

# Universidad Católica de Santa María

## Escuela de Postgrado

### Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



**APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA EL DESARROLLO  
DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS  
EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN  
MARTIN DE SOCABAYA, DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018**

Tesis presentada por las Bachilleres:

- **Cusicuna Huayllasi Delia Haydee**
- **Machaca Huamanhorcco Elsa Antonia**

Para optar el grado académico de:

**Maestro en Educación con Mención en  
Gestión de los Entornos Virtuales para el  
Aprendizaje**

Asesora:

**Dra. Carcausto Cortez, Liz Candy**

**AREQUIPA- PERÚ  
2019**

30 III B



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA  
ESCUELA DE POSTGRADO  
DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS



Señor:

**DR. JOSÉ VILLANUEVA SALAS**

Director de la Escuela de Postgrado de la Universidad Católica de Santa María

Presente.-

Por intermedio del presente lo saludamos muy cordialmente y a la vez hacemos de su conocimiento el Dictamen del Borrador de Tesis titulado: **APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 2 GRADO SEDUNDARIA DE LA IE SAN MARTÍN DE SOCABAYA, AREQUIPA, 2018**, presentado por los Bachilleres ELSA ANTONIA MACHACA HUAMANHORCCO Y DELIA HAYDEE CUSICUNA HUAYLLASI, para optar el Grado Académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN, CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE.

**OBSERVACIONES**

**I. ASPECTO FORMAL**

1. El borrador de tesis se debe adaptar al esquema vigente de la EPG –UCSM.
2. Actualizar datos y corregir errores en la portada.
3. Corregir errores ortográficos y de sintaxis en todo el documento.
4. Mejorar el índice e introducción de acuerdo a esquema vigente.
5. Se presentan dos bibliografías, se repite la propuesta pedagógica HEKA en el borrador y en los anexos.

**II. ASPECTO DE CONTENIDO**

1. Revisar y mejorar las interpretaciones y análisis de los resultados.
2. Las conclusiones deben realizarse en función de las hipótesis.
3. Implementar discusión de resultados.
4. Revisar y corregir la coherencia entre interrogantes, objetivos e hipótesis en el proyecto de tesis.

**DICTAMEN: APROBADO**

Los suscritos somos de la opinión que las tesisistas pueden pasar a la **SUSTENTACIÓN DE TESIS**, corrigiendo las observaciones encontradas, salvo mejor parecer u opinión.

