



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN  
EDUCACIÓN

**Juego de mesa interactivo bicentenario para fortalecer la  
competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes  
de educación secundaria.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

**AUTOR:**

Chavarry Capristan, Martin Ricardo (ORCID: 0000-0002-9740-5041)

**ASESORA**

Dra. Duran LLaro, Kony Luby (ORCID: 0000-0003-4825-3683)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

TRUJILLO - PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

A mis estudiantes del colegio Marcelino Champagnat por ser la razón principal para la realización de este presente trabajo de investigación.

A mis maestros que forjaron la inquietud e interés en el desarrollo del área de Ciencias Sociales especialmente de Historia y Geografía.  
A mi familia por ser la fuente de inspiración y de afecto para el logro de mis metas.

A mis padres por haberme educado y formado en valores demostrando siempre su apoyo incondicional y promoviendo siempre mi desarrollo profesional.

.

**El autor**

## **Agradecimiento**

Un agradecimiento especial a nuestro creador Todopoderoso por haberme conducido y orientado en la vida y en el logro de mis metas.

A mi asesora de tesis la Dra. Kony Luby Duran Llaro, por haberme brindado y guiado la base de aprendizajes y sabios consejos para el logro del presente trabajo de investigación.

Al director del colegio Marcelino Champagnat por haberme dado su apoyo en la aplicación del instrumento en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria.

A mis maestros que aportaron sus conocimientos y experiencias en el programa de doctorado.

**El autor**

## Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	7
III. METODOLOGÍA.....	33
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	33
3.2. Variables y Operacionalización .....	33
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.....	34
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	35
3.5. Procedimientos .....	37
3.6. Método de análisis de datos .....	37
3.7. Aspectos éticos.....	37
IV. RESULTADOS.....	38
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	49
VI. CONCLUSIONES.....	57
VII. RECOMENDACIONES.....	58
VIII. PROPUESTA .....	59
REFERENCIAS .....	61
ANEXOS	

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Distribución de los estudiantes de tercero de secundaria.....	34
Tabla 2. Muestra de estudio .....	34
Tabla 3 Niveles de la Competencia construye interpretaciones históricas, según pre test y pos test.....	38
Tabla 4. Niveles de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, según pre test y pos test.....	39
Tabla 5 Niveles de la dimensión Comprende el tiempo histórico, según pre test y pos test.....	41
Tabla 6 Niveles de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos según pre test y pos test.....	42
Tabla 7 Prueba de normalidad de la Competencia construye interpretaciones históricas, según pre test y pos test.....	44
Tabla 8 Prueba de hipótesis del Juego de mesa interactivo bicentenario en el fortalecimiento de la Competencia construye interpretaciones históricas, según pre test y pos test .....	45
Tabla 9 Prueba de hipótesis del Juego de mesa interactivo bicentenario en el fortalecimiento de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, según pre test y pos test.....	46
Tabla 10 Prueba de hipótesis del Juego de mesa interactivo bicentenario en el fortalecimiento de la dimensión Comprende el tiempo histórico, según pre test y pos test.....	47
Tabla 11 Prueba de hipótesis del Juego de mesa interactivo bicentenario en el fortalecimiento de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos, según pre test y pos test.....	48

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Niveles de la Competencia construye interpretaciones históricas, según Pre test y pos test.....	39
Figura 2. Niveles de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, según pre test y pos test.....	40
Figura 3. Niveles de la dimensión Comprende el tiempo histórico, según pre test y pos test.....	42
Figura 4 Niveles de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos, según pre test y pos test.....	43

## Resumen

La presente investigación se desarrolló con el objetivo de determinar si el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la competencia interpretaciones históricas en los estudiantes del tercer año de secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat de la ciudad de Trujillo 2021. La metodología utilizada fue de una investigación de enfoque cuantitativo aplicado en un diseño cuasi experimental. Teniendo como muestra a dos grupos de estudio: experimental y control con 25 estudiantes por grupo con las mismas características. En relación a la contrastación de hipótesis se observa que el puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 16.56 y el grupo control es 8.32, haciendo una diferencia media de 8.24; con valor de la prueba estadística es  $U = 6.092$  y nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ).

Quedó demostrado que después de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los estudiantes del grupo experimental y control presentan diferencias significativas, donde el grupo experimental mejoró más la competencia construye interpretaciones históricas que el grupo control; comprobándose la efectividad del Juego de mesa interactivo bicentenario.

Palabras clave

Competencia, estudiante, juego educativo, programa.

## **Abstract**

The present research was developed with the objective of determining if the interactive bicentennial board game strengthens the competence of historical interpretations in third year high school students of the Marcelino Champagnat educational institution in the city of Trujillo 2021. The methodology used was from an investigation quantitative approach applied in a quasi-experimental design. Taking as a sample two study groups: experimental and control with 25 students per group with the same characteristics. In relation to hypothesis testing, it is observed that the average score in the post-test of the experimental group is 16.56 and the control group is 8.32, making a mean difference of 8.24; with the value of the statistical test is  $U = 6.092$  and a significance level less than 5% ( $p < 0.05$ ).

It was demonstrated that after applying the interactive bicentennial board game, the students of the experimental and control groups present significant differences, where the experimental group improved more the competence constructs historical interpretations than the control group; proving the effectiveness of the interactive bicentennial board game.

### **Keywords**

Competition, student, educational game, program.

## **I. INTRODUCCIÓN**

La educación constituye un factor de trascendental influencia en el éxito y la mejora de las personas y la sociedad en general. Aunado a la adquisición del conocimiento, el quehacer educativo se aboca al enriquecimiento de las culturas, las aptitudes, así como cualquier otro rasgo distintivo del ser humano. Por consiguiente, en cualquier sentido, la educación es vital.

Los nuevos cambios en la educación se relacionan con el estándar educacional del enfoque por competencias, fundamentado en el desarrollo cognitivo de modo en el que se emplacen en el ambiente específico de utilidad. Así, lo que se aprendió es comprendido con utilidad y esencialidad, pues ha sido planteado a fin de apoyar al estudiante para hacer frente a contextos de la realidad.

El término “competencia”, constituye el punto neurálgico del progreso en el currículo educativo. Permite desarrollar las capacidades que posibiliten al estudiante sopesar y reaccionar en una multiplicidad de escenarios. Alude a la obtención de conocimientos mediante el accionar, producto de una instrucción con soporte sólido, la cual puede evidenciarse y emplearse para dar respuesta al acontecer (Cecilia Braslavsky).

La parte de las ciencias sociales donde está enmarcada esta investigación es el desarrollo de la interpretación histórica como competencia, vinculada con el estudio del contexto histórico local, regional y mundial.

En la región se observa, de acuerdo a la unidad de medición educativa de Chile, que en la última prueba aplicada en el ámbito histórico y geográfico respecto a la evaluación anterior una variación negativa de 55 puntos. En otros países, como Argentina y Brasil, el rendimiento académico en historia es menor al del país latinoamericano sureño.

En la educación, existen diferentes teorías que proponen el desarrollo de metodologías diferenciadas para la consecución de aprendizajes en los educandos. Estas orientaciones han sido practicadas por los docentes en los diferentes niveles educativos. Las escuelas desarrollan planes pedagógicos con el objetivo de lograr

aprendizajes significativos, duraderos y sostenibles a través del tiempo, pero de acuerdo a los resultados en las diversas pruebas de medición educativa, no se logra obtener el rendimiento esperado.

Existe una diversidad de factores que contribuyen a limitar el logro de aprendizajes significativos. Entre ellos está la ausencia de un diagnóstico las particularidades del alumnado respecto a las problemáticas y ritmos para el aprendizaje, la formación sólida en conceptos pedagógicos y disciplinares, así como el uso inadecuado de las estrategias metodológicas y recursos educativos

En nuestro país, los resultados en los exámenes censales de en el área de ciencias sociales nos indican un bajo aprovechamiento estudiantil en la materia (ECE, 2018). De aquí, el 10,4% se encuentra antes del inicio, el 42,1% en inicio y el 38% en proceso. Así mismo, en la región La Libertad, el 10,7% se encuentra antes del inicio, el 44,1% en inicio y el 37,5% en proceso. Estos resultados conllevan a realizar un análisis para mejorar la aplicación de los procesos pedagógicos a través del uso de metodologías motivadoras e innovadoras que permitan lograr los aprendizajes del área en todos los estudiantes.

Se observa en las clases la ausencia de una atención y consejería personalizada por parte de los maestros. Así mismo, el desfase del dominio del uso de tecnologías audiovisuales que hay entre los recursos educativos que imparte el docente y lo que maneja el estudiante en relación a su realidad generacional tecnológica. También se observa, el desconocimiento de la base académica y del ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Todo ello conlleva a limitar la mejora del aprendizaje significativo estudiantil.

El desarrollo del aprendizaje significativo está en relación al uso de medios multisensoriales y uso de recursos educativos que despierten el interés en los estudiantes. Ello implica identificar las características del estudiante, identificar los conceptos curriculares para contextualizarlos en el entorno de los estudiantes y usar o elaborar recursos educativos innovadores y motivadores.

Es necesario que los docentes tengan en cuenta una multiplicidad de estrategias metodológicas las cuales permitan lograr adecuadamente la optimización a nivel de competencias y capacidades de los estudiantes para promover la participación integral de todos los alumnos del aula. En la actualidad las clases se deben orientar hacia un enfoque que permitan la interacción de los educandos con los recursos que le brinden los docentes.

La actual investigación gira en torno a la influencia significativa que tiene el juego de mesa interactivo bicentenario para afianzar la identidad histórica de la independencia del Perú dentro del contexto del bicentenario del Perú relacionado al área de ciencias sociales. Los juegos de mesa apoyan a la enseñanza y al progreso. Estos aportan variados beneficios, como promover el progreso de las competencias, habilidades sociales, además de favorecer la imaginación, memoria, observación y concentración.

La consolidación de la identidad histórica está relacionada con el área de ciencias sociales que presenta un enfoque para la promoción y formación de la ciudadanía activa permitiendo lograr en los estudiantes su formación como sujetos históricos en un marco de respeto al ambiente y al adecuado uso de los recursos que presenta para la satisfacción integral de sus necesidades educativas y humanas.

Esta área promueve el desarrollo de tres competencias: la interpretación histórica, la gestión responsable ambiental, y la gestión responsable de recursos económicos dentro de un marco de promoción de la ciudadanía activa y el cultivo de aptitudes, las cuales contribuyan a la formación de sociedades más justas, con cultura de paz. Esto posibilita el fortalecimiento con miras a desarrollar una cultura de mayor crítica, solidaridad y respeto, que coadyuve a la participación en colectividad a partir del entendimiento de sus facultades y deberes. (Minedu, 2016).

A fin de contribuir en la innovación del estudio en el área de ciencias sociales, se realizó un proyecto de investigación que tiene como fin la aplicación de un juego de mesa interactivo que permita fortalecer la competencia construye interpretaciones

históricas en alumnos del tercer año de nivel secundaria del colegio Marcelino Champagnat.

Esta investigación presenta un programa educativo interactivo que servirá para la ejecución y mejora de los aprendizajes del área de ciencias sociales.

En consecuencia, realizamos esta pregunta de investigación.

¿El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria del colegio Marcelino Champagnat 2021?

Respecto a la justificación, por su conveniencia, la investigación presenta el juego de mesa interactivo bicentenario para fortalecer la competencia interpretaciones históricas estudiantiles. En cuanto a su importancia, se propone un modelo de aprendizaje interactivo que contribuye al desarrollo del curso de ciencias sociales.

La relevancia social del trabajo se fundamenta por los beneficios que traerá a la institución educativa Marcelino Champagnat, la cual podrá incluir en la planificación, implementación y ejecución a fin de conseguir un aprendizaje significativo respecto a la materia de ciencias sociales.

En el aspecto teórico, la investigación se sustenta en las teorías del constructivismo, las cuales promueven los aprendizajes significativos, por descubrimientos, y sobre la base de Sergio Tobón en relación al desarrollo de las competencias.

En el aspecto práctico, radica en que esta investigación permitirá el uso del recurso lúdico en docentes y autoridades de la educación a fin de desarrollar la aptitud en el curso de ciencias sociales.

Utilidad metodológica, la investigación presenta un recurso educativo a fin de desarrollar la aptitud de la materia de ciencias sociales validado y comprobado con instrumentos confiables.

En cuanto a su responsabilidad social promueve el desarrollo de la identidad ante los hechos históricos que promovieron la independencia del Perú.

El sustento epistemológico del estudio está abocado a la contrastación y refuerzo de los postulados teóricos de la actualidad, ya que quedó demostrado por medio de la efectividad del juego de mesa interactivo bicentenario y se siguió otorgando la autenticidad a los postulados teóricos, los cuales amparan este trabajo, el cual se enfoca en el progreso y consolidación de la competencia en mención.

Como objetivo general, se plantea determinar que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del tercer grado de secundaria la de institución educativa Marcelino Champagnat 2021.

Como objetivos específicos se plantea

Elaborar el juego de mesa interactivo bicentenario.

Determinar que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad de interpreta críticamente fuentes en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat en el pretest y postest.

Determinar que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat en el pretest y postest.

Determinar que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad elabora explicaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat en el pretest y postest.

El presente trabajo de investigación va a permitir consolidar la competencia construye interpretaciones históricas y la identidad nacional en relación al conocimiento y valoración de la independencia del Perú en el grupo estudiantil de nivel secundaria

mediante el planteamiento así como aplicación experimental del juego de mesa original, didáctico, validado y de libre acceso virtual para todos los estudiantes a nivel regional y nacional, enmarcándose en base al objetivo en torno a la sostenibilidad de asegurar un adiestramiento inclusivo, equitativo y de calidad, fomentando ocasiones de instrucción.

El presente estudio plantea las siguientes hipótesis.

HA: Hipótesis general: El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat en el pre test y pos test.

Hipótesis específicas:

HA: El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad de interpreta críticamente fuentes en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat en el pretest y postest.

HA: El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat en el pretest y postest.

HA: El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad elabora explicaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat en el pretest y postest.

## II. MARCO TEÓRICO

El actual trabajo está fundamentado en los antecedentes que figuran a continuación: En el medio internacional, dentro de las indagaciones ejecutadas, se tomó en cuenta a Cuenca y Jiménez (2018), realizaron un estudio focalizado en el análisis en torno a la influencia de la utilización de cierto videojuego para el aprendizaje de las ciencias sociales. Fue un trabajo cualitativo con base en un estudio de caso, en el que participaron treinta y un estudiantes de primer año de ESO, la maestra frecuente y los científicos. La data fue extraída de varias fuentes; producción por salón, diario de la profesora, cuestionario, y demás que, luego, fueron sometidos a análisis por medio de una tabla categorizada. Ellos llegaron a concluir que mediante la utilización del videojuego Libertus, se desplegó contenido intangible del acervo cultural. Ello permitió despertar y mejorar el conocimiento informático, la ciudadanía, la motivación, la identidad cultural, la iniciativa y el interés en el alumnado español de primero de secundaria. Los resultados obtenidos demostraron la trascendencia a nivel emocional y modificadorio de los métodos frecuentes, revelando una actitud positiva.

Además, Díaz (2017), mediante su trabajo de investigación denotado la gamificación en un curso como instrumento para otorgarle atraktividad a la historia, tuvo como fin promover el aprendizaje trascendental en la enseñanza de la historia a través de los juegos lúdicos interactivos. Manifestó que, para el alumnado español de cuarto de primaria, las tareas interactivas en historia tuvieron un 80% respecto al grado de complejidad de sencillo y correcto, otro 80% sobre el nivel de distracción, el 85% opta por una prueba gamificada en Kahoot y el 100% señala que obtiene un mayor aprendizaje por medio del juego y de kahoot comprobándose que a través de la gamificación las clases son motivadoras y logran aprendizajes significativos.

Asimismo, Castrejón (2020), desarrolló una programación bajo la modalidad de narración visual de tipo videojuegos empleando bases históricas sobre la segunda guerra mundial. El propósito del estudio centró su foco en el aprendizaje significativo

y la progresividad de la empatía histórica, utilizando una rúbrica como un instrumento de evaluación; teniendo como resultados él logró en el desarrollo de la empatía histórica mediante el involucramiento emocional con los relatos y figuras y entendiendo de una mejor forma la contextualización de la historia.

Por su parte, Martínez (2021), realizó una investigación cuasi-experimental con el objetivo de verificar si el aprendizaje de la historia de los niños de 4º de primaria mejoró tras la implementación de un proyecto gamificado en el aula en comparación con un grupo de control que siguió una metodología tradicional. El grupo experimental estaba formado por 23 alumnos y el de control por 21 estudiantes. Así, el número total de participantes fue de 44 sujetos, cuya edad oscilaba en el rango de 9-10 años. El SPSS facilitó la codificación y análisis de la data. Para la codificación y puntuación de las respuestas pretest y posttest, se empleó una escala de 5 puntos, que va de 0 a 4, asignando un indicador de logro particular a cada valor para cada uno de los ítems. En cuanto a la comparación de ambos grupos, los estudios evidenciaron un mayor rendimiento académico en el grupo experimental en desmedro del grupo de control. Todos los ítems obtuvieron puntuaciones más altas en el grupo experimental.

Por otro lado, Vici, Agus, Sukihananto (2018), realizaron un estudio con el fin de tomar conocimiento básico de los menores acerca de la cautela por el dengue y generar una vía educativa para los menores. Método: Esta indagación emplea el cuasi experimental con prueba a priori y a posteriori como diseño, y utiliza un grupo de control. Cada participante es un niño en etapa escolar de 10-12 años de edad, alcanzando una totalidad de noventa y dos menores, clasificados en grupo de intervención y grupo de control. Resultados: Los resultados evidenciaron una puntuación de significativo aumento en conocimientos básicos de los menores en el grupo de intervención en relación al símbolo y la sintomatología de la fiebre del dengue ( $p=0,001$ ); sistema inmune ( $p=0,001$ ); autoprotección ( $p=0,001$ ); agente de biología ( $p=0,000$ ), agente químico ( $p=0,000$ ); estrategia fundamentada en los lineamientos del Ministerio de Salud de Indonesia. Se presentan distinciones cognitivas entre los grupos de intervención y control ( $p=0,000$ ). Conclusión: el juego de mesa puede ser diseñado a

fin de ser una vía educativa que proporcione a los menores un aprendizaje significativo relacionado a la prevención del dengue.

Herrera, Lázaro y Vásquez (2018), por medio de su estudio programas lúdicos de mesa en la optimización de ideas numéricas y cantidades en menores de cuatro años del colegio Despertar, busca optimizar las ideas numéricas y cantidades en menores de cuatro años, por medio de la ejecución del programa de juegos de mesa. Se formaron dos grupos para obtener los resultados del trabajo de tipo cuasi experimental. Las sesiones de aprendizaje se aplicaron en el grupo experimental y el pre y postest se administró en el grupo control. Respecto al análisis de resultados, se aplicó la metodología aplicada–descriptiva con representaciones estadísticas, lo cual posibilitó el conocimiento de las nociones de número y cantidad por medio de la ejecución del programa de juegos de mesa. En la contrastación en torno a los resultados, el grupo experimental en el pre y postest, logró mejores resultados para la dimensión cantidad, obteniéndose una diferencia significativa de 2.31, pues se obtuvo un 56.3% de nivel de proceso en el pretest y un 81.3% en el postest en el logro previsto y solo un 18.7% se mantuvo en proceso.

Como conclusión, la ejecución de los programas de juegos lúdicos optimiza de un modo significativo las ideas numéricas y cantidad en menores de cuatro años de la referida institución educativa.

Castañeda (2018), en su indagación “Realidad aumentada en la mejora de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en alumnos de nivel secundaria del colegio María Magdalena, 2018”, empleó un estudio aplicado, ejecutando lo averiguado para la construcción de contenido histórico. Fue cuasi experimental el diseño y se empleó una valoración pre y post test. El conjunto poblacional se conformó de los estudiantes del quinto año de nivel secundaria de la mencionada casa de estudios; la muestra se compuso de los veinticuatro alumnos del 5° “A” y 5° “B”, después de la aplicación al conjunto experimental del instrumento tecnológico de realidad aumentada, por medio de una prueba de 20 ítems, se valoró el constructo de interpretaciones históricas. U de Mann-Whitney fue el estadístico que

se aplicó para el análisis de los resultados, con lo cual se validó la hipótesis sobre la base de la data obtenida por medio de la aplicación de una herramienta de tipología prueba usada en un pretest y postest a un conjunto experimental y de control. Se llegó a concluir que en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas la tecnología de la realidad aumentada influye de un modo significativo; 0,05 fue el nivel de significancia de los alumnos sometidos a la evaluación, después de la fase experimental, este grupo se ubicó en un grado de proceso concordante a 66.7% en desmedro del 13.0% del conjunto de control, lo cual reveló una diferencia importante.

Berrocal (2019), realizó el estudio “Programa aprendo para la vida en la habilidad construye interpretaciones históricas en alumnos del segundo año del nivel secundario, I.E. 7075, Chorrillos, 2019”, para especificar sus efectos en la referida destreza y sus 3 facultades (análisis crítico de fuentes, comprensión de la temporalidad histórica y creación de interpretaciones históricas). Se aplicó a lo largo de los primeros tres meses académicos y se ejecutó en doce sesiones, cada una de dos horas de duración. Fueron setenta y cinco los alumnos que conformaron la población, y cuarenta y ocho los conformantes de la muestra, entre mujeres y varones, los cuales fueron seleccionados por muestreo no probabilístico, divididos en grupo de control y grupo experimental. El programa planteado solamente fue desarrollado en el grupo experimental y el otro colectivo desarrolló sus actividades de acuerdo a lo determinado en la currícula general sobre educación básica. La técnica fue el cuestionario y el instrumento fue la prueba (pre y postest), con la evaluación de fiabilidad mediante el coeficiente KR20. La metodología se cimienta en el enfoque cuantitativo, los resultados se organizaron en el SPSS v. 20 (programa estadístico). El principal resultado descriptivo fue que se presenta una serie de variaciones trascendentales a nivel de adiestramiento, pues el nivel de proceso, logro y destacable fue ocupado por el 98.6% del alumnado, en tanto los alumnos del conjunto de control permanecieron en un grado de inicio, con un 87,5%. El estudio confirmó que la ejecución del programa mejoró el nivel de logro en la habilidad construye interpretaciones históricas en alumnos del segundo año del nivel secundario de la escuela. 7075, Chorrillos, 2019.

Arias (2017), en su tesis buscó determinar el grado de eficacia de la utilización de Wayta Pukllay como recurso pedagógico para la instrucción de los hechos históricos incaicos. El estudio aplicó el cuasi experimental como su diseño, fueron noventa y siete alumnos del 2do año de nivel secundaria de la escuela. San Juan Bosco, los conformantes de la población, siendo la muestra un total de sesenta y cinco, siendo del aula Miguel Ángel un total de 32 alumnos para el grupo de control y del aula Leonardo Da Vinci un total de 33 alumnos para el grupo experimental. Se observó que, en el pretest, se obtuvo una puntuación mínima de 4 y una máxima de 10; además, en el post test, luego de aplicado Wayta Pukllay como material didáctico, se obtuvo una puntuación mínima de 18 y una máxima de 20.

Como conclusión, el grado de eficacia de Wayta Pukllay como material didáctico fue elevado para el aprendizaje de la historia incaica.

Peña (2021), en su trabajo “Aprendizaje fundamentado en problemáticas en torno a la habilidad construye interpretaciones históricas en alumnos del quinto del nivel secundario, Comas-Lima, 2020”, su propósito fue optimizar el procedimiento de enseñanza-aprendizaje en alumnos del 5to de secundaria, quienes presentaban dificultades en la ejecución del análisis e interpretación histórica de hechos suscitados en la esfera nacional, regional y local; carecían de una táctica correcta que para partir desde su problema hasta conseguir sus propósitos. Asimismo, examinó el impacto de la táctica de aprendizaje fundamentado en problemas en la habilidad. El método utilizado fue de un estudio de enfoque cuantitativo aplicado en un diseño cuasi-experimental. El conjunto muestral fue de dos grupos de estudio: experimental y control con treinta alumnos por grupo con iguales particularidades. Se descubrió que el valor de  $p=0,000$  y la diferencia de rangos promedios de los grupos fue 30% en cuanto a su hipótesis general, esto, por medio de la prueba U de Mann-Whitney. Se concluyó que el referido programa obtuvo un resultado de relevante significancia en la habilidad construye interpretaciones históricas en los estudiantes del 5to de secundaria de la escuela 2026 Simón Bolívar.

