro transmite a sus alumnos, no sólo sus conocimientos, sino también su forma de interpretar y analizar desde vestigios arqueológicos hasta eventos ocurridos en el pasado». (Vela 2009: 178).

Entonces se puede entender a los talleres de arqueología en la educación como una forma organizada de desarrollar actividades pedagógicas interconectadas y que constituyen un conjunto de partes o elementos organizados y relacionados que interactúan entre sí para lograr un objetivo que por medio de sesiones de clase los estudiantes desarrollan su propio aprendizaje por medio de conocimientos básicos de arqueología. Por otro lado los talleres ofrecen una metodología nueva de trabajo no sólo al docente de ciencias, sino a los profesores de otras áreas del conocimiento (Jimenez, 2001).

En los talleres de arqueología los estudiantes puedan desarrollar actividades complementarias al curso de historia, donde puedan entender todo el proceso de elaboración de diferentes elementos que pueden fácilmente encontrar en su entorno y con el empleo de antiguas técnicas prehispánicas pueden realizar creaciones que le ayuden a comprender el pensamiento y las intenciones dentro de sus contextos sociales de los antiguos pobladores del Perú. Por lo tanto, Los talleres de arqueología transmiten una idea de historia que no sólo se ve, sino que también se puede tocar, recrear y sentir.

Apoyándose en conceptos didácticos y el desarrollo del interés hacia el Patrimonio, convirtiendo al estudiante en el actor de su propio aprendizaje (Gonzales, 2012).

Sin duda como Baldiviseo (2020) lo afirma, la noción de la investigación como espacio de recreación del saber investigador cobra sentido en el seno de propuestas que abren la discusión respecto a lo que significa la investigación y el método y profundizan esta perspectiva en el espacio de las ciencias sociales. Esto conlleva a entender que el sentido que debe apuntar el Ministerio de Educación en el nivel secundaria en las instituciones educativas públicas de educación básica regular en el primer grado de educación secundaria debe contener aspectos que apunten a la investigación de acuerdo al método de aspectos o temas de las ciencias sociales y la arqueología.

Los estudiantes deben tener claro la relación que existe entre los conceptos del área y la arqueología con sus fundamentos teóricos y prácticos que contribuyan a poder entender la utilidad de ellos en la enseñanza. A diferencia de otros países, en donde la arqueología se ha integrado a la educación formal por medio de manuales complementarios de apoyo al docente, donde se muestran estrategias de aplicación de la arqueología en diversas etapas de su historia (Carrasco, 2009).

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación hace del método hipotético deductivo. A partir de la observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. El ciclo completo inducción/deducción se conoce como proceso hipotético-deductivo (Palacios, 2011).

La población fueron los estudiantes de las 3 secciones del primer grado de Educación Secundaria del Colegio Fe y Alegría N.5. (115 estudiantes). Se utilizó el método de muestreo probabilístico aleatorio simple. Se basa en el principio que todos los miembros de la población tienen la misma probabilidad de ser parte de la muestra (Hernández, Fernández, Baptista, 2014). Para ello se le dio a cada miembro de la población (115 estudiantes) un número y por medio de un sorteo simple se eligió a los 35 estudiantes que conforman la muestra, correspondiente al 30% del total.

Se aplicó una encuesta para constatar el estado actual del aprendizaje creativo en la enseñanza de la historia prehispánica del Perú de los estudiantes del 1er grado de educación básica secundaria del colegio Fe y Alegría N° 5. Se realizó una encuesta a los estudiantes para obtener información general sobre las dificultades en el primer grado de Educación Secundaria Básica Regular. Se realizó en análisis respectivo de documentos normativos del MINEDU afines con las tareas; el Diseño Curricular Nacional (2009), la guía metodológica (Orientaciones para el Trabajo Pedagógico del área de Historia Geografía y Economía) y textos escolares del área para el Primer grado de Educación Secundaria.

De acuerdo con lo planteado por Gómez, N. Castro, A. Acero, M. y Prieto, W. (2020), la escuela debe ser pensada y abordada como aquel lugar que ha de trascender las barreras de enseñanza aprendizaje para convertirse en un lugar para compartir, investigar, escuchar, socializar, construir, lugar en el que se reconozca la postura de cada miembro y participe activamente, de tal forma que esto sirva para promover la democracia.