Atentamente,

Arequipa, abril del 2019

Dra. Liz Carcausto Cortez  
Dictaminador

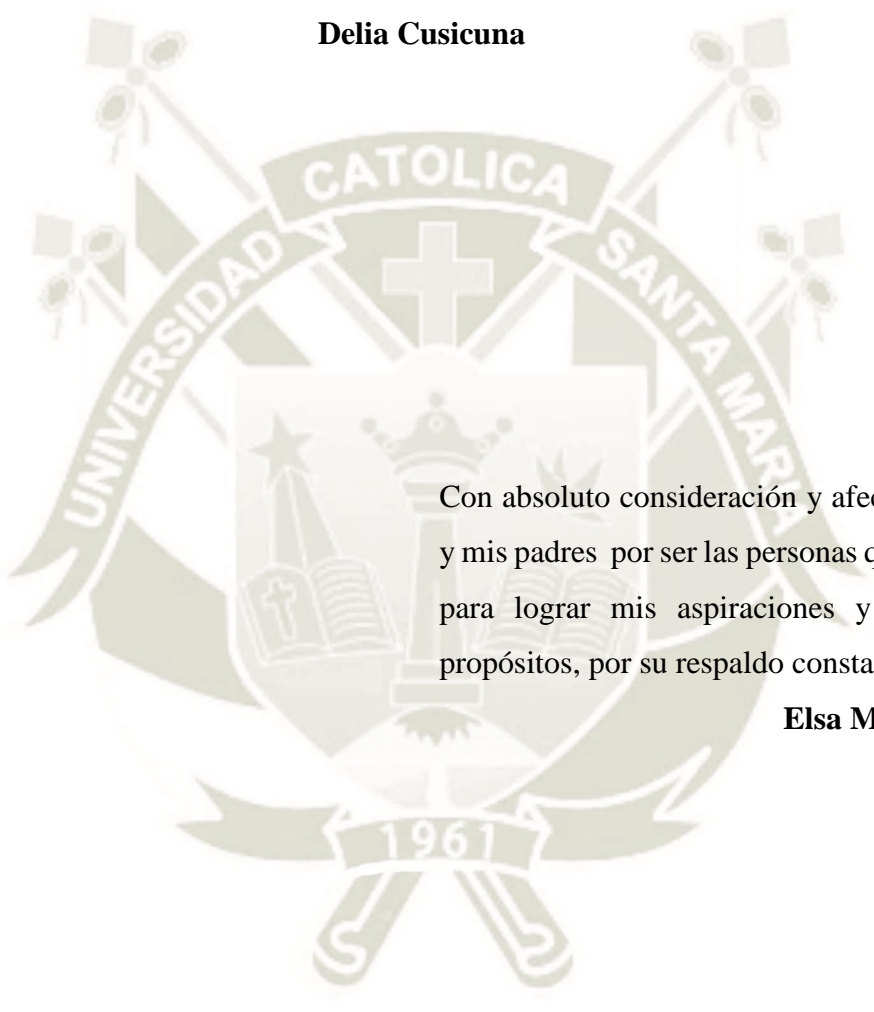
Mg. Carlos Barriga Zegarra  
Dictaminador

Dr. Ólger Gutiérrez Aguilar  
Dictaminador



Dedicado a mi hijo por ser la razón de mi vida, a mis padres por la vida otorgada, a mis profesores por la incesante guía hacia el conocimiento; y especialmente a Dios por toda esta realidad fruto del esfuerzo y dedicación.