Agreda (2020), en su tesis buscó determinar que la infografía como método ejerce influencia significativa en el desarrollo de la habilidad construye interpretaciones históricas en los estudiantes del 2do año de la escuela Mariscal Luzuriaga, 2019. El método consistió en el diseño pre experimental, nivel explicativo, tipo aplicado y enfoque cuantitativo. Fueron veintidós alumnos los que conformaron la población, siendo censal la muestra. Respecto a la recolección de la data, el análisis de tareas fue la técnica y la ficha de interpretación histórica fue el instrumento. El juicio de expertos permitió la validación y el Alfa de Cronbach evaluó la confiabilidad =0,8872. La estadística descriptiva e inferencial permitió la estructuración de la data y contrastación de hipótesis. Según los resultados del pre-test, estos ponen de manifiesto que el 10% (02) están en nivel logro, 29% (06) están en nivel proceso, 61% (13) están en nivel inicio; en contrapartida, en el post test, los resultados obtenidos fueron: 66% (14) consiguió el nivel logro, 29% (06), proceso, y el 05% (01) está en un nivel inicio. Por último, la T de Student se aplicó, corroboró la hipótesis, y se llegó a concluir que la infografía como estrategia ejerce influencia de modo significativo sobre la habilidad construye interpretaciones históricas en el grupo estudiantil evaluado.

Villaroel (2021), en su investigación tuvo por finalidad especificar las consecuencias de la programación “Gamificando con fuentes históricas” para fortalecer la competencia construye interpretaciones históricas en el área de ciencias sociales en alumnos de primer año de nivel secundaria. Se desarrolló un estudio cuantitativo y cuasi experimental, con 120 alumnos como población, 28 alumnos como muestra del grupo experimental y 28 alumnos del grupo de control. Para los dos grupos, la prueba fue aplicada antes de comenzar el programa y al finalizarlo. El coeficiente Kuder-Richardson (KR20), permitió evaluar la fiabilidad del instrumento y la validez se dio por juicio de expertos. El resultado alcanzado por el grupo experimental evidenció una mejoría de alta significancia porque se obtuvo un 67.9% en el pre-test en el nivel de inicio, en tanto un 39,3% en el post-test en el nivel de logro destacado y un 60.7% en el post-test en el nivel de logro esperado, asimismo, hubo aumento de la media llegando a 16.79% de lo que se hallaba en 8.11%, siendo  $0.00 < 0.05$  la significancia asintótica bilateral arrojada por la U de Mann Whitney. La conclusión fue que el

programa logró fortalecer la habilidad Construye interpretaciones históricas por medio del empleo de juegos gamificados y la metodología histórica en las aulas.

Domínguez (2018), en su investigación determinó el efecto de la programación que se basa en la utilización de vías de historia de nivel primario en el desarrollo de la lógica histórica de los niños(as) de 6to año de primaria de colegio Rosa Carrera de Martos, 2018. Este estudio empleó las fuentes históricas a fin de optimizar la lógica histórica en alumnos del último año del nivel primaria. El estudio fue cuasi-experimental con pretest, postest y grupo de control. El muestreo fue no probabilístico intencional conformado por 35 estudiantes para el grupo experimental y 35 para el grupo control; se obtuvo 0.54 sobre la diferencia de medias, ya que se obtuvo 0.34 en la dimensión de conocimientos de primer orden y 0.20 en la dimensión de conocimientos de segundo orden, todo lo cual fue en beneficio del grupo experimental. Se llegó a concluir que el programa de enseñanza basado en el uso de fuentes históricas primarias influye en el desarrollo del pensamiento histórico de los niños y niñas del sexto grado de primaria.

Tufinio (2019), en su investigación tuvo como finalidad detallar la incidencia de la táctica “Lectura de objetos” en el progreso de la competencia construye interpretaciones históricas en los alumnos de segundo año del nivel secundaria del colegio San José, La Esperanza, Trujillo, 2017.

El estudio es cuasi experimental , la observación fue la técnica y la lista de cotejo (pre y post-test) fue el instrumento para detectar el desarrollo de la capacidad. Fue 64.29% el nivel de inicio alcanzado por el grupo experimental en el pretest; y 60.71% el nivel de proceso alcanzado por los estudiantes en el postest. Se halló que el grupo experimental engloba una media superior al grupo de control; además,  $p=0.01$ , ósea  $p<0.05$ , esto quiere decir que entre el pre y postest del grupo experimental se presenta una diferencia de gran significancia.

Se concluyó que la táctica “Lectura de objetos” incidió de un modo significativo en el desarrollo de la habilidad estudiantil de interpretaciones históricas.

Pérez (2020), en su tesis “Tácticas cognoscitivas para el desarrollo de habilidades del curso de H.G. y E. en los alumnos del 2do año de nivel secundario de la I.E. N°88418, Las Delicias, Nuevo Chimbote – 2018.

La investigación tuvo como propósito demostrar el logro significativo de las competencias del área de Historia, Geografía y Economía. en el referido alumnado. La averiguación fue de diseño cuasi-experimental, tipo experimental y fueron veintisiete estudiantes los que conformaron la muestra. El planeamiento utilizado, tácticas cognoscitivas fue ejecutado en 12 sesiones al colectivo de averiguación. La fórmula T-student se empleó para validar los resultados. De acuerdo a los resultados, en el pre-test, el 33,3% se ubicó en el nivel de proceso y el 66,7% en el nivel deficiente; en tanto que en el post test, el 22.22% se ubicó en el nivel regular, el 70, 37% en el nivel bueno, y, el 7,41% en el nivel excelente. Teniendo esto en cuenta, se confirmó la hipótesis alterna de estudio que fue propuesta al comienzo del estudio infiriéndose que el planteamiento didáctico basado en estrategias cognitivas sí desarrolla de manera significativa las competencias del área

Picho (2021), en su averiguación buscó detallar la incidencia del taller “histocaricaturas” en la capacidad de interpretación de fuentes históricas en alumnos del nivel secundaria, Juan de Miraflores, 2021.

La indagación es concordante al ideario positivista, diseño cuasi experimental, método hipotético-deductivo, enfoque cuantitativo, nivel explicativo. El grupo muestral fue no probabilístico compuesto por cuarenta y nueve alumnos con matrícula en el 3er grado de nivel secundario, segmentado en el aula “E” con veinticuatro alumnos del grupo de control y el aula “D” con veinticinco alumnos del grupo experimental.

En el pos test, se aplicó a los dos grupos una prueba parecida. De acuerdo al resultado alcanzado en la indagación, la aplicación del taller “histocaricaturas” incide de modo significativo en la habilidad de interpretación de fuentes históricas en alumnos de nivel secundaria, pues, según el resultado estadístico, este arrojó una diferencia de puntuaciones entre los dos grupos, luego de aplicado el programa.

Ponze (2018), mediante su investigación, examinó las consecuencias de los juegos de mesa para desarrollar las competencias sociales de alumnos de 1er año de nivel secundario de dos escuelas arequipeñas.

El estudio fue de diseño cuasi experimental, cuyo instrumento fue la escala de habilidades sociales Goldstein. Al culminar el programa, se encontró que los niveles más altos de competencias sociales básicas y habilidades de los sentimientos estaban en el colegio Bautista de la Salle, a diferencia del grupo de control. Por otro lado, en el colegio San Francisco de Asís, el grupo experimental, conformado por 1/3 de los alumnos de la sección “B”, no presentó variaciones de significatividad sobre las competencias sociales en comparación con los demás de la sección; pero, en comparación con la sección “A”, el grupo experimental presentó niveles mínimos de competencias sociales avanzadas y competencias alternativas a la agresión. Cabe precisar que el estudio realizado en el colegio San Francisco de Asís, estuvo sujeto a barreras por la conformación del grupo experimental y de control, debido a ello, el resultado en la referida institución no fue determinante. Los descubrimientos que se generaron en el colegio Bautista de la Salle, recomiendan que hay una consecuencia positiva de los juegos de mesa en las competencias sociales de los adolescentes hombres de doce y trece años de edad.

El juego alude a un acto voluntario, desarrollado en un espacio y tiempo específicos, demanda el cumplimiento de normas y se vincula con sensaciones emotivas y de nerviosismo, por medio del juego, la psicomotricidad del niño(a) adquiere formación y desarrollo, en consecuencia, se utiliza además como parte de la enseñanza en el ámbito educativo, asimismo, en su ejecución es necesario utilizar los cinco sentidos (Alvarado & Jiménez, 2015).

Schiller (2002), revela que el ser humano es verdaderamente hombre al involucrarse con el juego. El juego constituye parte inherente de las personas, la totalidad de ellas vienen capacitándose para jugar como parte de una fase de crecimiento y de desarrollo. Para la RAE, el juego es el acto de jugar, el cual al mismo tiempo está definido como realizar alguna actividad con júbilo; o sea, el juego consiste en un acto que genera júbilo en el individuo que lo ejecuta.

Los juegos educativos son utilizados con un propósito didáctico, por medio del cual, se pueda perfeccionar el aprendizaje, la memoria, la comprensión, la atención, que, a nivel global, integran el progreso del raciocinio. (Alvarado & Jiménez, 2015).

El juego de mesa permite el desarrollo del ámbito sensorial, pues requiere el uso de cosas que puedan ser percibidas, allí hay que seguir pautas y considerar el juicio de los otros participantes. (Rosario, 2015).

El juego puede ser ejecutado de modo personal o colectivo y puede tener lugar al interior del aula sin el uso de herramientas o equipos de tecnología, cada jugador tiene una función determinada y debe tomar determinaciones para continuar en el acto lúdico, asimismo, se sigue una finalidad específica, se supedita a normas y a fases que posibiliten su normal continuidad. (Garvey, 2017).

Para Nallar (2015), el juego de mesa busca descubrir un pensamiento y que este al mismo tiempo sea operativo, acatando las pautas que supone la actividad (p.72). Reforzando la idea del autor, este instrumento recreativo tiene como fin adquirir dispositivos auténticos para lograr una correcta forma de divertirse. Probablemente el primer concepto asociado al juego de mesa se vincule con actos entretenidos o de ocio, también es aceptable pensar que ellos no engloban una finalidad instructiva porque lo que no varía es la experiencia agradable obtenida como producto. De la misma forma, lo apoyan García y Torrijos (2002), para quienes los juegos de mesa constituyen escenarios complejos, ya que involucran pautas, fines y un elemento con

el que deben interrelacionarse. No obstante, si aún con todo lo previo, todavía el participante se muestra atento y con ganas de seguir, se ha logrado la finalidad por la cual fueron creados los juegos: atraer la atención y proporcionar un tiempo de diversión a la persona que lo use.

El juego de mesa permite el desarrollo del raciocinio y a que interpreten la realidad en forma ordenada. El juego de mesa dispone de un conjunto de normas que agrega un componente vital: el tablero. Aparte incluye fichas, si es oportuno para la edad de los participantes, enlaza los requerimientos cognitivos de los niños. Refuerza el aprendizaje inmediato y la que pueden pasarse a otras actividades. Generan también una cultura disciplinaria a nivel mental y de experiencia compartida, de gran utilidad en el progreso cognitivo y mental. (Jiménez, 2006, p. 5).

El juego de mesa además fomenta: la autonomía, el juego en equipo, la constancia, la participación, las habilidades sociales, la resolución de problemas, la aceptación de reglas, la capacidad de asociación, la agilidad mental, el desarrollo cognitivo, la concentración. (Linaza & Maldonado, 2000, p.52).

El juego de mesa también recibe el nombre de juego de tablero, ya que el tablero es considerado como un componente vital, que permite la continuidad del jugador, quien usa cierto componente tangible (fichas o dados). Por otro lado, el ajedrez o el casino no requieren una táctica que le posibilite ganar al participante, sin embargo, la gran mayoría de juegos infantiles se encuentran supeditados a la suerte, en tanto que existen juegos que requieren táctica y suerte como el parchis (Garvey, 2017).

El juego educativo se orienta a una actividad estructurada que ejercita las funciones sensorio motrices, intelectuales, sociales y afectivas desarrollando las áreas cognitivas, psicomotora y afectiva.

El juego de mesa es importante porque se hacen mímicas y gestos, se practican adivinanzas, se usan y mezclan palabras, posibilitando que los estudiantes ejerciten su salud mental y enriquezcan su intelecto, el juego lúdico mezcla el acto lúdico y lo

didáctico. Resalta la posibilidad de mezclar imaginación con gestos, lo pictográficos, desarrollando la habilidad de relacionamiento y produciendo celeridad mental. Muy aparte de constituir una variante para el entretenimiento, el juego de mesa permite tener la mente en actividad, consolidando la destreza de aprendizaje, pues ciertos participantes requieren de bastante concentración, atención, ya que evalúa el nivel cognitivo. El dado, posibilita el desarrollo de habilidades matemáticas como lo son las sumas, fomenta la autonomía, favorece la resolución de problemas, activa la mente y las tareas en equipo, desarrolla la capacidad de relación, el lado cognitivo, promueve la concentración.

Para el Lev Vygotski (1989) el juego permite la interrelación social donde la interacción y la cooperación permite la apropiación cultural. Así mismo en la aplicación del juego de mesa interactivo bicentenario el estudiante activa su zona de desarrollo real teniendo sus conocimientos previos y conjugando con los nuevos en la zona de desarrollo próximo al interactuar con el juego y llegando a la zona de desarrollo potencial mediante concreción con nuevas actividades.

Para resolver el juego de mesa bicentenario se activa en los estudiantes la zona de desarrollo real que son sus conocimientos previos y la zona de desarrollo próximo relacionado al aprendizaje del proceso histórico de la independencia del Perú y permitiendo fortalecer la zona de desarrollo potencial con orientación del maestro. Así mismo, se desarrolla la ley de la doble formación que es el aprendizaje intrapsicológico e interpsicológico.

Para Jean Piaget (2015), su teoría cognitiva se basa en la observación y comprensión en las reglas del niño y la niña en las áreas del juego, ya que la actividad psicológica y los movimientos del cuerpo forma un todo funcional donde se fundamenta el conocimiento. Según el autor, el juego permite lograr trascendentalmente el conocimiento mediante el proceso de asimilación y acomodación.

Según el autor, el desarrollo intelectual constituye un procedimiento de reedificación del conocimiento: el procedimiento inicia con un soporte o una manera de pensar

inherente a un grado, cualquier variación externa o transformaciones en la manera general de pensar originan conflictos cognitivos, el sujeto retribuye tal desorden y responde a la lucha con sus propios actos del intelecto; de aquí deviene un nuevo modo de pensamiento y estructuración de las cosas, asimismo, un nuevo entendimiento y en consecuencia, el retorno a la situación de equilibrio. Nuestra población de estudio se relaciona según Piaget al estadio de las operaciones formales, el cual comprende de 13 años en adelante y se basa en la destreza para sopesar un nivel más de la realidad específica. La realidad constituye hoy solamente una sub-grupación de la probabilidad para sopesar. En la fase previa desarrolló vínculos con interacción y materiales específicos; ahora puede sopesar en cuanto a vínculos y otros idearios abstractos, como simetrías y nociones de orden dos. El adolescente de ideario formal tiene la destreza de gestionar, a nivel racional, proposiciones orales y enunciados, en lugar de cosas concretas solamente. Tiene la capacidad de comprender a plenitud y justipreciar las conceptualizaciones figuradas del álgebra y la crítica literaria, además de la utilización en la literatura de metáforas. Frecuentemente está inmiscuido en los debates instantáneos acerca de valores, conductas sociales, creencias, filosofía, donde se abordan conceptos como la libertad y la justicia. El pensamiento es abstracto e hipotético.

De acuerdo a Jean Piaget, los estudiantes durante la aplicación del juego de mesa van a poder desarrollar un pensamiento complejo y poner en práctica la asimilación y acomodación de los nuevos conocimientos en las estructuras mentales del alumno.

Jerome Bruner (1980), planteó la palabra “andamiaje”, con el objetivo de detallar el soporte de ayuda que los padres y maestros rutinariamente brindan a los niños(as) a lo largo de su proceso de enseñanza. Este postulado teórico da a conocer que el aprendizaje se ejecuta de manera activa apoyando a los niños(as) a formar nuevos idearios acerca de sus conocimientos actuales y anteriores. La finalidad del andamiaje educacional es encaminar al niño(a) mediante el proceso de enseñanza, brindando ayuda hasta que no hay duda de que el niño(a) logró su autonomía en la actividad. El

pensamiento del autor es que el andamio, en últimos términos, puede apoyar a un niño(a) en un aprendizaje autónomo o autorregulación.

El juego de mesa bicentenario está estructurado con elementos correspondientes para el aprendizaje de los hechos históricos de la independencia del Perú.

David Ausubel (2002), para este autor el aprendizaje significativo alude al proceso por medio del cual se relacionan los nuevos conocimientos con los anteriores que tienen presencia en el soporte cognitivo del individuo. O sea, sobre la base de los saberes anteriores, el individuo entiende y asimila. Si se pretende lograr aprendizaje significativo como prerrequisito, el material debe tener una significatividad lógica, o sea, debe tener una organización, de modo que se presente una formación de los saberes. Una trascendencia psicológica que permite que el estudiante enlace los nuevos conocimientos con los anteriores y que los entienda. Además, debe contar con una memoria de largo plazo, ya que caso opuesto, en poco tiempo todo quedará en el olvido y una significatividad y una actitud favorable del estudiante. El juego de mesa bicentenario permite la utilización de los conocimientos previos para su resolución así mismo presenta una significatividad lógica y psicológica.

Según Minedu currículo (2016), la competencia constituye la aptitud de un sujeto para mezclar una gama de facultades con el propósito de cumplir una finalidad en especial en un contexto determinado, con una actuación oportuna y ética.

La variable Construye interpretaciones históricas se fundamenta en el enfoque por competencias y el constructivismo que se basa en múltiples postulados teóricos, tal es el caso de Piaget y su desarrollo cognitivo, el cual consiste en que para llegar a un desarrollo cognitivo de mayor dificultad se parte de un estado menos complicado. La visión genética del creador de la teoría, refirió que cada sujeto cambia aquello que busca conocer, por medio de la asimilación y acomodación, se ejecuta la lógica superior, esto ocurre paulatinamente (Raynaudo y Peralta, 2017). En correspondencia

con el grado de maduración del sujeto, se dará el proceso de asimilación y acomodación de los datos percibidos.

Para Ausubel, mediante su postulado teórico del aprendizaje significativo, es una etapa en la que se relaciona e intercambian datos entrantes con el intelecto del sujeto y sus conceptos de sujeción, que se transforman con mayor solidez y trascendencia para un próximo aprendizaje (Rodríguez, 2011).

El vínculo y la conectividad del conocimiento previo y el nuevo, tomando en cuenta ámbitos de afectividad del alumno y profesor, los ámbitos cognoscitivos referidos al procesamiento de los datos y los ámbitos racionales y congruentes de los materiales de clases que valdrán para los aprendizajes, son ámbitos trascendentales de este postulado teórico. Por último, el postulado teórico del aprendizaje social de Vygotsky señala la trascendencia del impacto social en la construcción del aprendizaje y en el desarrollo del área de desarrollo siguiente. Los falsos conceptos y los conceptos científicos al vincularse posibilitan la construcción de los aprendizajes. En el niño, las meditaciones en su vida cotidiana generan instantáneamente pseudoconceptos. En contraposición, el colegio con sus profesores, hábitos e interrelaciones sociales constituye el sitio de producción de las concepciones científicas y el ideal máximo (Raynaudo y Peralta, 2017).

Otros atributos trascendentales del constructivismo son: la credibilidad y ejemplo del profesor; la clasificación, sucesión y adaptación del contenido debe ser vital y de gran significancia; planear propósitos, tácticas, métodos, herramientas y examen del aprendizaje; la colaboración directa del estudiante; la heterogeneidad de actos correspondientes a cada estilo de aprendizaje; el examen formativo con feedback e introspección adecuada (Ortiz, 2015). El aprendizaje es gestado por el alumno, por medio del desarrollo de actitudes, competencias; alcanzando un aprendizaje con una larga duración, útil más adelante. Para Tobón (2013), el enfoque por competencias alude a las tareas vinculadas con la resolución problemática de mayor relevancia del contexto, con la aplicación, potenciación, y articulación de las propias actitudes y capacidades; con una orientación ética y adelanto en todo tiempo.

La competencia alude a la solución que problemáticas complejas a un saber hacer en un entorno social específico de modo idóneo, efectivo, correcto, responsable y ético;

que debe contribuir al progreso social. La educación por competencias debe desarrollar la conducta, destrezas y el conocimiento humano. El contenido tiene un valor pragmático que posibilitan la construcción siendo un aliado para el saber hacer (Huamán, 2018).

Además, según el Minedu (2016), en la nueva currícula estatal es vista como una competencia del ser humano, con la capacidad para enlazar las competencias estudiantiles para lograr un propósito en un entorno específico guiado por la ética. Dentro de sus alcances está el juicio de la realidad, el análisis, y, el entendimiento de la realidad, a fin de dar solución a la problemática con éxito. Para lo cual, se requiere autodiscernimiento a nivel competencial y una buena gestión de la inteligencia emocional, además, comprende el discernimiento global de actuaciones y determinaciones. Dentro de la rama de las ciencias sociales, las tres competencias son: construye interpretaciones históricas, gestiona el espacio y el ambiente responsablemente, por último, gestiona los recursos económicos responsablemente. En correspondencia con el Minedu (2016), la primera competencia es la capacidad del alumno a fin de avalar una postura crítica acerca de circunstancias y procedimientos históricos, los cuales coadyuven a la comprensión de la época presente junto con los desafíos, conectando la utilización de una variedad de cimientos; la comprensión de las transformaciones a nivel temporal y el sustento de distintos motivos y efectos.

El fundamento de esta competencia está en la teoría del pensamiento histórico, que fue desarrollada en el continente europeo hace bastantes decenios atrás. Entre sus representantes están Cerretero, Pagès, Santisteban, Seixas, Wineburg, Rösen, y demás. Ellos introdujeron la metodología de estudio del historiador a la formación de la historia, la cual demanda al alumno la interpretación de fuentes históricas que contengan saberes elementales acerca de Historia o de primer orden (Wineburg, 2001; Lévesque, 2008) y metaconceptos o conocimientos de segundo orden, estos últimos suponen más habilidad para la comprensión, análisis, interpretación y explicación del pasado (Ibagón, 2021, Sáiz y Fuster, 2014; Seixas y Morton, 2013). La metodología del historiador supone formularse interrogantes, recolectar data, formular hipótesis, evaluar, tipificar y enjuiciar fuentes; descubrir razones y efectos, traducir y sustentar los acontecimientos indagados. Dentro de esta metodología, se halla la heurística, la

cual comprende la corroboración, documentación, así como la contextualización; enjuiciamiento de fuentes y resumen historiográfico. En cuanto a las destrezas del historiador está la evaluación de fuentes, anteponiendo las fuentes primarias, lógica para formular hipótesis y reconocer una serie de razones y crear narraciones reflectoras del entendimiento de la realidad social. Los fundamentos históricos constituyen la totalidad de cosas tangibles e intangibles creadas por el ser humano, siendo el componente principal para la reconstrucción del pasado, toda vez que el historiador debate su inicio, particularidades, trascendencia, concepción, deterioro, entre otros, está en proceso de construcción de su conocimiento histórico (Minedu, 2015; Carretero y López, 2009; Wineburg, 2001).

La variable Construye Interpretaciones Históricas se compone de tres dimensiones. En primer lugar, se halla la competencia interpretación crítica de fuentes múltiples, la cual posibilita al alumno la identificación y el entendimiento de una multiplicidad de fuentes históricas a fin de efectuar un análisis crítico a una problemática histórica, teniendo la capacidad de discernir la postura del historiador, encuadrar, identificar el provecho y confiabilidad de las fuentes. Del mismo modo, podrá comparar, rebatir, discutir, extender y confirmar la data de múltiples fuentes (Ministerio de Educación, 2016). Con el objetivo de traducir fuentes, se debe leer, contrastar, inferir y deducir (Santisteban et al., 2010).