Los instrumentos utilizados para obtener el diagnóstico fueron la encuesta. Las dimensiones trabajadas fueron la motivación, la originalidad y la fluidez, los indicadores fueron los siguientes:

Motivación:

- Investiga previamente los temas que se tocan en las clases.
- Buen nivel de disposición al inicio de clase.
- Demuestra satisfacción por lo que hace en las clases.
- Demuestra perseverancia en el desarrollo de los temas y tareas.

Originalidad

- Plantea ideas novedosas y poco comunes.
- Resuelve problemas con originalidad proyectando variadas soluciones.
- Diseña imágenes poco comunes donde da a conocer creativamente manifestaciones del arte prehispánico.
- Recrea técnicas antiguas para la elaboración de herramientas o instrumentos prehispánicos.

Fluidez:

- Produce nuevas ideas y la expresa con fluidez.
- Participa activamente con opiniones y preguntas.
- Inventa nuevas técnicas para elaborar herramientas o instrumentos prehispánicos.
- Describe a los antiguos pobladores del Perú prehispánico y sus ambientes o escenarios de vida.

La propuesta de los talleres de arqueología aplicados en a la educación son una serie de actividades de enseñanza-aprendizaje de forma organizada para ser utilizados en cada uno de los ocho talleres propuestos, está dividido en metodología, proceso, estrategia y medios o recursos a utilizar. Está diseñado para ser aplicado en los talleres.

La programación de los talleres activos con los escolares permite desarrollar una conciencia turística por medio del cual le permita tener en claro el valor de su cultura, de su pasado que es su legado cultural, por ello es necesario la práctica de los talleres que favorecen a los puntos que el autor preciso (Delgado del Carpio, P. 2019).

A través de los talleres se puede trabajar todos los contenidos del currículo utilizando los diferentes lenguajes (corporal, verbal, artístico, audiovisual y las tecnologías de información y comunicación), de forma integrada y globalizada incidiendo más en un lenguaje u otro en función de la temática del taller (Quintana, B. y Carminate, L. 2018)

Para el desarrollo de los talleres se debe tener en cuenta que el área dispone de tres horas pedagógicas

(45 minutos cada hora) a la semana. Cada taller es trabajado en dos sesiones divididas de la

siguiente manera:

I . Primera sesión (45 minutos) en una hora pedagógica se desarrolla la parte metodológica.

Captación de pre conceptos

Son los conocimientos que el estudiante ya trae consigo, se adquiere mediante el planteamiento

de preguntas: ¿Por qué? causa / motivo, ¿Quiénes? Personajes, ¿Dónde? lugar, ¿Cuándo? tiempo, ¿Cómo? técnica, ¿Para qué? consecuencia. Para ello se pueden mostrar imágenes o réplicas arqueológicas.

Uso de fuentes históricas

Comprenden todos los documentos u objetos que nos transmiten una información significativa.

- **Observación y manipulación de materiales didácticos.** (Fuentes materiales): Se muestra a los estudiantes réplicas arqueológicas o diversos materiales didácticos relacionados al tema del taller. Los estudiantes analizan el material.

- **Formulación de la hipótesis:** Los estudiantes luego del análisis de las fuentes materiales proponen diversas hipótesis sobre su elaboración (técnicas empleadas, intencionalidad, grado de dificultad, tipo de pensamiento que tuvieron al momento de elaborarlo)

- **Lectura de documentos:** (Fuentes escritas). Consiste en la búsqueda y lectura de documentación

o información sobre las técnicas empleadas para la elaboración del material. Sirve para comprobar o descartar las hipótesis planteadas por los estudiantes.

2. Segunda sesión (90 minutos) en dos horas pedagógicas se desarrolla la parte correspondiente a la interpretación o experimentación, esta consiste en el desarrollo de cada taller. Es el procedimiento del taller, se aplica lo aprendido por el estudiante. Sirve para comprobar si el nuevo saber ha sido comprendido y adquirido sobre las diferentes técnicas en la elaboración.