Descifrar fuentes históricas o documentos, cotejar y contrastar múltiples posiciones, crear la historia en base a problemáticas históricas. Frente a esto, es trascendental la interpretación de fuentes primarias, pues contribuye al conocimiento de un modo más cercano del pasado y la historia; a discernir el conocimiento histórico como algo debatible y producible; incentiva al alumno al vincularlo con la vida incógnita de los protagonistas; se problematiza la historia o problemáticas sociales trascendentales y se debate o corrobora los datos de los escritos estudiantiles, y las argumentaciones de carácter oficial; el alumno reedifica la historia con soberanía y la atribución de poderes, tomando un papel activo como persona, respetuosa y comprensiva de las múltiples concepciones de los historiadores y de sus pares; fortalece destrezas y concepciones del ideario histórico y máximo (Santisteban y Pagès, 2006).

La segunda dimensión es la capacidad de comprender el tiempo histórico, la cual supone aplicar el conocimiento temporal, organizar y graduar en orden cronológico los acontecimientos o hechos históricos, entender las circunstancias simultáneas acontecidas, que no han variado y continuaron en el tiempo; aparte de los cambios y las transformaciones sociales, reconociendo si se progresó, hubo un atascamiento o regresión (Ministerio de Educación, 2016). De acuerdo a Santisteban (2021), la conciencia histórico temporal implica sopesar en el futuro, vincular y retornar hacia el pasado de manera mental, continuar al momento actual y próximo, el ideario de la transformación y seguimiento, sincronía y periodización histórica.

Considerar que las culturas progresaron en distintos periodos y englobaron varias maneras de entender el marco temporal. El futuro como una oportunidad de cambio, un porvenir positivo y anhelable, de cambios sociales, según los prototipos, creencias y adelantos en la ciencia (Hicks y Holden, 2007). Para Rüsen (2007), alude a considerar otra temporalidad como algo diferente del tiempo actual, al margen de justipreciar los actos y creaciones que consiguen transformaciones en la sociedad. La remembranza y los recordatorios del pasado, la relegación y mutismo del pasado se debe reclamar a fin de visualizar al futuro con confianza y equidad (Dosse, 2003).

La tercera dimensión es la capacidad de elaborar sustentaciones en relación a los hechos históricos, alude al orden y clasificación de las razones hallando el enlace que lo enlaza a las finalidades de los actores históricos al interior de la sociedad en la que habitaron. Plantea y sustenta la problemática histórica con tesis y terminología histórica; aparte de reconocer los múltiples efectos y su repercusión en el tiempo actual y del porvenir. Se identifica como individuo y creador histórico (Ministerio de Educación, 2016). La conceptualización histórica, implica entender el relato histórico y las diferentes razones y finalidades, reconocer data importante, de orden primero. La narración histórica debe comprender la totalidad de los integrantes sociales y no solamente los héroes o líderes, sino, además, sectores de la sociedad marginados y dejados en el olvido que, a partir de sus experiencias y perspectivas, tienen algo nuevo que contar (Burke, 2006).

En la representación de hechos auténticos, se debe incorporar leyendas, contraste de fuentes y evaluación de la concepción de los protagonistas (Levstik y Barton, 2015). El

alumno está sujeto a la construcción y realización de sustentaciones históricas, mediante la identificación y el reconocimiento de sus múltiples razones; la historia no es solo una, sino que se debe justipreciar las múltiples traducciones provenientes de los indagadores. Resulta esencial tomar conocimiento de los casos particulares de los protagonistas al interior de su contextualización social, la repercusión de sus actos y la trascendencia de los actos colectivos para la consecución de variaciones (Barton y Levstik, 2004).

En la redacción de la historia, se debe generar argumentos históricos al contemplar las metodologías que emplea por ejemplo un historiador y un arqueólogo (Wineburg, 2001). El ingenio histórico, supone entender y evaluar el escenario, ser empáticos, tener un pensamiento crítico y creativo. Cobrar importancia a los acontecimientos y sustentos históricos, entendiendo el escenario, proyectando otros probables hechos o probabilidades de factible ocurrencia (Rüsen, 2007). Entender con empatía las vivencias de los protagonistas, al entender sus actos y alicientes diversos, pues en el pasado se tenía un pensamiento y vivencia diferente a la actual (Levesque, 2008). Formular la interrogante ¿qué hubiera pasado si...? Proporciona la ocasión de generar otras terminaciones y finales que no se escribieron, ni contaron mediante la inclusión del modelo de la complicatoriedad y la crisis, para la generación de la Historia (Ferguson, 1998).

Ejecutar discernimientos morales acerca de la Historia posibilita el desarrollo de la criticidad, ya que se ejecuta debates sobre la base de lo suscitado y de lo que debió haber sucedido de acuerdo a una visión individual y valores particulares y sociales del tiempo presente. Si se pretende el desarrollo de las tres capacidades de esta competencia, se debe emplear en función de su vinculación con el pasado, fuentes históricas primarias o secundarias; o de acuerdo a los datos provenientes de fuentes iconográficas, gráficas, orales, materiales y escritas.

La correcta utilización de las fuentes, mediante la formulación de preguntas como lo realizaría un historiador proporcionará sustentos históricos del pasado, recreando de esta manera, el pasado. Dentro de las destrezas que desarrolla el alumno están: el planteamiento de problemáticas históricas, evaluación de fuentes consiguiendo datos literales y produciendo por deducción o inferencia nuevos datos, adaptando y

formulando interrogantes abiertas y reflexivas que posibiliten el pensamiento de una forma histórica. Por último, generar las argumentaciones y determinaciones que den contestación a nuestra problemática histórica (Saiz, 2014).

Las metodologías para el desarrollo de la capacidad de interpretación crítica de fuentes múltiples son de acuerdo a Valle (2018), resolución de una problemática histórica, evaluación de las fuentes primarias y secundarias, contextualización de las fuentes, comparación y contraste, análisis y clasificación. No emplear de manera exclusiva los textos escolares, sino, además, fuentes secundarias escritas, caricaturas, usar gráficos estadísticos, visitar museos y sitios arqueológicos, lecturas de objetos. En lo que respecta a la capacidad comprensión del tiempo histórico, la utilización del friso cronológico y friso comparativo; utilización de fotos posibilita dar un vistazo con subjetividad, una perspectiva integral y diferenciadora, visualizando lo trascendental de lo suplementario, posibilita contrastar las transformaciones y el marco temporal suscitado (Santisteban, 2021). La estrategia para la capacidad elabora explicaciones acerca de los procesos históricos comprende la formulación de interrogantes con cierto grado de complejidad, averiguación, planteamiento de hipótesis respecto de las problemáticas planteadas y elaboración de ensayos (Minedu, 2015). Además, colaborar con proyectos totalizadores, con problemáticas presentes que posibiliten la indagación en su progreso y trascendencia en el marco temporal (Ibagon, 2021).

El juego de mesa Bicentenario se ha estructurado teniendo en cuenta la Gamificación haciendo uso del programa interactivo de Genially se sustenta en el postulado teórico del Conectivismo, cuyo autor es Siemens George, él señala que el aprendizaje puede suscitarse en la parte externa de los sujetos, utilizando mecanismos tecnológicos, en entornos e instituciones. El aprendizaje es percibido como una etapa que pretende enlazar los datos existentes a fin de generar un nuevo conocimiento. Los individuos deben desarrollar destrezas, entre las que se encuentran, la diferenciación de datos relevantes, la realización de vínculos de ideas y tomar determinaciones.

Los conocimientos almacenados en los bancos de datos son transferidos a sujetos y entes, quienes deben hacerlos circular y generar mayores datos, aparte, cada ser

humano cuenta con un conocimiento con conexión a una red particular, institucional y social (Leal, 2007). Entre las primeras definiciones acerca de gamificación, está la brindada por Deterding (2011), donde manifiesta que se debe emplear los ámbitos, componentes y estructuras lúdicas en escenarios no comparables con el juego. Así mismo, Zichermann y Cunningham (2011), definieron la gamificación como un procedimiento en el que se utiliza las tácticas de los videojuegos, con el fin de captar la atención de los demás, tomando conocimiento del modo de pensar, intereses y atributos del participante, donde se le proporciona al jugador múltiples retos y problemáticas a superar, alcanzando importantes premios (Seaborn & Fels, 2015). Por su parte, Kapp (2012), revela que la gamificación se planteó como una estructura donde los sujetos intervienen en múltiples retos admitiendo las reglas de juego, recepcionando feedback y resultados instantáneos produciendo múltiples emociones en los participantes.

Además, refirió que constituye la aplicación de estrategias dirigidas en los juegos para involucrar la colaboración de los sujetos. Lee et al. (2013), manifestaron que alude a una estrategia que pretende adiestrar a los sujetos en múltiples tópicos y conseguir en ellos variaciones en sus actitudes, conductas y actos con involucramientos en la esfera individual o colectiva. Para Werbach y Hunter (2012), constituye la aplicación del formato y organización lúdica en otras áreas, que posibiliten el aprendizaje de un modo divertido. Por su parte, Foncubierta y Rodríguez (2014), propusieron una definición de la gamificación aplicada al ámbito educativo, mencionando que son las tácticas que el docente traza en sus clases, incluyendo particularidades lúdicas, con el fin de optimizar la experiencia de aprendizaje y el accionar de los estudiantes. De otro lado, Contreras y Eguía (2016), revelaron que no alude a jugar videojuegos en la clase, sino emplear la estrategia de estos en el aprendizaje y proponer desafíos interesantes al alumno y al conseguirlo pueda adquirir premios. Asimismo, Hamari y Koivisto (2013), señalaron que los videojuegos son productos que dan complacencia visual al ejecutarlos, a diferencia de la gamificación, la cual posibilita la experimentación por medio del juego y consigue transformar y generar impacto en la conducta de los sujetos. Werbach y Hunter (2012), precisaron como piezas de la gamificación a la dinámica, mecánica y elementos. El presente estudio consideró tales componentes como las dimensiones

de la variable gamificación. La dimensión dinámica establece una serie de emociones en cada participante: enojo, frustración, felicidad; engloba una narrativa original que será enseñada y descubierta; evidencia un progreso del desarrollo y adelanto del jugador; posibilita establecer vínculos con los integrantes del equipo ejecutando al mismo tiempo una posición; las pautas y los condicionamientos colocan las limitaciones. Otra dimensión es la mecánica, la cual posibilita la cooperación de cada integrante del grupo y al mismo tiempo, se da la competencia donde resultará un ganador y un perdedor; los retos que se plantean son desafíos a solucionar y al ir solucionándolos habrá feedback y premios. Cada jugador tiene su turno para participar, realizar arreglos y plantear tácticas entre ellos. Por último, para la dimensión componentes, alude a los regalos y premios, tablas de barras que indican su progreso, categorías de acuerdo al avance, misiones o tareas que cumplir, tiempo controlado en minutos y segundos, insignias, elementos escondidos que se deben buscar, liberación de materiales después de lograr un desafío, un combate, las colecciones de elementos, el avatar (Canals & Minguell, 2018). Por otra parte, la gamificación en la práctica educativa desarrolla factores afectivos como a) sometimiento positivo y la colaboración al jugar en equipo y desarrollar un grado de arraigo y lograr un propósito para todos; b) la indagación y aprendizaje experimental al producir expectativa en el relato, interés focalizado, querer hallar y dar solución a las incógnitas (García, 2019; Muntean, 2016; Rodríguez y Santiago, 2015); la salvaguardia de imagen y motivación, al utilizar un personaje o un avatar es como tener una capa protectora de la autoestima del participante, le posibilita la observación propia con tolerancia en tanto pretende su aprendizaje; d) el sentido de competencia ocurre por medio de rankings y tablas de categorización, el jugador se aprecia y reconoce su avance, tiene conciencia de su progreso, puede intentarlo y continuar mejorando (Ibáñez, 2016; Lamoneda et al., 2020); e) la soberanía en una categoría gamificada posibilita al jugador un accionar libre y de competencia, toma de determinaciones para investigar y vencer los desafíos (Oliva, 2016; Banfield & Wilkerson, 2014); f) por último, la tolerancia a la falla como un componente liberador, le da la posibilidad de fallar, experimentar e intervenir libre de miedo, al recepcionar un feedback instantáneo además le posibilita el aprendizaje (Bodnar et al., 2016; Aranda y Caldera, 2018; Foncubierta y Rodríguez, 2014).

Para Del Moral et al. (2018), la utilización del juego serio, videojuego y juego digital, contribuye al desarrollo de inteligencias variadas además de un aprendizaje con motivación. Acerca del juego serio y el aprendizaje fundamentado en juego, existen contrastes. De Puy y Miguelena (2017), indican que el juego serio busca enseñar en lugar de divertir, ejercitar simuladamente cierto programa o contenido, tal es el caso de los simuladores de aviones, radares de telecomunicaciones, enseñanza de la medicina, entre otros, así va formándose con miras a su aprendizaje, desarrollo y contestación en tales ámbitos. El aprendizaje cimentado en el juego engloba actos lúdicos aunado a reglamentos establecidos, se produce un aprendizaje de ensayo y error y se progresa de acuerdo a los grados de riesgo, se aprende mediante el juego y recreación en conjunto (Perrota et al., 2013). Opuestamente, la gamificación le confiere una contextualización de tipología videojuegos aunado a una tabla clasificatoria, una proximidad escalonada con grados, puntajes, premios, entre otros aspectos (Trejo, 2019). En la gamificación, la motivación se avala mediante el paradigma humanista, que estudia al ser humano en su totalidad, advierte que la persona es única, viene al mundo y su tendencia es a la indulgencia. La vía de nuestra autorrealización se encuentra en la responsabilidad, libertad, experiencia. En este paradigma se halla el postulado teórico de la motivación de McClelland, el cual indica que las emociones son el fundamento de la transformación de expectativa y los actos (Perilla, 1998; Naranjo, 2009). Aparte, indicó tres clases de motivaciones, de logro, poder y afiliación. En la primera, el sujeto pretende destacar con excelencia y éxito adoptando responsabilidades de gran valor, pretende optimizar las cosas, adoptan el desafío de dar solución sobre las problemáticas. A estos sujetos les agrada conocer donde están errando a fin de mejorar en una próxima ocasión, una meditación y metacognición de su accionar (Abdulkadir, 2021).

Revuelta et al. (2017), respecto a la gamificación y la necesidad de logro, indicaron que a los jugadores les agrada alcanzar los objetivos y metas adoptando múltiples papeles, y, en consecuencia, es necesaria la retroalimentación en el transcurso del proceso. En la necesidad de poder, el sujeto pretende influenciar y manejar tanto a las circunstancias como a los sujetos, le agrada adoptar el título de líder y guiar a los otros

en sus actividades, pretende que destaquen sus ideales, a fin de conseguir su propia fama e identificación en la sociedad.

En la gamificación, se presentan jugadores con el deseo de ganar el juego, acaparando la atención de todos, para lo cual planean estrategias, tretas. En la necesidad de afiliación, los sujetos pretenden integrar un colectivo social, les agrada compartir experiencias con los otros sujetos, son comunicativos, más amistosos y cooperativos y también pretenden alcanzar fama. Estos sujetos incentivan al colectivo con su cordialidad y tienen buenos vínculos emocionales. En la gamificación, serán hallados jugadores con estos atributos que desean jugar, sin embargo, al mismo tiempo, lo que anhelan es divertirse con los otros jugadores. En la psicología, el paradigma cognitivo pretende tomar conocimiento de la estructuración y organización sobre el conocimiento, entender los procesos abstractos de los sujetos al contemplarlos en virtud de sujetos activos que procesan datos con su propio soporte abstracto, con el logro de la interpretación de la realidad. El pensamiento guía la motivación, los ideales de éxito, derrota y las concepciones van junto con los sujetos. Los alumnos emplean el conocimiento de manera continua y le es útil con el fin de dar solución a las problemáticas. Resulta trascendental que la persona que aprende y la transferencia del conocimiento constituyen una vía, no un propósito. Dentro de este paradigma, está la teoría psicológica de la autodeterminación de Edward Deci y Richard Ryan (Gallegon & Llorens, 2015; Naranjo, 2009), precisaron la relevancia del desarrollo del interés y la motivación para que se pueda generar una experiencia gamificada buena. Este postulado teórico alude a los intereses instantáneos propios y connaturales de los sujetos, constituye una motivación interna que te conduce a tener una actuación por diversión. Esta clase de motivación es la que se debe conseguir en los sujetos. Para el desarrollo de la motivación intrínseca es importante accionar con autonomía, libertad, confianza de sus competencias para alcanzar el éxito en el desafío del acto lúdico.

Para lo cual, el desafío debe ser impactante, incitante y significativo para que el participante consiga continuar en el juego y el curso por regular tiempo. Gil y Prieto (2019b), la retribución positiva incrementa la motivación intrínseca, en tanto que las obligaciones de metas y exámenes la reducen. Los componentes para que se

desarrolle la motivación intrínseca lo constituyen la sensación de poder, autonomía y capacidades propias. La motivación extrínseca ocurre mayormente por aquello que se recepciona de afuera en desmedro de la diversión del acto lúdico. En este sentido, la gamificación proporciona múltiples componentes que fortalecen nuestra motivación extrínseca, en virtud de los reconocimientos, premios, puntos que proporciona el juego. Siguiendo esta línea, la determinación de los sistemas hedonistas donde se disfruta con la interacción y realización placentera de una tarea, que parte de la motivación intrínseca; un sistema utilitario cuando la motivación extrínseca se activa a través de premios particulares y un sentido competitivo al cumplir los desafíos (Melenhorst et al., 2015). En la teoría de flujo de Mihaly Csikszentmihalyi (Parra & Segura, 2019; Aranda y Caldera, 2018; Csikszentmihalyi, 2019), se incrementa el rendimiento, la concentración y la atención en la ocupación que se está desarrollando, el individuo está tan concentrado que pierde la noción del espacio y el tiempo, culminando en una sensación de felicidad, complacencia y logro. Para lo cual, la gamificación educativa requiere el planteamiento de ocupaciones retadoras con la finalidad de no caer en la indiferencia, pero al mismo tiempo interesantes para motivar al alumno a trabajar. Otra particularidad es la confianza en las propias habilidades y capacidades del ser humano en cuanto a la ejecución de alguna ocupación y sentirse capacitado, en tal sentido, le posibilita crecer con calma, libre de apresuramientos y demandas, sigue progresando a su propia velocidad ligado a sí mismo e inmerso en la ocupación. Otra característica de este postulado teórico es la motivación intrínseca de todos los sujetos que se encuentran en esta situación donde ejecutan la labor por el gusto de realizarlo y no porque espera cierto premio futuro. Asimismo, los sujetos en estado de flujo transitan por diferentes emociones que se incrementan en fuerza en tanto logran el reto, evidencian y consolidan sus destrezas. Tales emociones son: el estado de relajación cuando la labor no es muy compleja y el sujeto solamente da lo necesario, sin exigirse demasiado porque su habilidad es mediana; la emoción de control cuando se concibe a la tarea sin dificultad y siente seguridad total de dar resolución planteando tácticas; el flujo cuando se tiene plena conciencia y seguridad de sus destrezas en un reto complejo y culmina la labor con placer y satisfacción; la excitación cuando se tiene una destreza mediana ante un reto complejo y se consigue superarlo; la ansiedad cuando

la labor se muestra con dificultad y el sujeto evidencia inseguridad en sus destrezas; apatía o falta de interés, pues la labor demanda poca exigencia (Fedel et al., 2014). Los mejores estados emocionales para el aprendizaje son los de control, flujo y de excitación, en ellos, los individuos tienen conciencia de que les hace falta el perfeccionamiento en torno a sus destrezas con el objetivo de conseguir la resolución de un reto con imaginación y gestión emocional (Csikszentmihalyi, 2019).

En consecuencia, una enseñanza gamificada supone para el maestro proponer los retos que le permitan al alumno mantenerse en un estado continuo de motivación y demanda. Conseguir la vinculación, fidelidad y compromiso entre el alumno y un curso a enseñar, por medio de un juego gamificado, puede ser posible mediante el flow o flujo de (Csikszentmihalyi, 2019), el cual indica que se debe proponer tareas que no sean ni muy fáciles que originen aburrimiento, ni muy complejas que originen frustración (De Puy y Miguelena, 2017).

La competencia Construye Interpretaciones Históricas puede ejecutarse por medio de un juego gamificado, se puede proponer una problemática histórica que busque desarrollar en el alumnado el pensamiento histórico y se restauren las historias de los líderes y héroes en su día a día. Asimismo, se entienda las motivaciones reales de los historiadores, entender las diferentes razones y consecuencias de los hechos históricos en nuestro presente. Además, de la transformación, cambio, continuidad y permanencia de la sociedad en el tiempo (Sánchez & Colomer, 20189. Hoy en día, hay una multiplicidad de juegos con tópicos de historia, los cuales tienen la opción de descarga gratuita en los teléfonos móviles. En clase, utilizar videojuegos elegidos con tópicos de ciencias sociales, resulta motivador para el alumno, debido a que él puede interactuar adoptando un papel de protagonista histórico y reanimar los sitios y acontecimientos suscitados en el pasado, abordando múltiples ámbitos, como la política, economía, sociedad y cultura (Pascuas et al., 2020; Paccotacya et al., 2018; Ibagón, 2018).

### III.METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación:

El enfoque es cuantitativo. El tipo de investigación aplicado y el diseño es Cuasi Experimental. (Hernández & Fernández, 2010)

Esquema

GE: 01-----X----- 0 2

GC: 03 - 0 4

Dónde:

(X) aplicación del juego de mesa interactivo bicentenario.

G.E. Grupo Experimental.

G.C. Grupo de Control.

01 y 03 Pretest

02 y 04 Posttest

#### 3.2. Operacionalización de variables:

- Variable independiente:

Juego de mesa interactivo bicentenario: Es un juego que se emplea con una objetivo de tipo didáctico para fortalecer la competencia interpretaciones históricas.

Dimensiones: contenido, pertinencia reglas y diseño

- Variable dependiente:

Competencia construye interpretaciones históricas: constituye una competencia que le permite al alumno argumentar una postura de juicio acerca de acontecimientos y etapas históricas, las cuales contribuyan a entender la actualidad y sus retos, conectando la utilización de diferentes fuentes; el entendimiento de las variaciones transitorias y el sustento de la multiplicidad de causalidades y repercusiones de estas. Abarca el reconocimiento en virtud de un individuo histórico, como actor principal de las fases históricas y, como tal, resultado de un pasado, pero que, de modo simultáneo interviene en la formación en conjunto del futuro del pueblo peruano y de la sociedad en general.

Dimensiones: Interpreta críticamente fuentes diversas, Comprende el tiempo histórico, Elabora explicaciones sobre procesos históricos

### 3.3. Población, muestra y muestreo

Población. Comprende 99 estudiantes del tercer grado del nivel secundaria del colegio Marcelino Champagnat.

**Tabla 01**

**Distribución de los estudiantes de tercero de secundaria.**

**Población de estudio**

<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>3°</b>	A	30	29.1%
<b>3°</b>	B	25	28.1%
<b>3°</b>	C	25	24.2%
<b>3°</b>	D	19	18.4%
<b>Total</b>		<b>99</b>	<b>100%</b>

Fuente: Nómina de la I.E. Marcelino Champagnat

Muestra y muestreo.

La muestra de estudio se estimó a través del muestreo por conveniencia conformada por estudiantes del tercer grado del nivel secundaria del colegio Marcelino Champagnat obteniéndose como tamaño muestral 25 estudiantes para el grupo control y 25 para el grupo experimental.

**Tabla 2:**

**Muestra de estudio**

<b>Grupo de Investigación</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Grupo Control</b>	<b>25</b>	<b>50 %</b>
<b>Grupo Experimental</b>	<b>25</b>	<b>50 %</b>
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Fuente: Nómina de la I.E. Marcelino Champagnat

Criterios de selección.

Con la finalidad de obtener resultados verídicos y realistas de la aplicación del juego de mesa interactivo bicentenario se planteó un conjunto de criterios de inclusión y exclusión para la muestra de investigación.

a) Criterios de inclusión:

Se tomó en cuenta a los alumnos del tercer grado del nivel secundaria de los grupos B y C por poseer características similares, porque pertenecen al mismo intervalo de edad comprendidas entre los 13 y 15 años, con sexos diferentes, con diferentes estilos de aprendizaje, asistencia permanente y muestran interés.

b) Criterios de exclusión:

No se tuvo en cuenta a aquellos que tienen inconvenientes con la red de internet.

No se consideró a los estudiantes que se encuentran con permiso por enfermedad o en participación estudiantil extracurricular.

No se tomó en cuenta a los estudiantes con asistencia intermitente.

Unidad de análisis: Alumnos del tercer grado del nivel secundaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Para conseguir e interpretar los datos en esta investigación se recurrió a las siguientes técnicas e instrumentos:

3.4.1. Técnicas. e instrumentos

Técnicas:

Para la variable dependiente denominada competencia construyendo interpretaciones históricas se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario para obtener y registrar los datos de la muestra de estudio.

Para la variable independiente denominada Juego de Mesa bicentenario se utilizó la técnica de la observación, gracias a ella se pudo elaborar el juego de mesa y aplicarlo a los estudiantes.

Instrumentos:

El instrumento consta de una prueba escrita de 20 ítems. Se aplicó, a través del pretest y postest, a todos los alumnos que participaron en el estudio. Los ítems estuvieron organizados según las 3 dimensiones o capacidades de la competencia de la siguiente manera: para la dimensión interpreta críticamente fuentes le corresponden el ítem 1,2,3,4,5 ,6 y 7; para la dimensión comprende el tiempo histórico le corresponde los ítems 8,9,10,11 y 12; mientras que para la dimensión elabora explicaciones históricas le corresponde los ítems 12,13,14,15,16,17,18,19 y 20. La escala utilizada es cuantitativa presentada y valorada de la siguiente manera: 1 = En inicio; 2 = En proceso; 3 = Logro esperado y 4 = logro destacado.

Para el juego de mesa interactivo bicentenario el autor elaboró una rúbrica compuesta por 04 niveles de desempeño según las dimensiones a evaluar como son Contenido, Pertinencia, Reglas, Creatividad con una valoración de Excelente= 5puntos, Satisfactorio= 4puntos, Mejorable= 3 puntos e insuficiente= 2 puntos.

#### 3.4.2. Validez y confiabilidad de los instrumentos.

La confiabilidad se determinó a través de juicio de cuatro expertos y una prueba estadística para determinar la precisión y solidez de los instrumentos de recolección de datos. Luego se administró un examen piloto a una muestra pequeña que poseía cualidades similares a la que pertenece la investigación. Los datos fueron procesados en el programa estadístico SPSS-V 26 para determinar su puntuación.

El instrumento de competencia Construye interpretaciones históricas por ser dicotómico se sometió a la prueba Kuder de Richardson la cual se determinó el cálculo de consistencia interna de cada uno con un valor mayor a KR20: 0,842 la cual se considera confiable (Ver Anexo).

### 3.5. Procedimientos.

La investigación atravesó por las siguientes etapas.

- Se hizo las coordinaciones previas con la institución educativa Marcelino Champagnat para la aplicación de la investigación.
- La ejecución del proyecto se realizó por la modalidad virtual.
- En la etapa del desarrollo de este proyecto se aplicó la prueba de pre y post test a ambos grupos (control y experimental).
- Se aplicó el juego de mesa en 08 sesiones de clase en el área de ciencias sociales y 05 de aplicación del juego de mesa al grupo experimental. Estas fueron desarrolladas en base a las capacidades de la competencia de construye interpretaciones históricas.
- En el grupo control, se desarrolló los temas del área de ciencias sociales con la metodología tradicional.
- Al final, se hizo el análisis de los resultados, discusión y conclusiones

#### 3.5.1. Método de análisis de datos.

Los resultados del trabajo se presentaron por medio de la estadística descriptiva a través del uso de tablas y gráficos estadísticos que permitieron un mejor análisis de las variables, así como también, se hizo uso de los programas Excel y SPSS24.

También, se tomó en cuenta la estadística diferencial para evidenciar la media aritmética, el coeficiente de variabilidad y la desviación estándar.

#### 3.5.2. Aspectos éticos:

En este trabajo, para el análisis teórico fue necesaria la indagación de fuentes bibliográficas y hemerográficas actualizadas, de la cuales se ha respetado la autoría, consignado la redacción, según el estilo APA y lo estipulado por la Escuela de Posgrado de Educación de la Universidad César Vallejo.

Por otro lado, las ideas recogidas respetan los estándares de transparencia y objetividad científica del proceso estadístico e interpretativo de la investigación, así como la reserva en torno a las respuestas formuladas y el anonimato de los investigados.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Tabla 1

Niveles de la Competencia construye interpretaciones históricas, según pretest y postest, I.E. Champagnat – 2021.

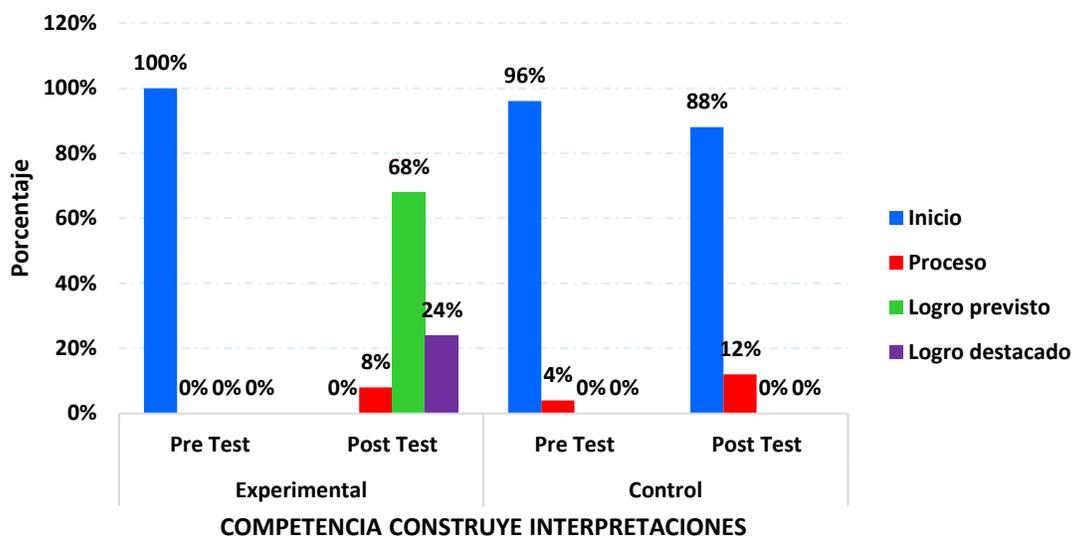
Competencia construye interpretaciones históricas	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	25	100%	0	0%	24	96%	22	88%
Proceso	0	0%	2	8%	1	4%	3	12%
Logro previsto	0	0%	17	68%	0	0%	0	0%
Logro destacado	0	0%	6	24%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones.  
Salida: SPSS Versión. 25.0

#### Interpretación.

En la Tabla 1 se evidencia que en el pretest el 100% de los alumnos del grupo experimental están en el nivel de inicio en la competencia construye interpretaciones históricas, y el 96% de los alumnos del grupo control están en el nivel de inicio. En tanto que el 4% tienen nivel en proceso; demostrándose que antes de ejecutar el Juego de mesa bicentenario los alumnos del grupo experimental y control presentan dificultades sobre la competencia construye interpretaciones históricas. También se evidencia que en el postest el 68% de los alumnos del grupo experimental logran el nivel de logro previsto y el 24% tienen nivel logro destacado, y el 88% de los alumnos del grupo control siguen estando en el nivel de inicio y el 12% tienen nivel en proceso; demostrándose que luego de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los alumnos del grupo experimental mejoraron sobre la competencia construye interpretaciones históricas que los estudiantes del grupo control.

**Figura 1. Niveles de la Competencia construye interpretaciones históricas, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**



**Tabla 2**

**Niveles de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**

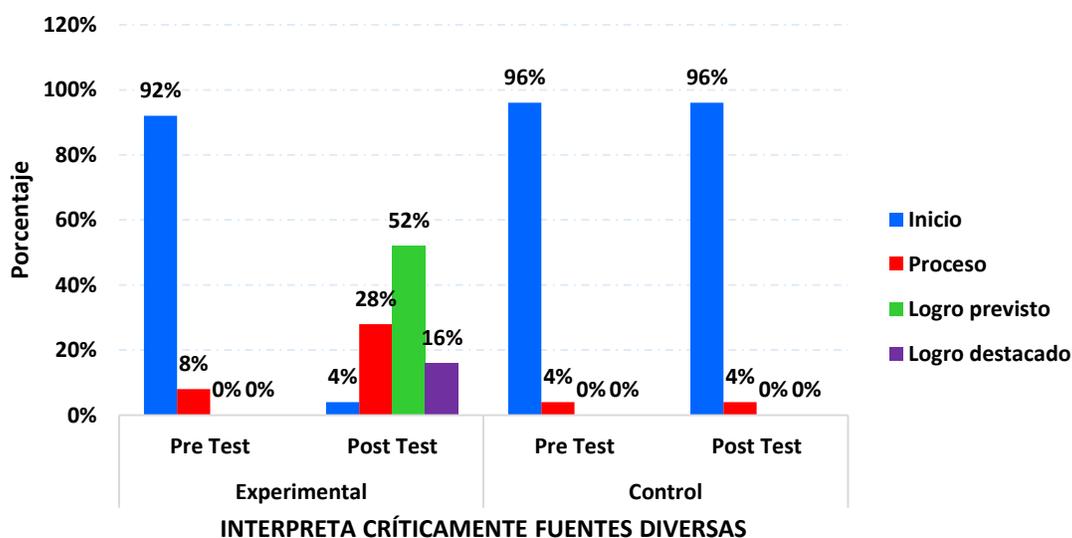
Interpreta críticamente fuentes diversas	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	23	92%	1	4%	24	96%	24	96%
Proceso	2	8%	7	28%	1	4%	1	4%
Logro previsto	0	0%	13	52%	0	0%	0	0%
Logro destacado	0	0%	4	16%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones.  
Salida: SPSS Versión. 25.0

### Interpretación.

En la Tabla 2 se evidencia que en el pretest el 92% de los estudiantes del grupo experimental obtienen nivel de inicio en la interpretación crítica de fuentes diversas y el 8% tienen nivel en proceso, en tanto que el 96% de los estudiantes del grupo control obtienen nivel de inicio, y el 4% tienen nivel en proceso; denotándose que antes de aplicar el Juego de mesa bicentenario los estudiantes del grupo experimental y control presentan deficiencias sobre la dimensión interpretación crítica de fuentes diversas. También se observa que en el post test el 52% de los estudiantes del grupo experimental obtienen nivel de logro previsto y el 28% tienen nivel en proceso, en tanto que el 96% de los estudiantes del grupo control siguen obteniendo nivel de inicio y el 4% tienen nivel en proceso; denotándose que después de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los estudiantes del grupo experimental presentan mayor mejora sobre la dimensión interpretación crítica de fuentes diversas que los estudiantes del grupo control.

**Figura 2. Niveles de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**



**Tabla 3**

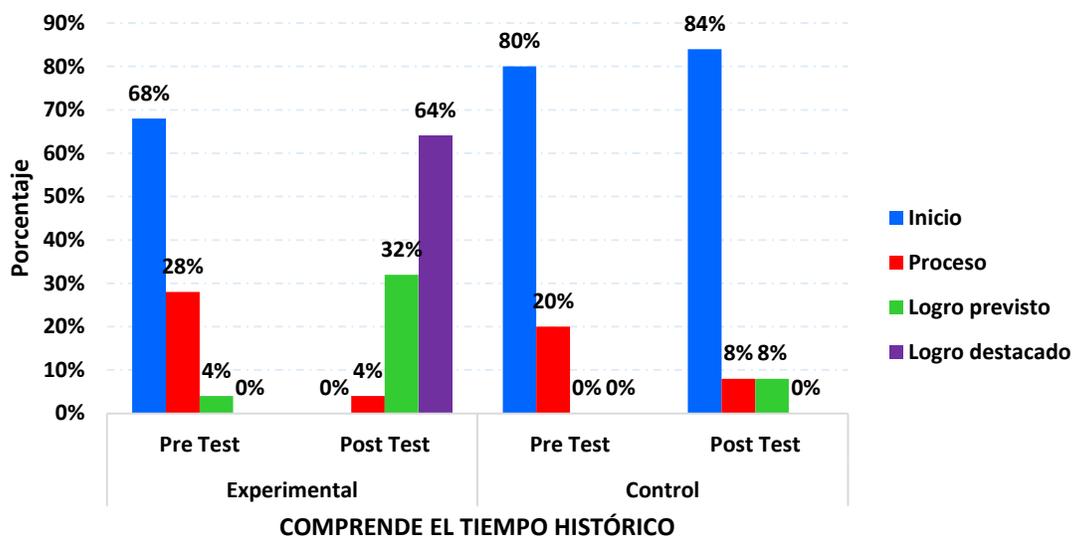
**Niveles de la dimensión Comprende el tiempo histórico, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**

Comprende el tiempo histórico	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	17	68%	0	0%	20	80%	21	84%
Proceso	7	28%	1	4%	5	20%	2	8%
Logro previsto	1	4%	8	32%	0	0%	2	8%
Logro destacado	0	0%	16	64%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones.  
Salida: SPSS Versión. 25.0

**Interpretación.** En la Tabla 3 se evidencia que en el pretest el 68% de los estudiantes del grupo experimental obtienen nivel de inicio en la comprensión del tiempo histórico y el 28% tienen nivel en proceso, en tanto que el 80% de los estudiantes del grupo control obtienen nivel de inicio, y el 20% tienen nivel en proceso; demostrándose que antes de aplicar el Juego de mesa bicentenario los estudiantes del grupo experimental y control presentan deficiencias sobre la dimensión comprensión del tiempo histórico. También se evidencia que en el postest el 64% de los estudiantes del grupo experimental obtienen nivel de logro destacado y el 32% tienen nivel logro previsto, en tanto que el 84% de los estudiantes del grupo control siguen obteniendo nivel de inicio y el 8% tienen nivel en proceso; demostrándose que luego de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los estudiantes del grupo experimental presentan mayor mejora sobre la dimensión comprensión del tiempo histórico que los estudiantes del grupo control.

**Figura 3. Niveles de la dimensión Comprende el tiempo histórico, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**



**Tabla 4**

**Niveles de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**

Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	22	88%	2	8%	22	88%	22	88%
Proceso	3	12%	13	52%	3	12%	3	12%
Logro previsto	0	0%	7	28%	0	0%	0	0%
Logro destacado	0	0%	3	12%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

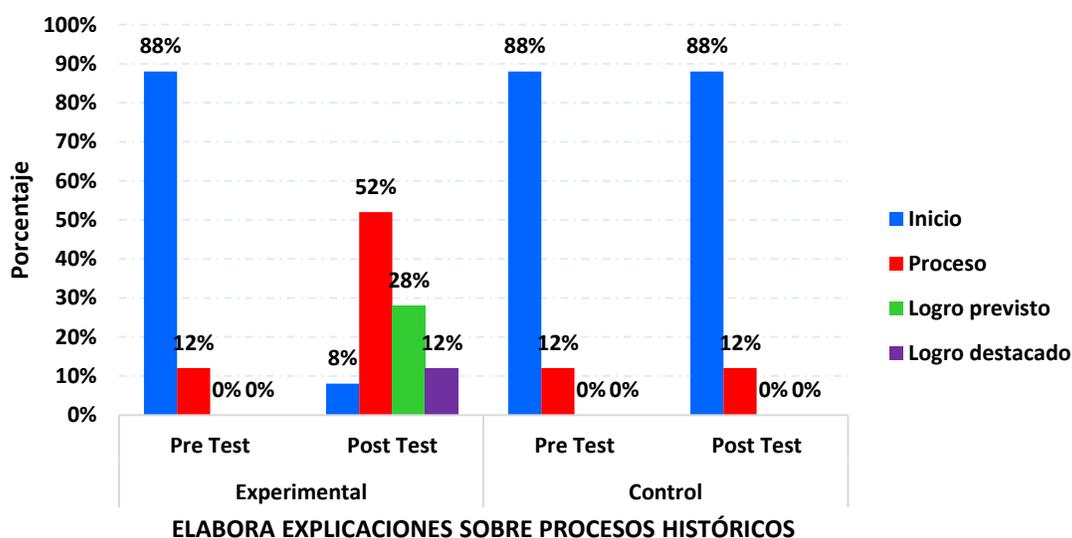
Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones. Salida: SPSS Versión. 25.0

## Interpretación.

En la Tabla 4 se evidencia que en el pretest el 88% de los estudiantes del grupo experimental obtienen nivel de inicio en la elaboración de explicaciones sobre procesos históricos y el 12% tienen nivel en proceso, en tanto que el 88% de los estudiantes del grupo control obtienen nivel de inicio, y el 12% tienen nivel en proceso; denotándose que antes de aplicar el Juego de mesa bicentenario los estudiantes del grupo experimental y control presentan deficiencias sobre la dimensión elaboración de explicaciones sobre procesos históricos. Asimismo, se evidencia que en el posttest el 52% de los educandos del grupo experimental obtienen nivel en proceso y el 28% tienen nivel logro previsto, en tanto que el 88% de los estudiantes del grupo control siguen obteniendo nivel de inicio y el 12% tienen nivel en proceso; demostrándose que después de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los estudiantes del grupo experimental presentan mayor mejora sobre la dimensión elaboración de explicaciones sobre procesos históricos que los estudiantes del grupo control.

**Figura 4**

**Niveles de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**



## 4.2 ANÁLISIS LIGADO A LA HIPÓTESIS

### 4.2.1 PRUEBA DE NORMALIDAD

Tabla 5

Prueba de normalidad de la Competencia construye interpretaciones históricas, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.

PRUEBA DE NORMALIDAD				
Grupo	VARIABLE / DIMENSIONES	SHAPIRO WILK		
		Estadístico	gl	Sig.
Experimental	Competencia construye interpretaciones	0.910	25	0.031
	Interpreta críticamente fuentes diversas	0.917	25	0.044
	Comprende el tiempo histórico	0.899	25	0.017
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	0.930	25	0.047
Control	Competencia construye interpretaciones	0.900	25	0.018
	Interpreta críticamente fuentes diversas	0.801	25	0.000
	Comprende el tiempo histórico	0.808	25	0.000
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	0.813	25	0.000

Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones.  
Salida: SPSS Versión. 25.0

#### Interpretación.

En la Tabla 5 se observa que la prueba de Shapiro Wilk para muestras menores a 50 ( $n < 50$ ) que prueba la normalidad de los datos de variables en estudio, donde se muestra que los niveles de significancia para la variable Competencia construye interpretaciones históricas y sus dimensiones, tanto del grupo experimental como en el grupo control son menores al 5% ( $p < 0.05$ ), demostrándose que los datos se distribuyen de manera no normal; por lo cual es necesario utilizar la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, para contrastar las hipótesis de investigación.

## 4.2.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Tabla 6

Prueba de hipótesis del Juego de mesa interactivo bicentenario en el fortalecimiento de la Competencia construye interpretaciones históricas, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.

Competencia construye interpretaciones	Grupo	Prom	Dif	Z (U Mann Whitney)	Significancia
Pre-Test	Experimental	8.24	0.08	0.589	$p = 0.556 > 0.05$
	Control	8.16			No Significativo
Post-Test	Experimental	16.56	8.24	6.092	$p = 0.000 < 0.05$
	Control	8.32			Significativo

Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones.

Prom: Promedio / Dif: Diferencia.

Salida: SPSS Versión. 25.0

### Interpretación.

En la Tabla 6 se observa que el puntaje promedio en el pre test del grupo experimental es 8.24 y el grupo control es 8.16, haciendo una diferencia media de 0.08; con valor de la prueba estadística es  $U = 0.589$  y nivel de significancia mayor al 5% ( $p > 0.05$ ), demostrándose que antes de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los alumnos del grupo experimental y control presentan similar nivel de Competencia construye interpretaciones históricas (homogéneos). También se observa que el puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 16.56 y el grupo control es 8.32, haciendo una diferencia media de 8.24; con valor de la prueba estadística es  $U = 6.092$  y nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ), demostrándose que después de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los estudiantes del grupo experimental y control presentan diferencia significativa, donde el grupo experimental mejoró más la Competencia construye interpretaciones históricas que el grupo control; demostrándose la efectividad del Juego de mesa interactivo bicentenario.

**Tabla 7**

**Prueba de hipótesis del Juego de mesa interactivo bicentenario en el fortalecimiento de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**

Interpreta críticamente fuentes diversas	Grupo	Prom	Dif	Z <sub>c</sub> (U Mann Whitney)	Significancia
Pre-Test	Experimental	2.72	-0.08	0.353	p = 0.724 < 0.05
	Control	2.80			No Significativo
Post-Test	Experimental	5.80	2.96	6.017	p = 0.000 < 0.05
	Control	2.84			Significativo

Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones.

Prom: Promedio / Dif: Diferencia.

Salida: SPSS Versión. 25.0

### **Interpretación.**

En la Tabla 7 se observa que el puntaje promedio en el pre test del grupo experimental es 2.72 y el grupo control es 2.80, haciendo una diferencia media de -0.08; con valor de la prueba estadística es  $U = 0.353$  y nivel de significancia mayor al 5% ( $p > 0.05$ ), demostrándose que antes de aplicar el Juego de mesa bicentenario, los alumnos del grupo experimental y control presentan similar nivel de interpretación crítica de fuentes diversas (homogéneos). También se observa que el puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 5.80 y el grupo control es 2.84, haciendo una diferencia media de 2.96; con valor de la prueba estadística es  $U = 6.017$  y nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ), demostrándose que después de aplicar el Juego de mesa bicentenario, los estudiantes del grupo experimental y control presentan diferencia significativa, donde el grupo experimental mejoró más la interpretación crítica de fuentes diversas que el grupo control; demostrándose la efectividad del Juego de mesa interactivo bicentenario.

**Tabla 8**

**Prueba de hipótesis del Juego de mesa interactivo bicentenario en el fortalecimiento de la dimensión Comprende el tiempo histórico, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**

Comprende el tiempo histórico	Grupo	Prom	Dif	Z <sub>c</sub> (U Mann Whitney)	Significancia
Pre-Test	Experimental	2.08	0.12	0.487	p = 0.626 > 0.05
	Control	1.96			No Significativo
Post-Test	Experimental	4.60	2.56	6.080	p = 0.000 < 0.05
	Control	2.04			Significativo

Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones.

Prom: Promedio / Dif: Diferencia.

Salida: SPSS Versión. 25.0

### **Interpretación.**

En la Tabla 8 se observa que el puntaje promedio en el pre test del grupo experimental es 2.08 y el grupo control es 1.96, haciendo una diferencia media de 0.12; con valor de la prueba estadística es  $U = 0.487$  y nivel de significancia mayor al 5% ( $p > 0.05$ ), demostrándose que antes de aplicar el Juego de mesa bicentenario, los alumnos del grupo experimental y control presentan similar nivel de comprensión del tiempo histórico (homogéneos). También se observa que el puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 4.60 y el grupo control es 2.04, haciendo una diferencia media de 2.56; con valor de la prueba estadística es  $U = 6.080$  y nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ), demostrándose que después de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los estudiantes del grupo experimental y control presentan diferencia significativa, donde el grupo experimental mejoró más la comprensión del tiempo histórico que el grupo control; demostrándose la efectividad del Juego de mesa interactivo bicentenario.

**Tabla 9**

**Prueba de hipótesis del Juego de mesa interactivo bicentenario en el fortalecimiento de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos, según pre test y pos test, I.E. Champagnat – 2021.**

Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Grupo	Prom	Dif	Z <sub>c</sub> (U Mann Whitney)	Significancia
Pre-Test	Experimental	3.44	0.04	0.163	p = 0.871 > 0.05
	Control	3.40			No Significativo
Post-Test	Experimental	6.16	2.72	5.560	p = 0.000 < 0.05
	Control	3.44			Significativo

Nota: Información obtenida de la base de datos de la Competencia construye interpretaciones.