Cuadro I: SECUENCIA METODOLÓGICA:

METODOLOGÍA	PROCESOS	ESTRATEGIA	MEDIOS
1.- Captación de preconceptos	Motivación: Debe ser inicial y permanente, despertando el interés de los estudiantes.	Diálogo docente/ alumno. Muestra de imágenes.	Multimedia Power point Láminas.
	Exploración: Son los saberes previos, son aquellos conocimientos que el estudiante ya trae consigo, que se activan al comprender o aplicar un nuevo conocimiento con la finalidad de organizarlo y darle sentido.	Planteamientos de preguntas. Consiste en plantear preguntas. ¿Por qué? CAUSA / MOTIVO ¿Quiénes? PERSONAJES ¿Dónde? LUGAR ¿Cuándo? TIEMPO ¿Cómo? TÉCNICA ¿Para qué? CONSECUENCIA	Láminas Replicas.
2.- Uso de fuentes históricas.	Construcción: Sirve para producir conflicto en el estudiante a partir de sus conocimientos previos y lograr la construcción del nuevo aprendizaje.	Observación y manipulación de materiales didácticos. (Fuentes materiales) Se muestra diversos materiales didácticos relacionados al tema del taller para su análisis sobre las técnicas en su elaboración. Formulación de la hipótesis. Los estudiantes luego del	Materiales didácticos de acuerdo a los temas de cada taller que se desarrolle.

análisis de las fuentes materiales proponen diversas hipótesis sobre su elaboración (técnicas empleadas, intencionalidad, grado de dificultad, tipo de pensamiento que tuvieron al momento de elaborarlo)

Lectura de documentos: (Fuentes escritas)

Esta actividad les sirve a los estudiantes para comprobar su hipótesis y consiste en la búsqueda y lectura de documentación o información sobre las técnicas empleadas para la elaboración del material.

Internet

Libros

Revistas

Separatas

<p>Interpretación</p>	<p>Transferencia: Es ver cómo se aplica al desarrollo de la creatividad lo aprendido por el estudiante. Sirve para comprobar si el nuevo saber ha sido comprendido y adquirido.</p> <p>Evaluación: Debe ser permanente. Se evalúa todo el proceso de</p>	<p>Experimentación.</p> <p>De acuerdo a lo aprendido en la búsqueda de información de las diversas técnicas de elaboración de herramientas o instrumentos del Perú prehispánico. Los estudiantes realizan el taller creando nuevas técnicas y diseños del arte prehispánico</p>	<p>Está de acuerdo a los materiales que se necesitan para cada taller.</p>
------------------------------	--	---	--

aprendizaje, desde los conocimientos previos hasta los resultados obtenidos.

Metacognición: Es reflexionar acerca de lo aprendido. ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? y ¿Para qué lo aprendí?

Exposición: Sirve para dar a conocer la experiencia de desarrollar creatividad por medio de los talleres.

Fichas de observación.

Lista de cotejo.

El Plan de acción de los talleres de arqueología para ser desarrollado en la secuencia de la interpretación (para ser desarrollado en la segunda sección de 90 minutos).

Taller 1: industria lítica

Se busca elaborar herramientas líticas con el empleo de rocas que se encuentran en el entorno y el uso de técnicas muy antiguas, los materiales a usar son el percutor, compresores, alisadores, roca sílex, roca obsidiana, cuarcita, andesita o granodiorita.

Taller 2: Arte rupestre

Consiste en elaborar distintas formas de pictografías por medio de imágenes, símbolos e iconografía, empleando materiales y distintas técnicas muy antiguas. Los materiales a usar son: una roca mediana, tosca, rugosa o lisa de jardín, plana por uno de sus lados (debe estar limpia), tierras de color (rojizo, amarillo y negro), recipientes para preparar los colores, clara de huevo, dos ramitas de arbolito de 0,5 cm de diámetro por 15 o 20 cm de largo aproximadamente (para elaborar nuestro pincel natural) una pluma pequeña o mediana de cualquier color, dos cartulinas negras tamaño A4, pincel delgado, tempera roja y amarilla, papel higiénico (para limpiarse las manos), periódicos pasados, una bolsita plástica para desperdicios, imágenes de pinturas rupestres.