Prom: Promedio / Dif: Diferencia.

Salida: SPSS Versión. 25.0

### **Interpretación.**

En la Tabla 9 se observa que el puntaje promedio en el pretest del grupo experimental es 3.44 y el grupo control es 3.40, haciendo una diferencia media de 0.04; con valor de la prueba estadística es  $U = 0.163$  y nivel de significancia mayor al 5% ( $p > 0.05$ ), demostrándose que antes de aplicar el Juego de mesa bicentenario, los alumnos del grupo experimental y control presentan similar nivel de elaboración de explicaciones sobre procesos históricos (homogéneos). También se observa que el puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 6.16 y el grupo control es 2.72, haciendo una diferencia media de 2.72; con valor de la prueba estadística es  $U = 5.560$  y nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ), demostrándose que después de aplicar el Juego de mesa interactivo bicentenario, los estudiantes del grupo experimental y control presentan diferencia significativa, donde el grupo experimental mejoró más la elaboración de explicaciones sobre procesos históricos que el grupo control; demostrándose la efectividad del Juego de mesa interactivo bicentenario.

## V. DISCUSIÓN

Después de analizar los resultados de la investigación, expongo la discusión del estudio.

Los resultados del pretest de la Competencia construye interpretaciones históricas del grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio (100%), y el grupo control se encuentra en el nivel de inicio con un 96%; luego los resultados del post test del grupo experimental se encuentran en el nivel de logro previsto (68%) y en el nivel logro destacado (24%), y del grupo control se siguen encontrando en el nivel de inicio (88%) seguido del nivel proceso (12%) (Ver Tabla 1). Estas interpretaciones y adopción de lo acontecido en el pasado de todo alumno se logran mejorar y más con la aceptación de las consecuencias que conlleva.

Estos resultados se pueden comparar con el estudio realizado por Berrocal (2019), donde los resultados descriptivos determinan que existen variaciones trascendentales en los grados de aprendizaje, porque los niveles de proceso, logro y destacado fueron ocupados por el 98.5% de los alumnos, en tanto los estudiantes del grupo de control permanecieron en un nivel de inicio, con un 87,5%. La prueba U de Mann-Whitney permitió contrastar el nivel de significatividad. El estudio confirmó que la ejecución del programa mejoró los niveles de logro en la habilidad construye interpretaciones históricas en estudiantes del segundo de secundaria de la I.E. 7075, Chorrillos, 2019.

Para la variable Construye interpretaciones históricas se basa en el enfoque por competencias y el constructivismo que se basa en múltiples postulados teóricos, tal es el caso del desarrollo cognitivo de Piaget, el cual parte de un estado sobre el desarrollo cognitivo menos complicado a uno de mayor dificultad. La visión genética del creador de la teoría, refirió que cada sujeto cambia aquello que busca conocer, por medio de la asimilación y acomodación, se ejecuta la lógica superior, esto ocurre paulatinamente (Raynaudo y Peralta, 2017).

Los resultados del pretest de la interpretación crítica del grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio (92%), y el grupo control se encuentra en el nivel de inicio con un 96%; luego los resultados del postest del grupo experimental se encuentran en el nivel de logro previsto (52%) y en el nivel logro destacado (16%), y del grupo control se siguen encontrando en el nivel de inicio (96%) seguido del nivel proceso (4%) (Ver Tabla 2). Estas interpretaciones críticas y la capacidad de debatir con argumento permiten al alumno estar en condiciones de aceptar y aceptarse así mismo respecto a los procesos históricos conocidos.

Estos resultados son similares a la investigación realizado por Villaroel (2021), donde los resultados alcanzados por el grupo experimental evidencian una mejoría de alta significancia porque se obtuvo un 67.9% en el pretest en el nivel de inicio, en tanto un 39,3% en el postest en el nivel de logro destacado y un 60.7% en el postest en el nivel de logro esperado, asimismo, hubo un aumento de la media llegando a 16.79% de lo que se hallaba en 8.11%, siendo  $0.00 < 0.05$  la significancia asintótica bilateral arrojada por la U de Mann Whitney.

La competencia interpretación crítica de fuentes múltiples, la cual posibilita al alumno la identificación y el entendimiento de una multiplicidad de fuentes históricas a fin de efectuar un análisis crítico a una problemática histórica, teniendo la capacidad de discernir la postura del historiador, encuadrar, identificar el provecho y confiabilidad de las fuentes. Del mismo modo, podrá comparar, rebatir, discutir, extender y confirmar la data de múltiples fuentes (Ministerio de Educación, 2016).

Los resultados del pretest de la comprensión del tiempo histórico del grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio (68%), y el grupo control se encuentra en el nivel de inicio con un 80%; luego los resultados del postest del grupo experimental se encuentran en el nivel de logro previsto (32%) y en el nivel logro destacado (64%), y del grupo control se siguen encontrando en el nivel de inicio (84%) seguido del nivel proceso (8%) (Ver Tabla 3). Esta comprensión del tiempo histórico se logra mejorar que son parte de la identidad histórica del alumno,

la cual les va a permitir comprender cada uno de los tiempos históricos que han pasado.

Estos resultados se pueden comparar con el estudio realizado por Herrera (2018), quien al comparar los resultados del pretest y del posttest, el grupo experimental, logró mejores resultados en la dimensión cantidad, obteniéndose una diferencia significativa de 2.31. Puesto que en el pre test logró el nivel proceso obteniendo el 56.3% y en el pos test obtuvo el 81.3% en el logro previsto y solo un 18.7% se mantuvo en proceso. Se llegó a concluir que la ejecución del programa de juegos de mesa optimiza significativamente las ideas de número y cantidad en menores de cuatro años del referido colegio.

La capacidad de comprender el tiempo histórico, la cual supone aplicar el conocimiento temporal, organizar y graduar en orden cronológico los acontecimientos o hechos históricos, entender las circunstancias simultáneas acontecidas, que no han variado y continuaron en el tiempo; aparte de los cambios y las transformaciones sociales, reconociendo si se progresó, hubo un estancamiento o regresión (Ministerio de Educación, 2016).

Los resultados del pretest de la explicación sobre los procesos históricos del grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio (88%), y el grupo control se encuentra en el nivel de inicio con un 88%; luego los resultados del posttest del grupo experimental se encuentran en el nivel de logro previsto (28%) y en el nivel logro destacado (12%), y del grupo control se siguen encontrando en el nivel de inicio (88%) seguido del nivel proceso (12%) (Ver Tabla 4). Esta explicación de los procesos históricos se logra mejorar en los alumnos del grupo experimental porque ellos llegan a identificar y detallar lo acontecido en cada uno de los tiempos históricos que han pasado.

Estos resultados son similares a la investigación realizado por Tufinio (2019), quien encontró que en el pretest el grupo experimental obtuvo un nivel de inicio con un 64.29%; sin embargo, en el posttest los alumnos obtuvieron el nivel proceso con un 60.71%. En cuanto a la hipótesis, se verificó que el promedio del rango post

experimental es mayor al post control, lo que significa que el grupo experimental tiene promedio mayor al grupo control; así mismo que p valor es 0.01 es decir  $p < 0.05$ , lo que significa que existe una diferencia significativa entre el pretest y el post test del grupo experimental. Como consecuencia de este estudio se consiguió demostrar, que la estrategia “lectura de objetos” ha influido significativamente en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

La capacidad de elaborar sustentaciones en relación a los hechos históricos, alude al orden y clasificación de las razones hallando el enlace que lo une a las finalidades de los actores históricos al interior de la sociedad en la que habitaron. Plantea y sustenta la problemática histórica con tesis y terminología histórica; aparte de reconocer los múltiples efectos y su repercusión en el tiempo actual y del porvenir. Se identifica como individuo y creador histórico (Ministerio de Educación, 2016).

La diferencia promedio obtenido en el pretest del grupo experimental y grupo control de la Competencia construye interpretaciones históricas es de 0.08 con nivel de significancia mayor al 5% ( $p > 0.05$ ) y en el posttest del grupo experimental y grupo control es de 8.24 con nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ); demostrándose que el Juego de mesa bicentenario influye significativamente en la mejora de la Competencia construye interpretaciones históricas de los alumnos del tercer grado del nivel secundaria del colegio Marcelino Champagnat. (Ver Tabla 6).

Estos resultados son similares con el estudio realizado por Castañeda (2018), donde concluye que la tecnología de la realidad aumentada influye significativamente en el desarrollo de competencias de construcción de interpretaciones históricas, con un nivel de significancia del 0,05, de los estudiantes del 5º de Secundaria en la IE., luego de la aplicación del experimento el grupo experimental se ubica en un nivel en proceso ascendiente al 66.7% frente al 13.0% del grupo de control, diferencia que se considera bastante significativa.

Para el Lev Vigosky (1989) el juego es una actividad social donde la interacción y cooperación permite la apropiación cultural. Así mismo en la aplicación del juego de mesa interactivo bicentenario el estudiante activa su zona de desarrolla real teniendo sus conocimientos previos y conjugando con los nuevos en la zona de desarrollo próximo al interactuar con el juego y llegando a la zona de desarrollo potencial con la concreción de nuevas actividades.

La diferencia promedio obtenido en el pretest del grupo experimental y grupo control de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas es de -0.08 con nivel de significancia mayor al 5% ( $p > 0.05$ ) y en el pos test del grupo experimental y grupo control es de 2.96 con nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ); demostrándose que el Juego de mesa bicentenario influye significativamente en la mejora de la dimensión Interpreta críticamente fuentes diversas de los estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat. (Ver Tabla 7).

Estos resultados se pueden comparar con la investigación realizado por Arias (2017), quien comprueba que en la preprueba los alumnos obtuvieron un puntaje mínimo de 4 y un máximo de 10; asimismo, que en la posprueba realizada después de la aplicación de nuestro recurso educativo WaytaPukllay obtuvieron un puntaje mínimo de 18 y un máximo de 20. Los resultados mostraron que el nivel de efectividad de la aplicación del material didáctico Wayta Pukllay (juego de mesa) fue alto para el aprendizaje de la Historia del Tahuantinsuyo.

La diferencia promedio obtenido en el pretest del grupo experimental y grupo control de la dimensión Comprende el tiempo histórico es de 0.12 con nivel de significancia mayor al 5% ( $p > 0.05$ ) y en el pos test del grupo experimental y grupo control es de 2.56 con nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ); demostrándose que el Juego de mesa interactivo bicentenario influye significativamente en la mejora de la dimensión Comprende el tiempo histórico de los alumnos del tercer grado del nivel secundaria del colegio Marcelino Champagnat. (Ver Tabla 8).

Estos resultados son similares con la investigación efectuada por Peña (2019), quien examinó el impacto de la táctica de aprendizaje fundamentado en problemas en la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del quinto de secundaria. El método utilizado fue de un estudio de enfoque cuantitativo aplicado en un diseño cuasi-experimental. La muestra fue de dos grupos de estudio: experimental y control con treinta alumnos por grupo con iguales particularidades. En la prueba U de Mann-Whitney, se descubrió que el valor de  $p=0,000$  y la diferencia de rangos promedios de los grupos fue 30% en cuanto a su hipótesis general. Se concluyó que el referido programa obtuvo un resultado de relevante significancia en la habilidad construye interpretaciones históricas en los estudiantes del 5to de secundaria de la I.E. 2026 Simón Bolívar.

La diferencia promedio obtenido en el pretest del grupo experimental y grupo control de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos es de 0.04 con nivel de significancia mayor al 5% ( $p > 0.05$ ) y en el pos test del grupo experimental y grupo control es de 2.72 con nivel de significancia menor al 5% ( $p < 0.05$ ); demostrándose que el Juego de mesa interactivo bicentenario influye significativamente en la mejora de la dimensión Elabora explicaciones sobre procesos históricos de los alumnos del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Marcelino Champagnat. (Ver Tabla 9).

Estos resultados se pueden comparar con la investigación realizado por Agreda (2020), donde los resultados del pretest, estos ponen de manifiesto que el 10% (02) están en nivel logro, 29% (06) están en nivel proceso, 61% (13) están en nivel inicio; en contrapartida, en el post test, los resultados obtenidos fueron: 66% (14) consiguió el nivel logro, 29% (06), proceso, y el 05% (01) está en un nivel inicio. Por último, la T de Student se aplicó, corroboró la hipótesis, y se llegó a concluir que la infografía como estrategia ejerce influencia de manera significativa sobre la habilidad construye interpretaciones históricas en los alumnos del segundo año de secundaria de la mencionada escuela.

Los resultados obtenidos en el juego de mesa Bicentenario corroboran lo expuesto por la teoría genética de Jean Piaget , Álvarez, A.; Orellano, E. (1979) al demostrar que los estudiantes asumieron el reto de la resolución del juego de mesa creando un conflicto cognitivo, un desequilibrio en la estructura mental permitiendo el reequilibrio cognitivo a través de la asimilación y la acomodación.

Sintonizando con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (2002) los resultados evidencian la significatividad lógica y psicológica que presenta el material educativo que ha permitido que los estudiantes vinculen sus saberes previos con los nuevos.

Para Jeromer Bruner en la teoría del aprendizaje por descubrimiento, Camargo y Hederich (2010) El andamiaje educativo permiten a los estudiantes tener los recursos estructurados para autorregular sus propios aprendizajes, el juego de mesa presenta una estructura serial y lógica que permite a los alumnos desarrollar sus aprendizajes.

Según el objetivo general, Juego de mesa interactivo bicentenario para fortalecer la competencia interpretaciones históricas en alumnos de educación secundaria, los resultados obtenidos en la tabla 01 se evidencia y a partir de los hallazgos encontrados se acepta la hipótesis general que establece que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece el desarrollo de la competencia de interpretaciones históricas del área de ciencias sociales. Se evidencia que en el post test el 68% de los estudiantes del grupo experimental obtienen nivel de logro previsto y el 24% tienen nivel logro destacado, y el 88% de los estudiantes del grupo control siguen obteniendo nivel de inicio y el 12% tienen nivel en proceso; denotándose que después de aplicar el Juego de mesa bicentenario, los estudiantes del grupo experimental presentan mayor mejora sobre la competencia construye interpretaciones históricas que los estudiantes del grupo control.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene, Vici, Agus, Sukihananto (2018) al evidenciar en el trabajo de investigación titulado el juego de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje sobre la prevención del dengue en niños en

edad escolar en el aumento significativo de la puntuación en conocimientos básicos de los menores en el grupo de intervención. Así mismo es acorde al trabajo de investigación de Sánchez (2017) en su tesis titulada *WaytaPukllay* para el aprendizaje del Tahuantinsuyo tanto en aspectos sociales como culturales en alumnos de educación secundaria que evidencia el alto nivel de efectividad ya que permitió a los estudiantes de nivel secundaria, complementar sus aprendizajes respecto a la Historia de los Incas, de igual forma los estudiantes tuvieron iniciativas de réplica y mejora del mismo en base a sus propias experiencias como también se ha realizado en el juego de mesa interactivo bicentenario.

Así mismo Casana (2020) en su trabajo de investigación concluyó que el 66% alcanzó el nivel logro esperado confirmándose su hipótesis, y se determinó que la infografía como estrategia influye significativamente en la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del 2° Grado, la base del juego de mesa interactivo bicentenario tiene como base un diseño relacionado a una infografía interactiva que ha permitido mejorar el rendimiento académico en la competencia construye interpretaciones históricas. De acuerdo a Villarroel (2021) en su trabajo de investigación titulado "Gamificando con fuentes históricas" los juegos gamificados permiten el fortalecimiento de la competencia construye interpretaciones históricas como se evidencia también en el juego de mesa interactivo bicentenario.

## **VI. CONCLUSIONES**

- Se elaboró el programa de juego de mesa interactivo bicentenario que presenta un tablero gamificado que incluye actividades interactivas relacionadas a las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas y que permiten identificar los personajes y hechos históricos de la independencia del Perú.

- El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece significativamente la competencia construye interpretaciones históricas del área de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado de secundaria del colegio Marcelino Champagnat de Trujillo 2021 debido al puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 16.56 y el grupo control es 8.32, demostrándose la efectividad del Juego de mesa bicentenario.

- El juego de mesa bicentenario fortalece de capacidad de interpreta críticamente fuentes al demostrarse el puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 5.80 y el grupo control es 2.84, donde el grupo experimental mejoró más la interpretación crítica de fuentes diversas que el grupo control; demostrándose la efectividad del Juego de mesa bicentenario.

- El juego de mesa bicentenario fortalece de capacidad comprende el tiempo histórico al evidenciar el puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 4.60 y el grupo control es 2.04, donde el grupo experimental mejoró más la comprensión del tiempo histórico que el grupo control; demostrándose la efectividad del Juego de mesa bicentenario.

- El juego de mesa bicentenario fortalece de capacidad de elabora explicaciones sobre procesos históricos donde se demuestra que el puntaje promedio en el pos test del grupo experimental es 6.16 y el grupo control es 2.72 donde el grupo experimental mejoró más la elaboración de explicaciones sobre procesos históricos que el grupo control; demostrándose la efectividad del Juego de mesa bicentenario

## VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda que el juego de mesa interactivo bicentenario sea incluido en los planes y programas curriculares de la institución educativa Marcelino Champagnat porque permite fortalecer la competencia de interpretaciones históricas es los alumnos del tercer grado de educación secundaria.

Se recomienda a los profesores del área de ciencias sociales a elaborar y utilizar los juegos de mesa interactivos o gamificados para el fortalecimiento de las capacidades de las competencias de construye interpretaciones históricas, gestiona responsablemente el ambiente y gestiona responsablemente los recursos económicos.

Se recomienda a los coordinadores de académicos y de área del nivel inicial, primaria y secundaria implementen y validen los juegos de mesa interactivos porque permiten desarrollar los aprendizajes de las competencias curriculares en forma amena, interesante y motivadora empleando los programas de gamificación que existen en internet.

Finalmente, se recomienda el uso del juego Bicentenario que fortalece la competencia interpretaciones históricas y del proceso histórico de la independencia del Perú en los estudiantes a nivel local, regional y nacional al estar activado para su uso general en beneficio de los estudiantes de nuestro país.

## VIII. PROPUESTA

### JUEGO DE MESA INTERACTIVO BICENTENARIO

#### 1. DATOS GENERALES

- **Nivel educativo:** educación secundaria
- **Grado:** 3º de secundaria
- **Área:** Ciencias Sociales
- **Competencia:** Construye interpretaciones históricas
- **Capacidades:** interpreta críticamente fuentes, comprende el tiempo histórico, elabora explicaciones sobre procesos históricos.
- **Campo temático:** Independencia del Perú

#### 2.OBJETIVO

- **General:**  
Fortalecer el área de ciencias sociales en la competencia construye interpretaciones históricas.
- **Específico:**  
Mejorar el desarrollo de las capacidades de la competencia construye Interpretaciones históricas.

#### 3. FUNDAMENTO

El juego de mesa interactivo bicentenario es un juego educativo gamificado que fortalece la competencia construye interpretaciones históricas y del proceso histórico de la independencia del Perú en los alumnos del tercer grado de secundaria sostenidos bajo las teorías del constructivismo y del enfoque por competencias.

Es un recurso educativo que estimula el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y actitudinales de los alumnos a través de un aprendizaje interactivo que favorece el desarrollo del área de ciencias sociales y contribuye a fortalecer la identidad histórica y cultural de los estudiantes.

El juego de mesa presenta un tablero gamificado con actividades interactivas relacionadas al desarrollo de las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas y del campo temático del proceso histórico de la independencia del Perú.

### **3. DESCRIPCIÓN Y ORIENTACIONES GENERALES**

- El juego se compone de un tablero gamificado elaborado en la plataforma interactiva de Genially.
- El diseño está relacionado a los personajes, lugares y hechos históricos de la emancipación peruana.
- Las fichas de jugadores son desplazables y corresponden a figuras de los personajes históricos de la independencia del Perú.
- En el juego se activa y se puede activar el fondo musical de la canción cusqueña de “Valicha”.
- El dado es interactivo y se activa al hacer un clic en la figura representativa
- Los jugadores se colocan en la partida o inicio de acuerdo al turno
- Durante el recorrido los jugadores pueden caer en casilleros en blanco, mensajes, imágenes interactivas de personajes, lugares o hechos históricos.
- En cada imagen interactiva se apertura a trivias relacionadas a las capacidades de la competencia Construye interpretaciones históricas.
- El jugador debe responder a las trivias haciendo clic en la respuesta correcta o hasta llegar a ella para seguir jugando.
- Gana el jugador que haya logrado llegar al último casillero de la proclamación de la independencia del Perú.
- Al juego se accede a través de un link que permite el acceso a la página del juego de mesa interactivo bicentenario.
- Pueden acceder de uno a más jugadores para el desarrollo del juego
- Se debe dar lectura a las orientaciones del juego interactivo bicentenario
- El jugador o jugadores antes o después del juego tienen la opción de visualizar un video del proceso histórico de la independencia del Perú.

## REFERENCIAS

- Alva (2019), "Programa aprendo para la vida en la habilidad construye interpretaciones históricas en alumnos del 2do de secundaria, I.E. 7075, Chorrillos, 2019".
- Alvarado, L. & Jiménez, C. (2015). *Recreación, lúdica y juego*. Bogotá. Colombia: Editorial Magisterio.
- Arias (2017) *El Wayta Pukllay material didáctico para el aprendizaje de la historia de los incas*.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Ed. Paidós.Barcelona.
- Barton, K. C., & Levstik, L. S. (2004). *Teaching history for the common good*. Routledge.
- Braslavsky (2006). *La Formación en Competencias para la Gestión de la Política Educativa un Desafío para la Educación Superior en América Latina*.
- Berrocal, A. N. (2019). Programa "Aprendo para la vida" en la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del 2do de secundaria IE 7075, Chorrillos 2019 [tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo].
- Bruner (1980). *Investigaciones sobre el desarrollo cognitivo*. Madrid. Pablo del Río.
- Bodnar, C. A., Anastasio, D., Enszer, J. A. & Burkey, D. D. (2016). *Engineers at play: Games as teaching tools for undergraduate engineering students*.
- Burke, P. (2006). *¿Qué es la historia cultural?* Paidós.Carretero, M. y López, C. (2009). *Estudios cognitivos sobre el conocimiento histórico: aportaciones para la enseñanza y alfabetización Histórica*. Enseñanza de las Ciencias Sociales.

- Castañeda (2018) Realidad aumentada para desarrollar la competencia de construcción de interpretaciones históricas en alumnos de secundaria de la I.E. María Magdalena, 2018.
- Casana (2020), en su informe buscó determinar que la infografía como táctica ejerce influencia significativa en la optimización de la habilidad construye interpretaciones históricas en los alumnos del segundo grado de la I.E. Mariscal Luzuriaga, 2019.
- Castrejón, C. M. (2020). "II Guerra Mundial: Escoge tu Historia" propuesta de novela visual para el estudio de la historia y el desarrollo de la empatía histórica.
- Carrión, E. (2017). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior.
- Contreras, R. & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Csikszentmihaly, M. (2019). Finding Flow: The Psychology of Engagement with everyday life. Basic Books.
- Cuenca, J. M. y Jiménez, R. (2018). Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación..
- Cusicuna, D. H. y Machaca, E. A. (2019). Aplicación de la herramienta Kahoot para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2º grado de secundaria de la I.E. San Martín de Socabaya, Arequipa, 2018.

- De La Torre, J.J. y Val, S.V. (2020). Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de Historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño [tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/10413>.
- Del Moral, Guzmán & Fernández (2018). Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Learning Levels of Primary School Students. *Journal of New Approaches in Educational Research*.
- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, 9-15 setiembre). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.”
- Díaz, C. (2017). La gamificación en una unidad didáctica como herramienta para que la Historia resulte atractiva [tesis de bachiller, Universidad Valladolid, España].
- Domínguez, R. M. (2018). Uso de fuentes históricas y el desarrollo del pensamiento histórico en niños del sexto grado del nivel primaria de la IE Rosa Carrera deMartos, 2018.
- Dosse, F. (2003). La historia. Conceptos y escrituras, Nueva Visión.
- Ferguson, N. (1998). Historia virtual. ¿Qué hubiera pasado si...? Taurus.
- Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español.

- García y Torrijos (2002). Juegos de mesa, las más populares. Historia y reglas
- Gallego, F.J. & Llorens, F. (2015, 8 -10 julio). Gamificación, insensatos [ponencia]. Actas de la XXI Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática.
- Garvey, C. (2017). El juego de mesa. Madrid, España: Editorial Morata
- Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. ECIS.
- Hernández, R.; Fernández, R. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta edición. Editorial Mc Graw- Hill.
- Herrera, Lázaro y Vásquez (2018), en su averiguación Programas de juegos de mesa para optimizar ideas de números y cantidades en menores de cuatro años del colegio Despertar.
- Hicks, D., & Holden, C. (2007). Remembering the future: what do children think?. Environmental Education Research,
- Huamán, J. A. (2018). Una añeja teoría de la verdad en el novísimo enfoque por competencias del Currículo Nacional del Perú. Horizonte de la Ciencia
- Ibagón, J. (2021, 23-25 de Junio) Educación histórica, entre el método histórico y la praxis vital. Tercer encuentro internacional en educación histórica de la educación. La educación histórica como campo de conocimiento. INEHRM, México.
- Ibagón, N. J. (2018). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. Educación y Ciudad,

- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. Sevilla: SM Andalucía
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
- Linaza, J., & Maldonado, a. (2000). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos Promat.
- Leal, D. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.  
<http://www.perueduca.pe/documents/17794803/0/201419-Conectivismo-una-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital.pdf>.
- Lee, J.J., Ceyhan, P., Jordan-Cooley, W. & Sung, W. (2013). GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. Simulation & Gaming.
- Lévesque, S. (2008). Thinking historically: Educating students for the twenty-first century. University of Toronto Press.
- Ministerio de Educación. (2015). Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Área curricular Historia, Geografía y Economía.
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Ministerio de Educación. (2019a). ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?
- Evaluaciones de logros de aprendizaje 2018. MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2019b). Resultados de la ECE: un insumo para mejorar los aprendizajes. Informe de resultados para la institución educativa Director/Subdirector. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.
- Ministerio de Educación. (2019c). ¿Qué logran nuestros estudiantes en Ciencias Sociales (Historia, Geografía y Economía)?. Informe para docentes. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.

- Ministerio de Educación. (2019). Equidad y oportunidades de aprendizaje en 2° grado de secundaria. Evidencias de la ECE 2016. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.
- Martinez, M., Gómez C.J. & Miralles, P. (2021). The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children. *Humanities and Social Sciences Communications* 8, (122).
- Naranjo, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación*, 33, (2), 153-170. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>.
- Nallar D. (2015) Diseño de juegos en América latina, estructura lúdica.
- Nearpod. (2021, junio) Crear lecciones gamificadas. <https://nearpod.com>
- Oliva, H.A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*.
- Ortiz, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*.
- Paccotacya, R. Y. G., Hinojosa, E., Rucano, H. C., Iquira, D. A., Apaza, R. G., Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: Latest evidence and future directions*.
- Pérez (2020), Tácticas cognoscitivas para desarrollar habilidades del curso de Historia, Geografía y Economía en los alumnos del segundo año de secundaria de la I.E. N° 88418, Las Delicias, Nuevo Chimbote – 2018.

Peña (2021), "Aprendizaje fundamentado en problemáticas respecto a la competencia construye interpretaciones históricas en alumnos del quinto de secundaria, Comas-Lima, 2020.

Piaget, J.(2015) Jean Piaget teoría genética y del aprendizaje.

Ponce (2018) Efectos de los Juegos de Mesa en el Desarrollo de las Habilidades Sociales de Estudiantes de Secundaria.

Raynaudo, G. & Peralta, O. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky.

Revuelta, F.I., Guerra, J. y Pedrera, M. I. (2017). Gamificación con PBL para una asignatura del grado de maestro de educación infantil. En R. Contreras y J.

Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual.

Rosario, F. (2015). El juego hasta los 6 años. Madrid: España.

Rüsen, J. (2007). "Memory, history and the quest for the future", en Cajani, L. (ed.): History Teaching, Identities and Citizenship. European Issues in Children's Identity and Citizenship.

Sáiz, J., & Fuster, C. (2014). Memorizar historia sin aprender pensamiento histórico: las PAU de Historia de España. Revista Investigación en la Escuela.

Sáiz, J. (2014). Fuentes históricas y libros de texto en secundaria: una oportunidad perdida para enseñar competencias de pensamiento histórico..

- Sánchez, Á. & Colomer, J. C. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *CLIO. History and History Teaching*, 44, 82-
- Santisteban, A. (2021, 23-25 de Junio) ¿Por qué investigamos en didáctica de la historia y de las ciencias sociales? Tercer encuentro internacional en educación histórica de la educación. La educación histórica como campo de conocimiento. INEHRM, México.
- Santisteban, A. (2010). La formación de competencias de pensamiento histórico. Clío & Asociados.
- Santisteban, A., González, N., & Pagès, J. (2010). Una investigación sobre la formación del pensamiento histórico. *Metodología de investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 115-128.
- Santisteban, A., & Pagès, J. (2006). La enseñanza de la historia en educación primaria. *Educación primaria. Orientaciones y recursos*, 129-183.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human Computer Studies*.
- Seixas, P. & Morton, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.
- Siemens, G., & Fonseca, D.E. (2007). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*.
- Schiller, F. (2002). *Poesía filosófica*. Madrid: Hiperión.
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación (4ta. Ed.)*. Editorial ECOE.

- Trejo, H. (2019). Technological resources for the integration of gamification in the classroom. *Tecnología, Ciencia y Educación*
- Tufinio, B. B. (2019). Estrategia "lectura de objetos" en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de secundaria, *La Esperanza – Trujillo 2017*.
- Valle, A. (2018). Desafíos del uso de fuentes para el desarrollo pensamiento histórico. *Revista de Pedagogía*.
- Vici, Agus, Sukihananto (2018), El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar.
- Vigotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona
- Villaroel (2021) Programa "Gamificando con fuentes históricas" para el fortalecimiento de la competencia Construye Interpretaciones Históricas en estudiantes del nivel secundaria.
- Villarroel, R., Santa María, H., Quispe, V., & Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Editorial Wharton Digital Press.
- Wineburg, S. (2001). Making (historical) sense in the new millennium. *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*, 232-255.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Medi

ANEXO 01

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO DE MESA	<p>Juego organizado que se practica sobre una mesa o superficie similar y en el que se emplea algún objeto, como un tablero, dados, fichas, cartas, etc.</p> <p>Los juegos de mesa son actividades lúdicas que están formadas por un tablero y fichas y se clasifican según su complejidad, es considerado como un componente vital, que permite la continuidad del jugador. (Garvey, 2017).</p>	<p>Son los criterios de evaluación de la variable independiente expresado en tres dimensiones cada uno acompañado con sus indicadores e ítems que miden cuatro niveles de rango.</p>	Contenido	Claridad y coherencia	<p>Excelente (5puntos)</p> <p>Satisfactorio (4puntos)</p> <p>Mejorable (3 puntos)</p> <p>Insuficiente (2 puntos)</p>
			Pertinencia	Correspondencia a la temática	
			Reglas	Precisión y comprensión	
			Creatividad	Original, interesante, atractivo.	

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Competencia Construye Interpretaciones Históricas	Ministerio de Educación (2016) como la facultad que tendrá el estudiante para “sustentar una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de los cambios temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias” (p. 62).	Son las respuestas de los estudiantes de tercer año de secundaria a cuestiones presentadas sobre la variable dependiente, expresado en tres dimensiones. Cada uno acompañado de sus indicadores e ítems que miden cuatro niveles de rango	Interpreta críticamente fuentes diversas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica las características de las fuentes históricas</li> <li>• Analiza fuentes históricas diversas</li> <li>• Integra información de diversas fuentes relacionados con hechos o procesos históricos</li> </ul>	AD: Logro destacado (18-20)  A: Logro (15-17)  B: Proceso (11-14)  C: Inicio (0-10)
			Comprende el tiempo histórico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende duración y ritmos de la Historia</li> <li>• Reconoce y emplea convenciones temporales y periodificaciones</li> </ul>	
			Elabora explicaciones sobre procesos históricos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica causas y consecuencias</li> <li>• Comprende la perspectiva de los protagonistas</li> <li>• Utiliza conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar una explicación histórica</li> <li>• Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias</li> </ul>	

## ANEXO 02

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Juego de mesa interactivo bicentenario para fortalecer la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundaria.

AUTOR: Martín Chávarry Capristán.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat?	<b>Objetivo general</b>  Determinar que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat	<b>Hipótesis general</b>  El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.	Juego de Mesa	Contenido	Claridad y coherencia	Tipo de investigación - Cuasi experimental  Diseño de investigación - GE 01 X 02 GE 01 --- 02  - Donde: Ge - Grupo experimental Gc - Grupo control  Población y muestra La población está conformada por 99 estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.  Muestra - Tipo: probabilística  - 50 estudiantes de tercer grado de educación secundaria.  Técnica e instrumentos - Variable 1: Juego de mesa interactivo bicentenario. Técnicas: Observación Instrumento: Rúbrica
				Pertinencia	Correspondencia a la temática	
				Reglas	Precisión y comprensión	
				Creatividad	Original, interesante, atractivo.	
	<b>Objetivos específicos</b>  Elaborar el juego de mesa interactivo bicentenario. Determinar que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad de interpreta críticamente fuentes en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.	<b>Hipótesis nula</b>  El juego de mesa interactivo bicentenario no fortalece la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.	Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las características de las fuentes históricas</li> <li>Analiza fuentes históricas diversas</li> <li>Integra información de diversas fuentes relacionados con hechos o procesos históricos</li> </ul>	
				Comprende el tiempo histórico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende duración y ritmos de la Historia</li> <li>Reconoce y emplea convenciones temporales y periodificaciones.</li> </ul>	

	<p>Determinar que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.</p> <p>Determinar que el juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad elabora explicaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad de interpreta críticamente fuentes en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.</p> <p>El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad comprende el tiempo histórico en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.</p> <p>El juego de mesa interactivo bicentenario fortalece la capacidad elabora explicaciones históricas en estudiantes del tercer grado del nivel secundaria de la institución educativa Champagnat.</p>		<p>Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica causas y consecuencias</li> <li>• Comprende la perspectiva de los protagonistas</li> <li>• Utiliza conceptos sociales, políticos y económicos al elaborar una explicación histórica</li> <li>• Explica hechos o procesos históricos sobre la base de sus causas y consecuencias</li> </ul>	<p>- Variable 2: Competencia construye interpretaciones históricas.</p> <p>Técnicas: Test</p> <p>Instrumento: cuestionario, Prueba pedagógica de entrada y salida. (pre test y pos test)</p> <p>- Estadística a utilizar</p> <p>Descriptiva inferencial</p> <p>La estadística a utilizar será la inferencial, porque los diseños de tipo cuasi experimental son muestras relacionadas</p>
--	--	--	--	--	--	---

## ANEXO 03

### SESIONES

#### SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

TÍTULO DE LA SESIÓN: Valoremos el movimiento cultural de la ilustración

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
<b>Construye interpretaciones históricas</b>	Elabora explicaciones históricas	Explica hechos, procesos o problemas históricos del movimiento intelectual y cultural de la ilustración

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TEMPO	RECURSOS
INICIO	Observan un video de relacionado a las Reformas Borbónicas. Responden a la pregunta: ¿La ilustración influyó en la independencia de Hispanoamérica? ¿Qué es la ilustración? A través de una lluvia de ideas definen la ilustración.	20	diapositivas
DESARROLLO	Dan lectura a su módulo de aprendizaje y desarrollan el cuestionario. ¿Qué es la ilustración? ¿Cuáles son las características de la ilustración? ¿Cuáles son los representantes de la ilustración? ¿En qué consiste el despotismo ilustrado? ¿Cuál fue la influencia de la ilustración en Hispanoamérica? Realizan un diálogo y comparten sus respuestas Elaboran un organizador visual del tema	40	plataforma zoom  videos
CIERRE	Se les indica a los estudiantes que respondan a las preguntas. ¿Qué es la ilustración? ¿Cuáles son las características de la ilustración? ¿Cuál es la influencia de la ilustración en la independencia de Hispanoamérica?	20	módulo

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

### TÍTULO DE LA SESIÓN: Los cambio de las Reformas Borbónicas

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
<b>Construye interpretaciones históricas</b>	Comprende el tiempo histórico. Elabora explicaciones históricas	Identifica diversos hechos o procesos históricos relacionados a las reformas borbónicas.  Explica hechos, procesos o problemas históricos relacionados a las reformas borbónicas.

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TEMPO	RECURSOS
INICIO	Observan un video relacionado a las reformas borbónicas Responden a la pregunta: ¿Las reformas borbónicas influyeron en la aparición de los movimientos emancipadores? ¿Qué son las Reformas Borbónicas? A través de una lluvia de ideas definen las Reformas Borbónicas.	20	diapositivas
DESARROLLO	Dan lectura a su módulo de aprendizaje y desarrollan el cuestionario. ¿Qué son las reformas borbónicas? ¿Cuáles son las reformas borbónicas que se realizaron en Hispanoamérica? ¿Qué reformas borbónicas se realizaron en el Perú? ¿Cuáles son las reformas borbónicas que influyeron en los movimientos de emancipación en Hispanoamérica? Realizan un diálogo y comparten sus respuestas Elaboran un organizador visual del tema Elabora una línea de tiempo de los hechos históricos relacionados a las reformas borbónicas.	40	plataforma zoom  videos
CIERRE	Se les indica a los estudiantes que respondan a las preguntas. ¿Qué son las reformas borbónicas? ¿Cuáles son las reformas borbónicas que afectaron a las colonias de Hispanoamérica? ¿Cuál es la influencia de las reformas borbónicas en los movimientos de emancipación americana?	20	

### SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

#### TÍTULO DE LA SESIÓN: Las Rebeliones indígenas

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
<b>Construye interpretaciones históricas</b>	Interpreta críticamente fuentes diversas:  Elabora explicaciones históricas	Identifica coincidencias y contradicciones entre diversas fuentes relacionadas a las rebeliones indígenas. Explica hechos, procesos o problemas históricos relacionados a las reformas borbónicas.

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TEMPO	RECURSOS
INICIO	Observan un video relacionado a las rebeliones indígenas Responden a la pregunta: ¿Las rebeliones indígenas fueron la base de los movimientos emancipadores que influyeron en la independencia del Perú? ¿Cuáles fueron las causas de las rebeliones indígenas? A través de una lluvia de ideas definen las rebeliones indígenas.	20	diapositivas
DESARROLLO	Analizan imágenes de Felipe Guamán Poma de Ayala e identifican: autor, características, intencionalidad, similitud, contradicciones. Dan lectura a su módulo de aprendizaje y desarrollan el cuestionario. ¿Cuáles son las causas de las rebeliones indígenas? ¿Cuáles son las principales rebeliones indígenas? ¿Cuáles son los hechos principales de las rebeliones de los incas de Vilcabamba y de Juan Santos Atahualpa? ¿Cuáles son las consecuencias de las rebeliones indígenas? Realizan un diálogo y comparten sus respuestas Elaboran un organizador visual del tema	40	plataforma zoom  videos
CIERRE	Se les indica a los estudiantes que respondan a las preguntas. ¿Cuáles fueron las causas y consecuencias de las rebeliones indígenas? ¿Las rebeliones indígenas fueron la base de los movimientos emancipadores que influyeron en la independencia del Perú?	20	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

TÍTULO DE LA SESIÓN: La ilustración americana en el movimiento emancipador.

### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
<b>Construye interpretaciones históricas</b>	Interpreta críticamente fuentes diversas:  Elabora explicaciones históricas	Identifica coincidencias y contradicciones entre diversas fuentes relacionadas a los personajes e instituciones a inicio de la emancipación. Explica hechos, procesos o problemas históricos relacionados a la ilustración americana.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TEMPO	RECURSOS
INICIO	Observan un video relacionado a la ilustración americana y de la sociedad amantes del país. ¿El pensamiento ilustrado americano influyó en la independencia del Perú? ¿Qué son los precursores? ¿Qué es la patria? ¿Cuál es la obra de los personajes e instituciones precursores de la independencia del Perú? A través de una lluvia de ideas definen la idea de patria y de precursores.	20	diapositivas
DESARROLLO	Analizan imágenes relacionadas a los personajes e instituciones precursoras de la independencia: autor, características, intencionalidad, similitud, contradicciones. Dan lectura a su módulo de aprendizaje y desarrollan el cuestionario. ¿Cuál es el pensamiento ilustrado americano? ¿Qué son los precursores? ¿Qué es la patria? ¿Qué obras realizaron los precursores e instituciones que influyeron en la independencia del Perú? Realizan un diálogo y comparten sus respuestas Elaboran un organizador visual del tema	40	plataforma zoom  videos
CIERRE	Se les indica a los estudiantes que respondan a las preguntas. ¿Cuál es la influencia del pensamiento ilustrado americano en la independencia de Hispanoamérica? ¿Cuáles fueron las obras que realizaron los personajes e instituciones que influyeron en la independencia del Perú?	20	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

TÍTULO DE LA SESIÓN: Crisis de la monarquía española.

### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
<b>Construye interpretaciones históricas</b>	Comprende el tiempo histórico:  Elabora explicaciones históricas	Identifica diversos hechos o procesos históricos relacionados a las reformas borbónicas.  Explica hechos, procesos o problemas históricos relacionados a la ilustración americana.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TEMPO	RECURSOS
INICIO	Observan un video relacionado a la ilustración americana y de la sociedad amantes del país. ¿El pensamiento ilustrado americano influyó en la independencia del Perú? ¿Cuál es la obra de los personajes e instituciones precursores de la independencia del Perú? A través de una lluvia de ideas emiten la definición del pensamiento ilustrado americano.	20	diapositivas
DESARROLLO	Analizan imágenes relacionadas a los personajes e instituciones precursoras de la independencia e identifican: autor, características, intencionalidad, similitud, contradicciones. Dan lectura a su módulo de aprendizaje y desarrollan el cuestionario. ¿Cuál es el pensamiento ilustrado americano? ¿Qué son los precursores? ¿Qué es la patria? ¿Qué obras realizaron los precursores e instituciones que influyeron en la independencia del Perú? Realizan un diálogo y comparten sus respuestas Elaboran un organizador visual del tema Elabora una línea de tiempo relacionado a los hechos históricos de las reformas borbónicas.	40	plataforma zoom  videos
CIERRE	Se les indica a los estudiantes que respondan a las preguntas. ¿Cuál es la influencia del pensamiento ilustrado americano en la independencia de Hispanoamérica? ¿Cuáles fueron las obras que realizaron los personajes e instituciones que influyeron en la independencia del Perú?	20	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

### TÍTULO DE LA SESIÓN: Las rebeliones internas

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
<b>Construye interpretaciones históricas</b>	Interpreta críticamente fuentes diversas:  Elabora explicaciones históricas	Identifica coincidencias y contradicciones entre diversas fuentes relacionadas a las rebeliones internas Explica hechos, procesos o problemas históricos relacionados a las rebeliones internas.

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TEMPO	RECURSOS
INICIO	Observan un video relacionado a la rebelión de Mateo Pumacahua y los hermanos Angulo. ¿Cuál fue la influencia de las rebeliones internas en la independencia del Perú? ¿Qué rebeliones internas de desarrollaron en el centro y sur del Perú? A través de una lluvia de ideas emiten algunas rebeliones que se realizaron en el centro y sur del Perú.	20	diapositivas
DESARROLLO	Analizan textos relacionados a los manifiestos realizados por los insurgentes en el centro y sur del Perú e identifican: autor, características, intencionalidad, similitud, contradicciones. Dan lectura a su módulo de aprendizaje y desarrollan el cuestionario. ¿Cuáles fueron las causas y consecuencias de las rebeliones internas? ¿Cuáles fueron las rebeliones internas realizados en el centro y sur del Perú? ¿Qué hechos principales se realizaron en la rebelión de Mateo Pumacahua y los hermanos Angulo? Realizan un diálogo y comparten sus respuestas Elaboran un organizador visual del tema	40	plataforma zoom  videos
CIERRE	Se les indica a los estudiantes que respondan a las preguntas. ¿Cuáles fueron las causas y consecuencias de las rebeliones internas? ¿Cuál es la influencia de las rebeliones internas en la independencia del Perú?	20	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

TÍTULO DE LA SESIÓN: Los movimientos independentistas y continentales.

### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
<b>Construye interpretaciones históricas</b>	Comprende el tiempo histórico:  Elabora explicaciones históricas	Identifica diversos hechos o procesos históricos relacionados a los movimientos independentistas y continentales. Explica hechos, procesos o problemas históricos relacionados a los movimientos independentistas y continentales

### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TEMPO	RECURSOS
INICIO	Observan un video relacionado a los movimientos independentistas y continentales. ¿Cuál es la influencia de los movimientos independentistas continentales en la independencia del Perú? ¿Cuáles fueron las acciones que realizó la corriente libertadora del sur en la independencia de Chile y en consolidación de la independencia del Argentina? A través de una lluvia de ideas emiten algunas acciones realizado por la corriente libertadora del sur.	20	diapositivas
DESARROLLO	Dan lectura a su módulo de aprendizaje y desarrollan el cuestionario. ¿Cuáles fueron los movimientos independentistas en Hispanoamérica? ¿Qué acciones principales se realizaron en la independencia de México y Brasil? ¿Qué hechos principales realizaron las corrientes libertadoras del sur y del norte en la independencia de los países de América del Sur? Realizan un diálogo y comparten sus respuestas Elaboran un organizador visual del tema Elabora una línea de tiempo de los hechos principales de los movimientos independentistas y continentales.	40	plataforma zoom  videos
	Se les indica a los estudiantes que respondan a las preguntas.		

CIERRE	¿Cuáles fueron los hechos principales relacionados a la independencia de México y Brasil? ¿Cuáles fueron los hechos principales realizados por la corriente libertadora del sur? ¿Cuál es la influencia de la corriente libertadora del sur en la independencia de Chile y en la consolidación de la independencia de Argentina?	20	
--------	--	----	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

### TÍTULO DE LA SESIÓN: LA INDEPENDENCIA DEL PERÚ

#### APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
<b>Construye interpretaciones históricas</b>	Comprende el tiempo histórico:  Elabora explicaciones históricas	Identifica diversos hechos o procesos históricos relacionados a la independencia del Perú  Explica hechos, procesos o problemas históricos relacionados a la independencia del Perú.

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TEMPO	RECURSOS
INICIO	Observan un video relacionado a independencia del Perú. ¿Qué hechos principales de desarrollaron para lograr la proclamación de la independencia del Perú? A través de una lluvia de ideas emiten algunos hechos conocidos de las acciones previas a la independencia del Perú.	20	diapositivas
DESARROLLO	Analizan textos relacionados a la independencia del Perú e identifican: autor, intencionalidad, similitudes, contradicciones. Dan lectura a su módulo de aprendizaje y desarrollan el cuestionario. ¿Qué hechos principales desarrolló la corriente libertadora del sur en la independencia del Perú? ¿Qué hechos fueron favorables a Don José de San Martín para proclamar la independencia del Perú? ¿Cuáles fueron los acuerdos o negativas de las conferencias de Miraflores y de Punchauca? ¿Qué acciones se desarrollaron en Lima para la proclamación de la independencia del Perú? ¿Por qué San Martín era partidario del establecimiento de la monarquía constitucional? Elaboran un organizador visual del tema Elabora una línea de tiempo de los hechos principales de la independencia del Perú.	40	plataforma zoom  videos
CIERRE	Se les indica a los estudiantes que respondan a las preguntas.	20	

	<p>¿Cuáles fueron los hechos históricos principales relacionados a la corriente libertadora del Sur?</p> <p>¿Cuál es el papel que desempeñó el pueblo peruano en la proclamación de la independencia del Perú?</p> <p>¿Cuál es la trascendencia de la corriente libertadora del sur en la independencia del Perú?</p>		
--	---	--	--

### CRONOGRAMA DE SESIONES

<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>		
	<b>SESIÓN</b>	<b>FECHA</b>
1	La ilustración	29/09/21
2	Las reformas borbónicas	06/10/21
3	Las rebeliones indígenas	20/10/21
4	La ilustración americana en el movimiento emancipador	27/10/21
5	Crisis de la monarquía española	03/11/21
6	Las rebeliones internas	10/11/21
7	Movimientos independentistas y continentales.	17/11/21
8	La independencia del Perú	24/11/21
<b>APLICACIÓN DEL JUEGO DE MESA</b>		<b>FECHA</b>
1	Aplicación del juego de mesa Bicentenario	01/12/21
2	Aplicación del juego de mesa Bicentenario	08/12/21
3	Aplicación del juego de mesa Bicentenario	11/12/21
4	Aplicación del juego de mesa Bicentenario	13/12/21
5	Aplicación del juego de mesa Bicentenario	14/12/21

## ANEXO 04

### INSTRUMENTO DE LA VARIABLE: Competencia Construye interpretaciones históricas.

1. Revisa detenidamente las siguientes fuentes y responde la pregunta planteada.



¿De qué manera se relacionan ambas fuentes?