Taller 3: arte rupestre

El autor busca elaborar petroglifos de manera creativa con el empleo de rocas que se encuentran en nuestro entorno y empleando las mismas técnicas de elaboración. Los materiales a usar son una roca de canto rodado, mediana, limpia, aplanada y porosa (fijarse que no sea de superficie lisa o dura), un lápiz carboncillo, un clavo de cemento de 4 pulgadas (cabeza normal, no en forma de L), una piedra percutor redonda u ovalada, ajustable a la palma de la mano, pedazos de cartón grueso (de leche, aceite, etc.) de aproximadamente 20 x 30 cm imágenes de petroglifos.

Taller 4: fibras vegetales

Consiste en la elaboración de collares del precerámico de forma creativa con el empleo de fibras vegetales que se encuentran en nuestro entorno y empleando las mismas técnicas con las cuales se confeccionaron. Los materiales son: una hoja o penca de maguey (tamaño grande), periódicos pasados, una bolsa plástica transparente y tijera, moluscos agujereados, semillas, pallares y frijoles agujereados.

Taller 5: fibras vegetales

Se busca elaborar redes de pesca del Precerámico de forma creativa empleando antiguas técnicas y con la materia prima utilizada por antiguos pescadores. Los materiales son: Una hoja o penca de maguey (tamaño grande), periódicos pasados, moluscos agujereados (Conchas para collares), una roca percutora para machacar la hoja de maguey, palito de chupete o un palito de anticucho con punta recortada y tijera.

Taller 6: fibras vegetales

Consiste en elaborar bolsas del precerámico (shicras) empleando antiguas técnicas y con la materia prima utilizada por antiguos habitantes de Caral. Los materiales para usar son: una hoja o penca de maguey (tamaño grande), periódicos pasados y tijera, una roca percutora para machacar la hoja de maguey, palito de chupete o un palito de anticucho con punta recortada, piedritas y moluscos para el relleno de las shicras

Taller 7: textilería prehispánica

Se busca producir pequeños paños prehispánicos de forma creativa empleando antiguas técnicas y con la materia prima utilizada por antiguos habitantes del Perú. Los materiales son: un telar de mano (marco rectangular de 30 x 20 cm) debe estar con pequeños clavos distribuidos en Zigzag separados un cm cada uno y clavados la punta sobre la parte superior e inferior del madero, esto servirá para poder sujetar la urdimbre y disponer sus hilos en forma paralela.

Taller 8: elaboración de cerámica prehispánica

Con este taller se busca elaborar ceramios del precerámico para el desarrollo de la creatividad empleando antiguas técnicas y con la materia prima utilizada por antiguos habitantes del Perú.

Los materiales a usar son: pizarra (plumones o tizas), fotocopias de separatas e imágenes, unos 2 kilos de arcilla preparada por cada estudiante, una esteca o cuchillo para trabajar en cerámica, un mandil, periódicos pasados.

RESULTADOS

La autonomía que el docente tiene le permite implementar estrategia o nuevos métodos creativos que le permiten combinar bla teoría con la práctica, es por ello que teniendo

en cuenta el curriculum se puede implementar nuevas estrategias que ayuden a incorporar a la teoría una práctica constructiva en el contexto del aula (Gómez, Montañez, y Rodríguez 2019).

Entendiendo lo anterior el resultado en la investigación muestra: En la investigación el autor buscó por medio de un cuestionario, que no modifica el entorno ni controla el proceso, pero otorga a la investigación datos necesarios para tener un diagnóstico inicial de su nivel de aprendizaje de los estudiantes del primer año de secundaria del colegio Fe y Alegría N°5, para ello la encuesta está diseñada teniendo en cuenta las siguientes Dimensiones de la Creatividad:

- Dimensión Motivación.
- Dimensión Originalidad.
- Dimensión Fluidez.

Para cada dimensión se tomó en cuenta indicadores y subindicadores que sirvió para obtener datos en la encuesta

Motivación:

- **Investiga previamente los temas que se tocan en las clases.**

Las clases del curso de historia te motivan para investigar los contenidos del próximo tema.

Buscas información previa en libros, internet, separatas u otros sobre los temas que van a desarrollar en el área de historia, geografía y economía.

El 60% de los estudiantes manifestó que no le motiva el curso para investigar y el 51% respondió que no busca información previa al desarrollo de los temas.