- a** Ambas fuentes se complementan porque reflejan el contexto histórico de la conquista del Tahuantinsuyo.
- b** Ambas fuentes contrastan entre sí porque solo una corresponde a la captura del inca y la otra a una construcción del periodo formativo.
- c** Ambas fuentes se complementan porque se relacionan a los lugares de las rebeliones indígenas después de la conquista.
- d** Ambas fuentes contrastan entre sí porque una está asociada al movimiento del Tanqui Onkoy y la otra a un centro ceremonial del señor de Guzmango.

2. Marco necesita investigar sobre la corriente libertadora del sur y encuentra la siguiente imagen.



¿Cuál es la intencionalidad del autor al realizar el óleo sobre el lienzo respectivo?

- a** Representar la reunión patriótica del cabildo en la plaza de Huaura
- b** Perennizar el hecho histórico de la consolidación de la independencia del Perú
- c** Retratar la proclamación de la independencia del Perú en la ciudad de Lima
- d** Simbolizar el acuerdo del cabildo para la proclamación de la independencia

3. Según la fuente textual ¿cuál fue la causa coyuntural de la rebelión de Túpac Amaru?

Caracterización de la rebelión de Túpac Amaru.

Fue un movimiento rebelde de gran envergadura que fue la culminación de todo un ciclo de rebeliones que reflejaban un descontento social, pero la élite indígena lo que quería [...] era insertarse dentro del propio sistema colonial, porque se produce un fenómeno de ascenso de la sociedad indígena en el siglo XVIII. Entonces, algo que generó un temor, [...] muy grande en el Estado colonial y en las élites fue precisamente esta alianza entre el sector criollo mestizo con la población indígena. [...] Hay también factores de carácter coyuntural que precipitan la rebelión, que tienen que ver con las Reformas Borbónicas que implementan desde España, en el periodo de reinado de Carlos III, porque España quiere tener más ingresos. [...] (Rosas, 2013).

- a** El movimiento de gran envergadura porque logró la protección de los indígenas en el sistema colonial.
- b** La decisión del monarca español de aumentar los impuestos en los virreinos de América.
- c** La imposición de las Reformas Borbónicas que promovieron la estabilidad del trabajo indígena y la supresión de la mita.
- d** La implantación del gobierno virreinal en las antiguas tierras del Tahuantinsuyo

4. Manifiesto de José Angulo al pueblo del Cusco. (Proclama política que pertenece a la rebelión del Cusco, 1814)

[...] El numeroso pueblo, la fuerza armada y todas las corporaciones han ratificado solemnemente la Constitución Política de la Monarquía, la fidelidad a nuestro amado monarca el Sr. D. Fernando VII, a las Cortes Soberanas, y a la serenísima regencia del reino, cuyas determinaciones espero, y a las cuales doy cuenta, instruida con documentos de la sanidad de mis procedimientos. Si todas las revoluciones políticas tienen un carácter particular que las distingue, es sin duda muy original el de la acaecida en esta ciudad. Contra el curso regular de ella, ha sido incruenta, porque no se ha derramado una gota de sangre; no ha habido anarquía, porque algunos pequeños desórdenes inevitables en un trastorno, han sido prontamente detenidos: los jueces de primera instancia han sido auxiliados, y puesta a su disposición la fuerza armada necesaria; se trata del cumplimiento de las leyes, y según las atribuciones del jefe político y comandante militar, se hace la separación de los asuntos en que respectivamente deben entender. (Temple, 1971, pp. 211-215).

Manifiesto de los insurgentes del Cusco (Proclama política que pertenece a la rebelión del Cusco, 1814).

[...] Valientes generales: Continudad con vuestra vigilancia y entusiasmo, y sin dejaros pervertir de las amenazas y sin preocuparos con el germen de la discordia. Todos sois unos e iguales y os reconocemos por nuestros libertadores. Congreso sabio que acabáis de ser elegido y proclamado por un pueblo en los fervores de un arrebatado juicio, grande, extraordinario y aun divino; empezad ya a operar con denuedo hollando imperiosamente

las leyes bárbaras de la España, fundaos solo en la necesidad, en la razón y en la justicia, y sean éstas el timón por donde gobernéis un pueblo que no reconoce autoridad alguna extranjera. Ilustre Ayuntamiento: Oíd los ecos públicos sin desviaros en pretensiones extrañas, y en sostener con avilantez el plan infame del gobierno español; en vuestro cuerpo tenéis miembros podridos que se deben cortar, si no reforman sus costumbres. Insensatos: No os perdemos de vista. Temed nuestro enojo si no os enmendáis. (Aparicio, 1971, pp. 329-330)

¿Cuál es la diferencia de posturas en las dos fuentes respecto a la independencia del Perú?

- a** La primera es partidaria al gobierno imperante y la segunda está en contra del dominio español
- b** La primera promueve las reformas en el sistema colonial y la segunda la igualdad entre las clases
- c** La primera sostiene la paz en un conflicto y la segunda refleja la aceptación al dominio de la corona.
- d** La primera define un concepto político y la segunda un concepto que relaciona los dogmas religiosos de la época.

5. Observa el dibujo del cronista Guamán Poma de Ayala ¿Qué representa y cual crees que fue la intención del autor?



- a La catequización pacífica de los indígenas por las misiones franciscanas
- b La dominación española frente a la esclavitud y sumisión de los indígenas
- c El adoctrinamiento para el cumplimiento de las nuevas leyes
- d La obediencia y veneración de los indígenas ante los encomenderos

6. Durante su estadía en Lima en 1513 el viajero francés Amadeo Frezier dejó algunas impresiones sobre los criollos y españoles, expresando lo siguiente: “Por lo que se refiere al ingenio, los criollos de Lima no adolecen de falta de este: tienen vivacidad u disposición para las ciencias; los de la sierra la tienen menos, pero tanto los unos como los otros se creen bastante superiores a los españoles; puede ser que esto sea resultado de la antipatía que reina entre ellos aunque sean súbditos de un mismo monarca”.

¿A qué se refiere Amadeo Frezier?

- a Que los criollos tienen inteligencia clara y prefieren más las ciencias que los españoles
- b La aversión existente entre las sociedades de la clase media y de la aristocracia virreinal
- c La desigualdad existente entre los criollos y los españoles en el virreinato del Perú
- d La rivalidad entre criollos y españoles por tener mayor capacidad intelectual en la colonia

7. Revisa detenidamente las siguientes fuentes y responde la pregunta planteada.



¿De qué manera se relacionan ambas fuentes?

- a** Ambas fuentes contrastan entre sí porque la primera se relaciona un palacio del señor de Wari y la otra a una construcción incaica.
- b** Ambas fuentes se complementan porque se relacionan a escenarios del Gran Pajonal donde se desarrolló el levantamiento de Juan Santos Atahualpa.
- c** Ambas fuentes contrastan entre sí porque la primera es un centro administrativo de la cultura Chachapoyas y la segunda una fortaleza de la cultura del Gran Pajatén.
- d** Ambas fuentes se complementan porque reflejan los escenarios donde se desarrolló la resistencia de los incas de Vilcabamba

8. El cuadro presenta información ordenada de acuerdo a la secuencia de hechos históricos relacionados a la independencia del Perú.

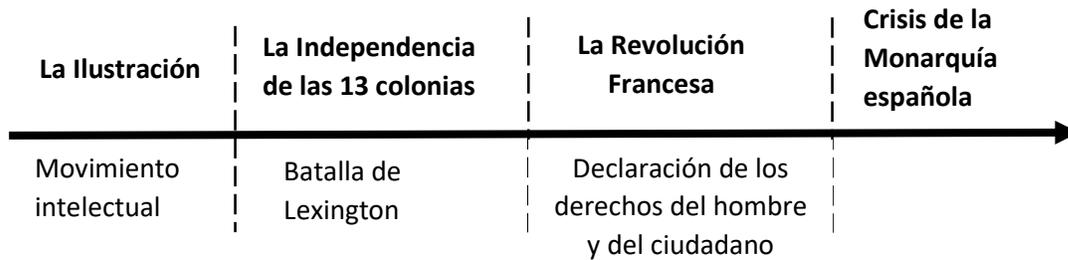
Observa.

TOMA DE CAJAMARCA	VILCABAMBA	VILCABAMBA	SELVA CENTRAL	CUSCO
Captura del inca Atahualpa	Rebelión de Manco Inca.	Rebelión de Túpac Amaru		Batalla de Sangarará.

¿Cuál de las siguientes alternativas completa la información del cuadro?

- a** Levantamiento de Tupac Amaru I en Vitcos
- b** Captura de José Gabriel Condorcanqui en el Cusco
- c** Rebelión de Juan Santos Atahualpa
- d** Rebelión de Mateo Pumacahua y los hermanos Ángulo

09. Observa con atención la siguiente secuencia.



¿Cuál de las siguientes alternativas completa la secuencia anterior?

- a Victoria de los colonos norteamericanos en Saratoga y Yorktown
- b Instauración de la asamblea general constituyente y la toma de la Bastilla
- c Invasión de Napoleón Bonaparte a España y coronación de José I
- d Elaboración de la enciclopedia intelectual por Diderot y D'Alembert

10. El cuadro presenta información ordenada de acuerdo a la secuencia de hechos históricos relacionados a las rebeliones internas.

Observa.

CUSCO	HUÁNUCO	TACNA	TACNA	
Rebelión de Túpac Amaru	Rebelión de Juan José Crespo y Castillo	Rebelión de Francisco de Zela	Rebelión de Enrique Pallardelle	

¿Cuál de las siguientes alternativas completa la información del cuadro?

- a La rebelión de Túpac Catari y Diego Cristóbal
- b La expedición de Antonio Álvarez de Arenales
- c La conferencia de Miraflores y de Punchauca
- d El levantamiento de Mateo Pumacahua y los hermanos Ángulo

11. En el virreinato la educación era un privilegio reservado para ciertos sectores, mientras que actualmente es un derecho para todos.

Elige la afirmación que explique otro cambio entre la educación en el virreinato y la educación actual.

- a** En el virreinato la educación se basaba en la enseñanza memorística y en la actualidad se promueve solo el aprendizaje de las letras y las ciencias.
- b** En el virreinato la educación era dirigida por las órdenes religiosas y en la actualidad es regulada por el Estado.
- c** En el virreinato la educación solo era para los descendientes de los conquistadores y en la actualidad lo es para las personas más pudientes.
- d** En el virreinato la educación era recomendable que los estudiantes aprendan teología y latín y en la actualidad también se aprenden en las escuelas públicas teología, latín y derecho.

12. La Ilustración fue un movimiento intelectual, filosófico y cultural que se desarrolló en Europa durante el siglo XVIII. Consideraba que la razón era la luz que iluminaría el conocimiento humano para sacar a la humanidad de la ignorancia y de esta manera construir un mundo mejor.

¿Cuál de las siguientes alternativas señala también una contribución de la ilustración al mundo actual?

- a** Las ideas de las democracias, la separación de poderes y los derechos humanos.
- b** La consolidación de reforma de la iglesia, las revoluciones sociales en favor de las monarquías
- c** La actual base de las concepciones de los Estados que representan gobiernos totalitarios.
- d** El desarrollo de las doctrinas de los gobiernos socialistas e imperialistas.

13. Las reformas Borbónicas empezaron a ser aplicadas en el Perú desde 1776, el visitador José Antonio de Areche aplicó con excesivo rigor y desdén hacia los criollos. Los comerciantes del sur andino y del Alto Perú se vieron afectados por el alza de la alcabala y la aduana en la paz. Las medidas también afectaron a diversos sectores sociales, los cuales decidieron apoyar a la rebelión.

¿Qué alternativa expresa una causa económica para explicar la rebelión de Túpac Amaru II?

- a** El descontento de la población por la discriminación de los criollos en los cargos públicos
- b** La implantación de las reformas borbónicas que beneficiaban a los españoles y a los mestizos
- c** El aumento de los impuestos como el de la alcabala y de aduana perjudicaron a los comerciantes
- d** La aplicación de las normas con excesivo rigor y desdén hacia los criollos y mestizos.

14. Al dar menos importancia a las actividades económicas como la agricultura, la industria y el comercio, el desarrollo de España se vio afectado y entró en una grave crisis cuando Napoleón Bonaparte invade y ocupa el país, entrega el trono español a su hermano José I y desencadena las rebeliones de los españoles por su independencia.

¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la crisis de la monarquía española?

- a** La baja productividad en los cultivos realizados por los campesinos en las tierras españolas
- b** El decaimiento de la producción industrial a causa de la competencia de los obrajes coloniales
- c** La falta de un gobierno español por la invasión francesa que dirigió Napoleón Bonaparte
- d** El establecimiento del tratado de libre comercio que debilitó la actividad en los puertos coloniales

15. San Martín organizó una expedición libertadora hacia el Perú. Este, consideró atravesar los Andes hacia Chile, independizarlo, e ingresar al Perú por mar. En Mendoza organizó el Ejército de los Andes con soldados de las armas de infantería, caballería y artillería, en diciembre de 1816 partió con 5 200 hombres bien equipados y con la moral alta.

¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la presencia de la corriente libertadora del sur en Chile y Perú?

- a** La ampliación del dominio del gobierno federativo de la junta de Buenos Aires
- b** La consolidación y protección de la independencia de las Provincias Unidas del Río de la Plata.
- c** La derrota constante de los ejércitos enviados hacia el alto Perú por la junta de Buenos Aires
- d** La invasión de los portugueses hacia territorio cisplatino contiguo al virreinato del Río de la Plata

16. Cuando Don José de San Martín llega al Perú se realizan dos conferencias con los virreyes Joaquín de la Pezuela y José de la Serna los cuales no llegaron a establecer acuerdos por sus respectivas posiciones como el respeto a la constitución de 1812 o la aceptación de la independencia de los pueblos.

¿Cuál es la causa estructural que condicionaba a los virreyes a no aceptar la propuesta de San Martín?

- a** La independencia de Huaura y la expedición de Álvarez de Arenales
- b** El mantenimiento del gobierno virreinal instaurado por la monarquía española
- c** La creación de nuevos virreinos realizados por las reformas borbónicas
- d** El establecimiento de las juntas de gobierno en la América hispana

17. El Estado español tenía como forma de gobierno una monarquía absolutista con una conducción despótica y escandalosa de los reyes. Por un largo tiempo otorgó una exclusividad a la actividad económica del mercantilismo en detrimento de otras actividades como la agricultura y la industria. La crisis que vivía España se agravó con la invasión francesa que originó inestabilidad en sus dominios de la América hispana.

¿Cuál es la causa coyuntural que originó crisis de la monarquía española?

- a** La mala administración de los recursos que provenían de las colonias americanas.
- b** El trato despótico y escandaloso de los reyes que promovió el levantamiento del pueblo español.
- c** La invasión de Napoleón Bonaparte a España originó inestabilidad en los dominios coloniales.
- d** La exclusividad a la actividad económica del mercantilismo y el abandono de la agricultura.

18. En Lima había personas que apoyaban la causa libertadora y otras que eran fieles al régimen realista. Los patriotas ingresan a la Capital y reúnen un Cabildo Abierto que declaraba “Independencia del Perú de la dominación española y de cualquiera otra dominación extranjera”; se firma el Acta y se fija el 28 de julio para la Proclamación y Jura de la Independencia. Así se hizo. El pueblo se reunió en la plaza mayor San Martín expresó: “El Perú es desde este momento libre e independiente por la voluntad general de los pueblos y por la justicia de su causa que Dios defiende”.

¿Cuál es la causa social que influyó en la emancipación del Perú?

- a** La rivalidad entre peninsulares y criollos por ocupar los cargos públicos
- b** La obtención de los títulos nobiliarios por las antiguas familias de los encomenderos
- c** El aumento de los impuestos de la alcabala y la aduana realizado por las reformas borbónicas
- d** El descontento por la discriminación, al abuso y maltrato hacia los indígenas, mestizos y criollos.

19. San Martín creía que la monarquía constitucional era la mejor forma de gobierno para el Perú, pero encontró la oposición de los republicanos y se entabló el debate político. Creó la Sociedad Patriótica, espacio donde se debían difundir las ideas monárquicas; decidió buscar un príncipe europeo no español para que asumiera el trono, para lo cual envió la Comisión García del Río Paroissien; consolidó la nobleza convalidando los títulos nobiliarios; creó la Orden del Sol para distinguir a los que lucharon por la emancipación y a los que apoyaban su proyecto.

¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la decisión de San Martín de establecer una monarquía constitucional?

- a** La convalidación de los títulos nobiliarios de la nobleza extranjera
- b** La creación de la Orden del Sol para los que apoyaban su proyecto
- c** La elección de la forma de gobierno del naciente Estado independiente
- d** La rivalidad de la corona española con las otras monarquías europeas

20. Abascal convirtió al Perú en baluarte del poder español y en el centro de la reacción realista contra la revolución. Del Perú partieron expediciones poderosamente equipadas para contener los levantamientos anticoloniales no sólo en el país sino fuera de él. En su acción contra la revolución peruana, combatió a Zela, Crespo y Castillo, Paillardelli, los hermanos Angulo y Pumacahua. En su lucha contra la revolución americana hizo frente, con favorables resultados, a las Juntas de Gobierno del Alto Perú, Quito y Santiago de Chile; también, detuvo el avance de los patriotas argentinos.

¿Qué alternativa expresa una causa estructural para explicar las continuas victorias del virrey Abascal ante los levantamientos coloniales?

- a** La falta de recursos y estrategias adecuadas por parte de los caudillos rebeldes
- b** Las conspiraciones internas que conllevaron a develar los planes de la insurrección
- c** El virreinato del Perú era el centro político y militar español en Sudamérica
- d** La diferencia entre españoles y criollos partidarios del gobierno autónomo y del separatismo

ANEXO 05

**INSTRUMENTO DE LA VARIABLE: JUEGO DE MESA**

**RÚBRICA**

<b>RUBRO</b>	<b>5 EXCELENTE</b>	<b>4 SATISFACTORIO</b>	<b>3 MEJORABLE</b>	<b>2 INSUFICIENTE</b>
<b>CONTENIDO</b>	Las ideas expresadas están organizadas de forma clara siguiendo un orden cronológico con coherencia.	Las ideas expresadas están parcialmente organizadas de forma clara siguiendo un orden cronológico con coherencia.	Las ideas expresadas no están suficientemente organizadas de forma clara y no siguen un orden cronológico con coherencia.	Las ideas expresadas están mal organizadas y no siguen un orden cronológico con coherencia.
<b>PERTINENCIA</b>	La información corresponde a la temática del proceso de la emancipación del Perú e incluye las tres capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas	La información corresponde a la temática del proceso de la emancipación del Perú e incluye dos capacidades del área de la competencia construye interpretaciones históricas	La información es insuficiente a la temática del proceso de la emancipación del Perú e incluye una capacidad de la competencia construye interpretaciones históricas	La información no corresponde a la temática del proceso de la emancipación del Perú y no incluye las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas.
<b>REGLAS</b>	Las reglas fueron escritas lo suficientemente claras para se puedan fácilmente comprender como jugar el juego.	Las reglas fueron escritas, pero una parte del juego necesita un poco más de explicación.	Las reglas fueron escritas, pero se tuvo algunas dificultades para comprender el juego.	Las reglas fueron escritas pero no son precisas y entendibles.
<b>CREATIVIDAD</b>	El juego es original, interesante y atractivo.	El juego es parcialmente original, es interesante y atractivo	El juego no es original, es interesante y atractivo	El juego no es original, no es interesante y atractivo

# ANEXO 06

## VALIDACIONES

### VARIABLE 01. JUEGO DE MESA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	<b>DIMENSIÓN 1: CONTENIDO</b>							
	Claridad y coherencia	X		X		X		
2	<b>DIMENSIÓN 2: PERTINENCIA</b>							
	Correspondencia a la temática	X		X		X		
3	<b>DIMENSIÓN 3 REGLAS</b>							
	Precisión y comprensión	X		X		X		
4	<b>DIMENSIÓN 4 CREATIVIDAD</b>							
	Original, interesante, atractivo	X		X		X		

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Interpreta críticamente fuentes</b>							
1	Identifica la relación de las fuentes visuales de Felipe Guamán Poma de Ayala y del cuarto del rescate.	X		X		X		
2	Identifica la intencionalidad del autor del oleo de la proclamación de la independencia.	X		X		X		
3	Analiza el texto y determina la causa coyuntural de la rebelión de Túpac Amaru II.	X		X		X		
4	Analiza el manifiesto de José Angulo al pueblo del Cusco y determina las diferentes posturas de los	X		X		X		
5	Identifica la intencionalidad del autor de la fuente visual de Felipe Guamán Poma de Ayala.	X		X		X		
6	Identifica e interpreta el relato del viajero francés Amadeo Frezier en su visita a Lima realizado en 1513.	X		X		X		
7	Establece la relación entre dos fuentes visuales relacionadas a los lugares de la rebelión de los incas de Vilcabamba.	X		X		X		

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 2: Comprende el tiempo histórico</b>							
8	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de las rebeliones indígenas en el virreinato del Perú.	X		X		X		
9	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de los factores externos que influyeron en la independencia del Perú.	X		X		X		
10	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de las rebeliones de mestizos y criollos en el virreinato del Perú.	X		X		X		
11	Explica cambios y permanencias relacionados a la educación colonial y la actual.	X		X		X		
12	Establece cambios y permanencias relacionados al movimiento de la ilustración del siglo XVI y su influencia en la actualidad.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Elabora explicaciones sobre procesos históricos</b>							
13	Identifica la causa económica de la rebelión de Túpac Amaru II	X		X		X		
14	Determina la causa política de la crisis de la monarquía española	X		X		X		
15	Identifica la causa política de la presencia de la corriente libertadora en Chile y Perú.	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Determina la causa estructural que condicionaba a los virreyes a no aceptar la propuesta de San Martín.	X		X		X		
17	Identifica la causa estructural que originó la crisis de la monarquía española.	X		X		X		
18	Determina la causa social de influyó en la independencia del Perú	X		X		X		
19	Identifica la causa política para explicar la decisión de San Martín de establecer una monarquía constitucional en el Perú.	X		X		X		
20	Determina la causa estructural para explicar las continuas victorias del virrey Abascal ante los levantamientos coloniales	X		X		X		

#### CERTIFICADO

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Los instrumentos tienen suficiencia en pertinencia, relevancia y claridad.

La escala de medición no es dicotómica.

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]           Aplicable después de corregir [ ]           No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Lucía Margarita Saldaña Sáenz

ORCID: 0000-0003-3531-845X

Especialidad del validador: Doctora en Educación

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

setiembre 18 del 2021



Firma del Experto Informante  
ORCID <https://orcid.org/0000-0003-3531-845X>

**VARIABLE 01. JUEGO DE MESA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: CONTENIDO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Claridad y coherencia	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: PERTINENCIA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Correspondencia a la temática	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3 REGLAS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Precisión y comprensión	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 4 CREATIVIDAD</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
	Original, interesante, atractivo	✓		✓		✓		

**VARIABLE 02. CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Interpreta críticamente fuentes</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Identifica la relación de las fuentes visuales de Felipe Guamán Poma de Ayala y del cuarto del rescate.	✓		✓		✓		
2	Identifica la intencionalidad del autor del óleo de la proclamación de la independencia.	✓		✓		✓		
3	Analiza el texto y determina la causa coyuntural de la rebelión de Túpac Amaru II.	✓		✓		✓		
4	Analiza el manifiesto de José Angulo al pueblo del Cusco y determina las diferentes posturas de los	✓		✓		✓		
5	Identifica la intencionalidad del autor de la fuente visual de Felipe Guamán Poma de Ayala.	✓		✓		✓		
6	Identifica e interpreta el relato del viajero francés Amadeo Frezier en su visita a Lima realizado en 1513.	✓		✓		✓		
7	Establece la relación entre dos fuentes visuales relacionadas a los lugares de la rebelión de los incas de Vilcabamba.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: Comprende el tiempo histórico</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de las rebeliones indígenas en el virreinato del Perú.	✓		✓		✓		
9	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de los factores externos que influyeron en la independencia del Perú.	✓		✓		✓		
10	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de las rebeliones de mestizos y criollos en el virreinato del Perú.	✓		✓		✓		
11	Explica cambios y permanencias relacionados a la educación colonial y la actual.	✓		✓		✓		
12	Establece cambios y permanencias relacionados al movimiento de la ilustración del siglo XVI y su influencia en la actualidad.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3: Elabora explicaciones sobre procesos históricos</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Identifica la causa económica de la rebelión de Túpac Amaru II							
14	Determina la causa política de la crisis de la monarquía española							
15	Identifica la causa política de la presencia de la corriente libertadora en Chile y Perú.	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Determina la causa estructural que condicionaba a los virreyes a no aceptar la propuesta de San Martín.	✓		✓		✓		
17	Identifica la causa estructural que originó la crisis de la monarquía española.	✓		✓		✓		
18	Determina la causa social de influyó en la independencia del Perú	✓		✓		✓		
19	Identifica la causa política para explicar la decisión de San Martín de establecer una monarquía constitucional en el Perú.	✓		✓		✓		
20	Determina la causa estructural para explicar las continuas victorias del virrey Abascal ante los levantamientos coloniales	✓		✓		✓		

**CERTIFICADO**

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ ✓ ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador: **ARTURO FERNANDO ORTIZ MORI** ORCID: 0000-0001-7219-0593  
Especialidad del validador: **DOCTOR (ECONOMÍA)**

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

setiembre 25 del 2021



Firma del Experto Informante

<https://orcid.org/0000-0001-7219-0593>

VARIABLE 01. JUEGO DE MESA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	<b>DIMENSION 1: CONTENIDO</b>							
	Claridad y coherencia	X		X		X		
2	<b>DIMENSION 2: PERTINENCIA</b>							
	Correspondencia a la temática	X		X		X		
3	<b>DIMENSION 3: REGLAS</b>							
	Precisión y comprensión	X		X		X		
4	<b>DIMENSION 4: CREATIVIDAD</b>							
	Original, interesante, atractivo	X		X		X		

VARIABLE 02. CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSION 1: Interpreta críticamente fuentes</b>							
1	Identifica la relación de las fuentes visuales de Felipe Guamán Poma de Ayala y del cuarto del rescate.	X		X		X		
2	Identifica la intencionalidad del autor del óleo de la proclamación de la independencia.	X		X		X		
3	Analiza el texto y determina la causa coyuntural de la rebelión de Túpac Amaru II.	X		X		X		
4	Analiza el manifiesto de José Angulo al pueblo del Cusco y determina las diferentes posturas de los	X		X		X		
5	Identifica la intencionalidad del autor de la fuente visual de Felipe Guamán Poma de Ayala.	X		X		X		
6	Identifica e interpreta el relato del viajero francés Amadeo Frezier en su visita a Lima realizado en 1513.	X		X		X		
7	Establece la relación entre dos fuentes visuales relacionadas a los lugares de la rebelión de los incas de Vilcabamba.	X		X		X		
	<b>DIMENSION 2: Comprende el tiempo histórico</b>							
8	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de las rebeliones indígenas en el virreinato del Perú.	X		X		X		
9	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de los factores externos que influyeron en la independencia del Perú.	X		X		X		
10	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de las rebeliones de mestizos y criollos en el virreinato del Perú.	X		X		X		
11	Explica cambios y permanencias relacionados a la educación colonial y la actual.	X		X		X		
12	Establece cambios y permanencias relacionados al movimiento de la ilustración del siglo XVI y su influencia en la actualidad.	X		X		X		
	<b>DIMENSION 3: Elabora explicaciones sobre procesos históricos</b>							
13	Identifica la causa económica de la rebelión de Túpac Amaru II	X		X		X		
14	Determina la causa política de la crisis de la monarquía española	X		X		X		
15	Identifica la causa política de la presencia de la corriente libertadora en Chile y Perú.	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Determina la causa estructural que condicionaba a los virreyes a no aceptar la propuesta de San Martín.	X		X		X		
17	Identifica la causa estructural que originó la crisis de la monarquía española.	X		X		X		
18	Determina la causa social de influyó en la independencia del Perú	X		X		X		
19	Identifica la causa política para explicar la decisión de San Martín de establecer una monarquía constitucional en el Perú.	X		X		X		
20	Determina la causa estructural para explicar las continuas victorias del virrey Abascal ante los levantamientos coloniales	X		X		X		

CERTIFICADO

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [  ]   Aplicable después de corregir [  ]   No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8927-9751>  
Especialidad del validador: Docente de Educación Secundaria, mención Lengua y Literatura

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

setiembre 22 del 2021



Firma del Experto Informante  
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8927-9751>

VARIABLE 01. JUEGO DE MESA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	<b>DIMENSIÓN 1: CONTENIDO</b>							
	Claridad y coherencia	X		X		X		
2	<b>DIMENSIÓN 2: PERTINENCIA</b>							
	Correspondencia a la temática	X		X		X		
3	<b>DIMENSIÓN 3 REGLAS</b>							
	Precisión y comprensión	X		X		X		
4	<b>DIMENSIÓN 4 CREATIVIDAD</b>							
	Original, interesante, atractivo	X		X		X		

VARIABLE 02. CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Interpreta críticamente fuentes</b>							
1	Identifica la relación de las fuentes visuales de Felipe Guamán Poma de Ayala y del cuarto del rescate.	X		X		X		
2	Identifica la intencionalidad del autor del oleo de la proclamación de la independencia.	X		X		X		
3	Analiza el texto y determina la causa coyuntural de la rebelión de Túpac Amaru II.	X		X		X		
4	Analiza el manifiesto de José Angulo al pueblo del Cusco y determina las diferentes posturas de los	X		X		X		
5	Identifica la intencionalidad del autor de la fuente visual de Felipe Guamán Poma de Ayala.	X		X		X		
6	Identifica e interpreta el relato del viajero francés Amadeo Frezier en su visita a Lima realizado en 1513.	X		X		X		
7	Establece la relación entre dos fuentes visuales relacionadas a los lugares de la rebelión de los incas de Vilcabamba.	X		X		X		

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 2: Comprende el tiempo histórico</b>							
8	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de las rebeliones indígenas en el virreinato del Perú.	X		X		X		
9	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de los factores externos que influyeron en la independencia del Perú.	X		X		X		
10	Identifica la secuencia correcta para completar el proceso histórico de las rebeliones de mestizos y criollos en el virreinato del Perú.	X		X		X		
11	Explica cambios y permanencias relacionados a la educación colonial y la actual.	X		X		X		
12	Establece cambios y permanencias relacionados al movimiento de la ilustración del siglo XVI y su influencia en la actualidad.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Elabora explicaciones sobre procesos históricos</b>							
13	Identifica la causa económica de la rebelión de Túpac Amaru II	X		X		X		
14	Determina la causa política de la crisis de la monarquía española	X		X		X		
15	Identifica la causa política de la presencia de la corriente libertadora en Chile y Perú.	X		X		X		
16	Determina la causa estructural que condicionaba a los virreyes a no aceptar la propuesta de San Martín.	X		X		X		
17	Identifica la causa estructural que originó la crisis de la monarquía española.	X		X		X		
18	Determina la causa social de influyó en la independencia del Perú	X		X		X		
19	Identifica la causa política para explicar la decisión de San Martín de establecer una monarquía constitucional en el Perú.	X		X		X		
20	Determina la causa estructural para explicar las continuas victorias del virrey Abascal ante los levantamientos coloniales	X		X		X		

CERTIFICADO

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Los instrumentos tienen suficiencia en pertinencia, relevancia y claridad.

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]           Aplicable después de corregir [ ]           No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Eduardo Javier Yache Cuenca

Especialidad del validador: Doctor

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

setiembre 20 del 2021

  
Firma del Experto Informante  
ORCID <https://orcid.org/0000-0001-9434-3351>

## ANEXO 07



*Colegio Privado Mixto  
Champagnat  
Trujillo*



**UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL UGEL 03- NOR OESTE- TRUJILLO**

**EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DEL COLEGIO PRIVADO MIXTO  
"MARCELINO CHAMPAGNAT"**

**OTORGA LA PRESENTE:**

# *Constancia*

Que el profesor **Martin Ricardo Chavarry Capristan** identificado con DNI N° **18196188**, realizó la aplicación del Proyecto de Investigación titulado **"Juego de mesa Bicentenario para fortalecer la competencia Construye interpretaciones históricas en estudiantes del tercer año de secundaria"** con la finalidad de obtener el grado de Doctor en Educación.

Se expide la presente constancia a petición del interesado por los fines que estime conveniente.

Trujillo, 5 de Enero del 2022



AAF / Dir.  
Ycb. J. Imp.

*Trujillo - Peru*

*Av. Manuel Vera Enriquez 659 - Primavera Tel. 044 - 220281  
Web Site: [www.Champagnat-trujillo.edu.pe](http://www.Champagnat-trujillo.edu.pe) Email - [contacto@champagnat-trujillo.edu.pe](mailto:contacto@champagnat-trujillo.edu.pe)*

ANEXO 08

**PRUEBA PILOTO PARA EL ANÁLISIS DE LA CONFIABILIDAD PARA LA  
COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS.**

N°	Competencia Construye Interpretaciones Históricas																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0
2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
4	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
5	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
6	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0
7	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0
11	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0
12	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1
13	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
15	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
17	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
18	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0
19	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
20	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1

Fuente: Muestra Piloto.

**1. Prueba de Confiabilidad del Instrumento que evalúa la competencia Construye interpretaciones históricas “KR<sub>20</sub>” Kuder de Richardson.**

$$KR_{20} = \frac{k}{k-1} \times \left( 1 - \frac{\sum PQ}{S_t^2} \right)$$

***Dónde:***

$\alpha$ : Coeficiente de Confiabilidad

K: Número de ítems

PQ: Varianza de cada ítem

$S_t^2$ : Varianza del total de ítems

$\sum$ : Sumatoria

***Cálculo de los datos:***

K = 20

$\sum PQ = 4.690$

$S_t^2 = 23.463$

***Reemplazando:***

$$KR_{20} = \frac{20}{20-1} \times \left( 1 - \frac{4.690}{23.463} \right) = 0.842 > 0.70 \Rightarrow \text{Confiable}$$



ANEXO 10

Nº	pre TEST																							Total	Nivel		
	Interpreta críticamente fuentes diversas							Comprende el tiempo histórico						Elabora explicaciones sobre procesos históricos								Competencia					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Ptje	Nivel	P8	P9	P10	P11	P12	Ptje	Nivel	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19			P20	Ptje
1		1					1	Inicio		1			1	2	Inicio		1		1		1	1	1	5	Proceso	8	Inicio
2				1			1	Inicio		1		1	1	3	Proceso		1				1	1	1	4	Inicio	9	Inicio
3	1			1		1	3	Inicio	1	1		1		3	Proceso	1		1		1		1		4	Inicio	10	Inicio
4		1					1	Inicio		1			1	2	Inicio		1				1			2	Inicio	6	Inicio
5		1	1		1		3	Inicio	1				1	2	Inicio		1		1	1	1			4	Inicio	9	Inicio
6	1	1					1	Inicio		1		1		2	Inicio		1			1		1	1	4	Inicio	9	Inicio
7	1		1			1	3	Inicio	1			1		2	Inicio	1			1			1		3	Inicio	8	Inicio
8	1	1		1			3	Inicio						0	Inicio	1		1	1		1	1		5	Proceso	8	Inicio
9	1					1	2	Inicio				1	1	2	Inicio	1					1			2	Inicio	6	Inicio
10		1			1		1	Inicio				1	1	2	Inicio		1	1			1		1	4	Inicio	9	Inicio
11		1		1			1	Inicio				1	1	2	Inicio		1	1			1			3	Inicio	8	Inicio
12	1		1		1		3	Inicio		1		1		2	Inicio		1			1	1			3	Inicio	8	Inicio
13	1				1		2	Inicio		1				1	Inicio	1			1		1			3	Inicio	6	Inicio
14	1	1		1		1	4	Inicio			1			1	Inicio	1		1		1		1		4	Inicio	9	Inicio
15				1			1	Inicio		1		1	1	3	Proceso					1	1			2	Inicio	6	Inicio
16	1			1		1	3	Inicio	1			1		2	Inicio		1		1	1		1	1	5	Proceso	10	Inicio
17		1		1	1		3	Inicio		1	1		1	3	Proceso	1		1		1		1		4	Inicio	10	Inicio
18	1		1		1		3	Inicio	1					1	Inicio	1		1			1	1		4	Inicio	8	Inicio
19				1	1		2	Inicio			1	1	1	3	Proceso	1			1	1	1			4	Inicio	9	Inicio
20		1		1			2	Inicio	1	1	1			3	Proceso		1			1	1			3	Inicio	8	Inicio
21	1	1	1		1		1	Proceso			1			1	Inicio		1			1				2	Inicio	8	Inicio
22				1			1	Inicio	1	1	1	1		4	L. previsto			1		1	1	1		4	Inicio	9	Inicio
23	1			1		1	1	Inicio		1	1		1	3	Proceso		1					1		2	Inicio	9	Inicio
24		1	1	1	1	1	5	Proceso	1					1	Inicio	1			1	1	1			4	Inicio	10	Inicio
25	1					1	2	Inicio	1	1				2	Inicio	1				1				2	Inicio	6	Inicio

GRUPO EXPERIMENTAL PRE TEST

Nº	post TEST																								Total	Nivel		
	Interpreta críticamente fuentes diversas								Comprende el tiempo histórico								Elabora explicaciones sobre procesos históricos										Competencia	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Ptje	Nivel	P8	P9	P10	P11	P12	Ptje	Nivel	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20			Ptje	Nivel
1	1	1	1	1	1	1	1	6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1	1	1	1	1	1	1	8	L. destacado	19	L. destacado
2	1	1		1	1	1	1	6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1		1	1	1	1	1	7	L. previsto	18	L. destacado
3	1	1	1	1	1	1	1	7	L. destacado	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1	1		1	1	1	1	7	L. previsto	19	L. destacado
4	1		1	1		1	1	5	Proceso	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1		1	1	1	1			5	Proceso	15	L. previsto
5	1	1	1		1	1	1	6	L. previsto	1	1	1		1	4	L. previsto	1	1	1		1	1	1	1	7	L. previsto	17	L. previsto
6	1	1	1	1	1	1	1	7	L. destacado	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1	1	1	1	1	1	1	8	L. destacado	20	L. destacado
7	1	1		1	1		1	5	Proceso	1	1	1	1	1	5	L. destacado		1	1	1	1	1	1		6	Proceso	16	L. previsto
8	1	1	1	1	1		1	6	L. previsto	1	1	1	1		4	L. previsto		1			1	1	1	1	5	Proceso	15	L. previsto
9	1	1	1		1	1	1	6	L. previsto	1	1		1	1	4	L. previsto	1	1	1		1	1	1	1	7	L. previsto	17	L. previsto
10	1	1		1	1	1	1	6	L. previsto		1	1	1	1	4	L. previsto		1	1	1			1	1	5	Proceso	15	L. previsto
11		1	1	1	1		1	5	Proceso	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1		1	1	1	1		6	Proceso	16	L. previsto
12	1	1	1		1	1	1	6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado		1			1	1	1		4	Inicio	15	L. previsto
13	1			1	1	1	1	5	Proceso	1	1		1	1	4	L. previsto	1	1			1	1	1		5	Proceso	14	Proceso
14	1	1	1	1	1		1	6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1	1		1	1	1	1	7	L. previsto	18	L. destacado
15	1	1			1	1		4	Inicio		1		1	1	3	Proceso	1		1	1	1	1	1	1	7	L. previsto	14	Proceso
16	1	1	1	1	1	1	1	7	L. destacado	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1	1		1	1	1	1	7	L. previsto	19	L. destacado
17	1	1	1		1	1		5	Proceso	1	1		1	1	4	L. previsto	1	1	1	1	1	1	1	1	8	L. destacado	17	L. previsto
18	1	1	1	1	1	1	1	7	L. destacado	1	1	1	1		4	L. previsto		1	1		1	1	1	1	6	Proceso	17	L. previsto
19	1	1	1	1	1	1		6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado		1		1	1	1			4	Inicio	15	L. previsto
20	1	1	1	1	1	1		6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1		1	1	1		1	6	Proceso	17	L. previsto
21		1	1		1	1	1	5	Proceso	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1		1		1	1	1	1	6	Proceso	16	L. previsto
22		1	1	1	1	1	1	6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1	1		1	1			5	Proceso	16	L. previsto
23	1	1		1	1	1	1	6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado		1	1	1	1	1	1		6	Proceso	17	L. previsto
24	1	1	1	1		1	1	6	L. previsto	1	1	1	1	1	5	L. destacado	1	1	1	1	1		1		6	Proceso	17	L. previsto
25	1	1		1	1		1	5	Proceso	1	1	1		1	4	L. previsto	1	1	1		1	1	1		6	Proceso	15	L. previsto

GRUPO EXPERIMENTAL POS TEST

Nº	pre TEST																											
	Interpreta críticamente fuentes diversas								Comprende el tiempo histórico								Elabora explicaciones sobre procesos históricos								Competencia			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Ptje	Nivel	P8	P9	P10	P11	P12	Ptje	Nivel	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Ptje	Nivel	Total	Nivel
1		1			1		1	3	Inicio		1		1	1	3	Proceso			1			1			2	Inicio	8	Inicio
2	1		1				1	3	Inicio				1	1	2	Inicio		1		1		1		1	4	Inicio	9	Inicio
3	1		1		1		1	4	Inicio		1			1	2	Inicio	1			1		1	1		4	Inicio	10	Inicio
4		1			1			2	Inicio		1		1		2	Inicio		1		1	1		1		4	Inicio	8	Inicio
5		1					1	2	Inicio			1		1	2	Inicio	1		1	1		1			4	Inicio	8	Inicio
6	1				1		1	3	Inicio				1		1	Inicio		1			1				2	Inicio	6	Inicio
7		1	1			1		3	Inicio		1				1	Inicio	1		1		1	1		1	5	Proceso	9	Inicio
8	1			1			1	3	Inicio		1		1		2	Inicio		1			1		1		3	Inicio	8	Inicio
9	1		1		1			3	Inicio			1		1	2	Inicio			1		1		1	1	4	Inicio	9	Inicio
10						1	1	2	Inicio		1		1		2	Inicio		1			1	1			3	Inicio	7	Inicio
11		1		1				2	Inicio			1			1	Inicio	1	1		1	1		1		5	Proceso	8	Inicio
12		1			1		1	3	Inicio				1	1	2	Inicio		1			1	1			3	Inicio	8	Inicio
13	1	1				1		3	Inicio		1			1	2	Inicio				1	1	1	1		4	Inicio	9	Inicio
14		1	1		1			3	Inicio				1	1	2	Inicio		1		1		1			3	Inicio	8	Inicio
15	1	1		1			1	4	Inicio	1			1		2	Inicio	1			1		1			3	Inicio	9	Inicio
16		1		1				2	Inicio	1			1	1	3	Proceso		1			1		1	3	Inicio	8	Inicio	
17					1			1	Inicio	1		1			2	Inicio	1		1		1		1	4	Inicio	7	Inicio	
18	1	1		1		1		4	Inicio		1		1	1	3	Proceso					1				1	Inicio	8	Inicio
19				1		1		2	Inicio	1				1	2	Inicio			1				1		2	Inicio	6	Inicio
20					1	1	1	3	Inicio	1	1		1		3	Proceso	1			1	1				3	Inicio	9	Inicio
21					1		1	2	Inicio		1		1	1	3	Proceso		1			1	1			3	Inicio	8	Inicio
22	1			1	1			3	Inicio						0	Inicio	1		1				1		3	Inicio	6	Inicio
23		1		1			1	3	Inicio		1	1			2	Inicio	1			1		1	1		4	Inicio	9	Inicio
24	1	1	1	1		1		5	Proceso	1		1			2	Inicio	1			1		1	1		4	Inicio	11	Proceso
25		1					1	2	Inicio			1			1	Inicio		1	1		1	1	1		5	Proceso	8	Inicio

GRUPO CONTROL PRE TEST

Nº	post TEST																											
	Interpreta críticamente fuentes diversas							Comprende el tiempo histórico							Elabora explicaciones sobre procesos históricos								Competencia					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Ptje	Nivel	P8	P9	P10	P11	P12	Ptje	Nivel	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Ptje	Nivel	Total	Nivel
1	1			1	1		1	4	Inicio		1	1	1	1	4	L. previsto			1	1		1			3	Inicio	11	Proceso
2	1		1					2	Inicio	1			1		2	Inicio	1	1			1		1		4	Inicio	8	Inicio
3	1	1			1			3	Inicio		1			1	2	Inicio	1		1			1		1	4	Inicio	9	Inicio
4		1			1			2	Inicio		1		1		2	Inicio		1			1			1	3	Inicio	7	Inicio
5		1		1	1			3	Inicio		1		1		2	Inicio				1		1	1	1	4	Inicio	9	Inicio
6			1			1		2	Inicio				1		1	Inicio		1			1				2	Inicio	5	Inicio
7	1		1		1	1		4	Inicio		1				1	Inicio	1	1	1			1			4	Inicio	9	Inicio
8		1	1					2	Inicio		1			1	2	Inicio		1	1		1		1		4	Inicio	8	Inicio
9	1	1	1			1		4	Inicio	1					1	Inicio			1		1		1		3	Inicio	8	Inicio
10			1					1	Inicio		1		1		2	Inicio		1	1		1		1		4	Inicio	7	Inicio
11		1		1	1			3	Inicio		1	1			2	Inicio	1	1	1	1	1		1		6	Proceso	11	Proceso
12	1		1		1			3	Inicio	1		1			2	Inicio		1				1			2	Inicio	7	Inicio
13	1		1			1		3	Inicio		1	1	1		3	Proceso		1			1		1		3	Inicio	9	Inicio
14		1	1	1	1			4	Inicio	1		1			2	Inicio		1			1	1		1	4	Inicio	10	Inicio
15	1			1		1	1	4	Inicio		1			1	2	Inicio	1			1	1	1			4	Inicio	10	Inicio
16	1			1				2	Inicio	1		1			2	Inicio				1	1				2	Inicio	6	Inicio
17			1					1	Inicio	1		1	1		3	Proceso	1		1			1		1	4	Inicio	8	Inicio
18	1		1	1		1		4	Inicio	1			1		2	Inicio				1					1	Inicio	7	Inicio
19	1			1				2	Inicio		1			1	2	Inicio	1		1						2	Inicio	6	Inicio
20	1	1			1			3	Inicio	1	1	1	1		4	L. previsto	1				1		1		3	Inicio	10	Inicio
21	1				1			2	Inicio	1			1		2	Inicio		1			1	1			3	Inicio	7	Inicio
22	1			1	1			3	Inicio	1					1	Inicio	1		1		1				3	Inicio	7	Inicio
23		1			1		1	3	Inicio		1				1	Inicio	1	1		1	1		1		5	Proceso	9	Inicio
24	1	1		1	1		1	5	Proceso		1		1		2	Inicio		1	1		1		1		4	Inicio	11	Proceso
25		1			1			2	Inicio			1		1	2	Inicio		1	1		1	1	1		5	Proceso	9	Inicio

GRUPO CONTROL POST TEST