- **Buen nivel de disposición al inicio de clase.**

Te sientes motivado para estudiar al inicio de las clases en el área de historia, geografía y economía.

Contribuyes con una buena conducta y actitud al inicio de la clase de historia.

El 34% de estudiantes manifestó que casi nunca se siente motivado para estudiar al inicio de las clases de historia y el 31 % manifestó que nunca.

El 37 % de estudiantes manifestó que no contribuye con tener una buena conducta y actitud al inicio de la clase.

- **Demuestra satisfacción por lo que hace en las clases.**

Disfrutas de las actividades que realizan con el profesor del área.

Te agrada la forma como se desarrolla el curso de historia, geografía y economía.

El 37% de estudiantes manifiesta que no disfruta de las actividades que realizan con el profesor.

El 48% manifiesta no le agrada la forma como se desarrolla el curso.

- **Demuestra perseverancia en el desarrollo de los temas y tareas.**

Eres constante o perseverante en el estudio y en el desarrollo de tareas que corresponden al área.
--

Si no entiendes un tema correspondiente al área, persistes buscando información o preguntando a tú profesor.
--

El 31% de los estudiantes manifestó no es constante o perseverante en el estudio con relación al curso.

El 34 % manifiesta que si no entiende el tema no se preocupa por buscar información o preguntar al profesor.

Originalidad

- **Plantea ideas novedosas y poco comunes.**

Contribuyes en la clase dando a conocer ideas novedosas al elaborar proyectos o tareas.

Das a conocer ideas poco comunes y novedosas al momento de dar respuestas a las interrogantes planteadas por los profesores.
--

El 22% de los estudiantes manifestó que nunca contribuye en la clase dando ideas novedosas y también el 22% manifestó que casi nunca lo hace.

El 74% manifestó que sus respuestas no son novedosas.

- **Resuelve problemas con originalidad proyectando variadas soluciones.**

Eres muy creativo(a) al momento de presentar tus tareas.
--

Das a conocer varias soluciones creativas ante un problema o interrogante planteada por el profesor(a)
--

El 34% de los estudiantes manifestó que no son creativos al momento de presentar sus tareas.

El 51% manifestó no da a conocer varias soluciones creativas ante un problema planteado por el profesor.

- **Diseña imágenes poco comunes donde da a conocer creativamente manifestaciones del arte prehispánico.**

Aprendes el curso por medio de explicaciones, gráficos o imágenes o por medio del texto sobre el arte rupestre.

Elaboras dibujos en base a diseños e imágenes de iconografías o adornos presentes en la textilería, cerámica o arquitectura presentes en las culturas del intermedio temprano.
--

El 54% de los estudiantes manifestó que no se le enseña el curso por medio de explicaciones sobre el arte rupestre.

El 77% manifestó no elabora dibujos o diseños en base iconografías de las culturas del intermedio tardío.

- **Recrea técnicas antiguas para la elaboración de herramientas o instrumentos prehispánicos.**

Se les da a conocer por medio de explicaciones algunas técnicas sobre las diversas formas de elaborar herramientas o instrumentos prehispánicos.
--

Elaboras herramientas o instrumentos prehispánicos con creatividad empleando técnicas antiguas para reforzar lo aprendido en la clase.
--

El 82% de estudiantes manifestó que no se les da a conocer explicaciones de técnicas de elaboración de herramientas o instrumentos prehispánicos.

El 91% manifestó que no elaboran herramientas prehispánicas con creatividad empleando técnicas antiguas.

Fluidez:

- **Produce nuevas ideas y la expresa con fluidez.**

Aportas a las clases de historia nuevas ideas de temas para ser investigadas.

Expresas con fluidez tus ideas en la clase de historia.

El 28% de los estudiantes manifestó que algunas veces aportan a las clases de historia nuevas ideas para investigar y el 22% que casi nunca lo hace.

El 37% manifestó que no puede expresar con fluidez sus ideas en las clases.

- **Participa activamente con opiniones y preguntas.**

Participas en la clase con opiniones y preguntas.

Tus opiniones e ideas son tomadas en cuenta por tus profesores.

El 42% de los estudiantes manifestó que no participa en las clases con opiniones o preguntas.

El 37% manifestó que sus ideas u opiniones no son tomadas en cuenta por el profesor.

- **Inventa nuevas técnicas para elaborar herramientas o instrumentos prehispánicos.**

Elaboras instrumentos o herramientas prehispánicas que te ayudan a comprender el pasado.
--

Inventas nuevas formas de poder elaborar un instrumento del arte prehispánico.
--

El 91% de los estudiantes manifestó que no elaboran instrumentos prehispánicos que le ayudarían a entender mejor la historia.

El 97% manifestó que no puede inventar nuevas formas de poder elaborar un instrumento prehispánico.

- **Describe a los antiguos pobladores del Perú prehispánico y sus ambientes o escenarios de vida.**

Describes verbalmente un ambiente o escenario del periodo precerámico, teniendo en cuenta detalles como su forma de vida, actividades económicas y características raciales.

Realizas dibujos creativamente representando aspectos de la vida cotidiana de los habitantes de las culturas correspondientes al periodo Intermedio Temprano.

El 51% de los estudiantes no puede describir verbalmente un ambiente o escenario del periodo precerámico.

El 62% manifestó que no puede realizar dibujos creativamente representando algunos aspectos de los habitantes del Perú prehispánico.

DISCUSIÓN

En el trabajo de investigación titulado: “El sistema de talleres de arqueología en la educación”, los resultados encontrados no guardan relación con lo planteado en el Currículo Nacional de la Educación Básica, que los estudiantes logren resultados en su formación básica, en concordancia con los fines y principios de la educación peruana, el CNEB prioriza los valores y la educación ciudadana de los estudiantes para poner en ejercicio sus derechos y deberes, así como el desarrollo de competencias que les permitan responder a las demandas de nuestro tiempo (CNEB, 2016).

La investigación realizada por el autor considera que para lograr el aprendizaje por medio de la arqueología se debe priorizar tres dimensiones: La motivación, la originalidad y la fluidez, elementos fundamentales que de acuerdo a la investigación hace falta desarrollar en los estudiantes tomados como muestra en la investigación, a eso se incluye la puesta en practica de los talleres de arqueología con las técnicas propias de la ciencia arqueológica experimental más los conocimientos teóricos se podría alcanzar a dar solución al problema planteado.

Por otro lado, el CNEB (2016) plantea un trabajo en las aulas por medio de enfoques transversales que orientan en todo momento el trabajo pedagógico e imprimen características a los diversos procesos educativos por medio de valores y actitudes observables, a esto se incluye el trabajo por medio de competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños que construyen el aprendizaje en los estudiantes.

En lo que compete a la capacidad del área trabajada en el aula que es construye interpretaciones históricas, se centra sobre los hechos o procesos del Perú y el mundo,

en los que explica hechos o procesos históricos, a partir de la clasificación de las causas y consecuencias, reconociendo sus cambios y permanencias, y usando términos históricos, a su vez explica su relevancia a partir de los cambios y permanencias que generan en el tiempo, empleando distintos referentes y convenciones temporales, así como conceptos relacionados a instituciones sociopolíticas y la economía (CNEB, 2016). Por lo tanto, este conocimiento apunta al desarrollo de estándares que buscan desarrollar procesos históricos con diversas estrategias que el docente debe emplear en su aplicación.

La importancia a este proceso de desarrollo de la competencia se hace la necesitada de complementar con las dimensiones planteadas por el autor que servirán para el aprendizaje de la arqueología en la escuela.

Para Mendoza, Boza y Rodríguez (2020) el contexto educativo actual se caracteriza por diversas oleadas académicas en favor de la inteligencia emocional en el contexto educacional, esta afirmación es entendible a razón de las constantes teorías pedagógicas que se están empleado para la actividad de la enseñanza aprendizaje que apuntan con los talleres el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes.

CONCLUSIONES

El sistema de talleres de arqueología en la educación con el empleo de las dimensiones de la motivación, originalidad y fluidez complementa el aprendizaje de las ciencias sociales y el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

La caracterización del estado inicial del aprendizaje en ciencias sociales en el primero de secundaria de los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 5 de Chacarilla de Otero en San Juan de Lurigancho – Lima, da cuenta de insuficiencias significativas, demostrando escasa inventiva o creatividad apegándose a formas convencionales de aprender sin desarrollar dimensiones es preocupante la falta de entusiasmo ante situaciones de aprendizaje del área.

La aplicación de los talleres de arqueología es eminentemente vivencial y esta sistematizada, les permite producir de forma creativa elementos o herramientas del Perú prehispánico mejorando su nivel de aprendizaje.

La valoración y aplicación de la propuesta permite confirmar que la puesta en práctica del sistema de talleres ha permitido superar en su mayoría las insuficiencias detectadas y observadas por medio de la encuesta.

REFERENCIAS

Baldivieso, Silvia (2020). La construcción del saber del investigador en educación. Vol. 5 Núm.

2, Recuperado de: <http://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/119>

Carrasco, F (2009) Enseñando Arqueología a través de un sistema computacional educativo». En: Patrimonios, museos y Educación, Foro Virtual de Arqueología

y Patrimonio, Cuba Arqueológica. Cuba.

Delgado del Carpio, Peggy (2019) Las políticas Turísticas en la Promoción del turismo cultural. Vol. 4

Núm. I. Recuperado de:
<http://centroseditorial.com/index.php/revista/article/view/35>

Estepa, J (2001) Patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales: Obstáculos y propuestas para su tratamiento en el Aula». IBER 30: 93-106. España.

Gómez, Laura. Montañez, Daniela. y Rodríguez, Jennipher. (2019) Juntas van de la mano: Teoría y práctica. Vol. 5. Pag 240 – 251. Recuperado de:

<http://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/134/385>

Gonzales, C (2012) El rol educativo de la arqueología y la didáctica del patrimonio arqueológico: Experiencias y propuestas, Arqueología y Sociedad UNMSM, N° 25, Pág. 415-435 Lima, Perú.

Gimeno, J (2001). Los Materiales y la Enseñanza» Cuadernos de Pedagogía. Chile. N° 194 – 196. Lima, Perú.

Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ª. Edición, Editorial Mc Graw Hill, México.

Jiménez, A. (2001) El Taller Cotidiano y sus Aplicaciones. KInesis, Bogotá, Colombia.

Mendoza Emma., Boza John., y Rodríguez, Sandra. (2020) La huella emocional del docente en

las aulas universitarias. Retos y competencias en el siglo XXI. Vol. 4 Núm. I.

Recuperado de: <http://centroseditorial.com/index.php/revista/article/view/38>

Michelena, M (2012) Huellas del pasado». En: *Revista Orientación Vocacional*. El Comercio, Año 8, N°. 43. Lima.

Ministerio de Educación, (2009) Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Ministerio de Educación. 2da edición. Lima, Perú.

Ministerio de Educación, (2016) Curriculum Nacional de Educación Básica. Ministerio de Educación. 1era edición. Lima, Perú.

Nubia Marcela Gómez, Nubia. Castro, Alba. Acero, Mary. Prieto, William (2020) La participación

Infantil como estrategia social para la transformación comunitaria. Vol 4, No 1. Recuperado

de: http://journalbusinesses.com/index.php/revista/article/view/41/html_1

Palacios, S. (2017). Hábitos de estudio en estudiantes de tercer grado de educación secundaria del Colegio de Alto Rendimiento de Piura durante el año escolar 2016 (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Secundaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú. Recuperado de: https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3062/EDUC_054.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quintana, Belkys y Carmenate, Luis (2018) Talleres pedagógicos en el desempeño escolar. Vol 2, No

21.

Recuperado

de:

<https://revistaespirales.com/index.php/es/article/view/362/298>

Santiago, V. (2011) Relación entre aprovechamiento académico y hábitos de estudio de los estudiantes en el nivel elemental. (Tesina para optar el grado de Magíster en Educación). Universidad Metropolitana de Puerto Rico.

Valderrama, A (2014) Sistema de talleres de arqueología en la educación básica regular. Arqueología y Sociedad UNMSM, N° 28, Pág. 237-258 Lima, Perú.

Vela, C (2009) Evaluación de la enseñanza de la Arqueología en centros educativos guatemaltecos *XXII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala*, Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala, pp.170-182.

Recuperado de: http://www.asociaciontikal.com/pdf/012_-_Vela.08.pdf>