**Delia Cusicuna**

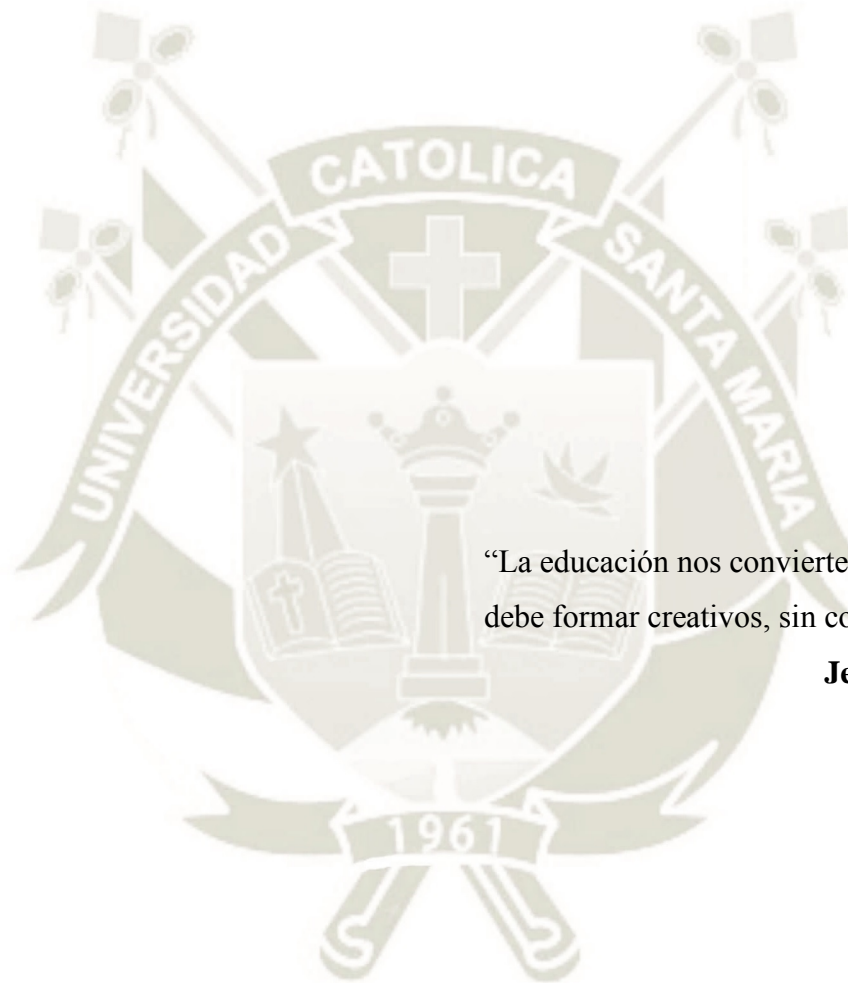


Con absoluto consideración y afecto a mi esposo y mis padres por ser las personas que me apoyaron para lograr mis aspiraciones y conseguir mis propósitos, por su respaldo constante.

**Elsa Machaca**

“El saber no sólo consiste en el conocimiento sino también es la capacidad de usar los conocimientos en la práctica”.

**Aristóteles**



“La educación nos convierte en creadores... Se debe formar creativos, sin conformismo”.

**Jean Piaget**

## ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN .....	1
HIPÓTESIS .....	3
OBJETIVOS.....	4
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO</b>	
1. MARCO CONCEPTUAL	
1.1 Teorías pedagógicas .....	6
1.1.1 Teoría del conductismo .....	6
1.1.2 Teoría del cognitivismo.....	
1.1.3 Teoría del constructivismo .....	7
1.1.4 Teoría del conectivismo .....	7
1.2 Gamificación .....	8
1.2.1 Aplicación de la gamificación en el ámbito de la educación .....	9
1.2.2 Herramienta kahoot .....	10
1.3 Competencia construye interpretaciones históricas .....	16
1.4 Desarrollo de la competencia según resultados ECE.....	18
2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	20
2.1.En el contexto internacional.....	20
2.2.En el contexto nacional .....	20
<b>CAPITULO II: METODOLOGÍA</b>	
2.1 Técnicas e instrumentos .....	23
2.1.1. Técnicas.....	23
2.1.2. Instrumentos .....	23
2.1.3. Cuadro de coherencia.....	23
2.2 Campo de verificación .....	25
2.2.1. Ubicación espacial .....	25
2.2.2. Ubicación Temporal.....	25

2.2.3. Unidades de estudio .....	25
2.3. Tipo y nivel de investigación .....	25
2.4. Estrategias de recolección de datos .....	26
2.5. Recursos .....	27
2.6. Validación de instrumentos .....	27
2.7. Criterios para el manejo de resultados .....	28
<b>CAPITULO III: RESULTADOS Y DISCUSION</b>	
3.1 Características de la unidad de estudio .....	30
3.2 Resultados de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el GC .....	31
3.3 Resultados de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el GE .....	33
3.4 Resultados comparativos entre el Grupo Experimental y Control.....	35
3.5 Resultados por indicadores en la Prueba de Entrada y Salida en el GE y GC.....	41
3.6 Verificación de la hipótesis .....	47
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....	52
CONCLUSIONES.....	54
RECOMENDACIONES .....	56
REFERENCIAS .....	57
<b>ANEXOS</b> .....	60
Anexo N° 1: Programa HEKA uso de herramienta Kahoot	
Anexo N° 2: Baremos utilizados para el estudio de la competencia	
Anexo N° 3: Instrumento de investigación de la competencia	
Anexo N° 4: Validación y confiabilidad del instrumento	
Anexo N° 5: Matriz de organización de datos	
Anexo N° 6: Solicitud a la IE San Martin de Socabaya	
Anexo N° 7: Forma de consentimiento para la participación de estudiantes	
Anexo N° 8: Matriz de consistencia de la prueba escrita	
Anexo N° 9: Modelo de lista de cotejo	
Anexo N° 10: Evidencias del uso de la herramienta kahoot	
Anexo N° 11: Matriz de consistencia lógica	

## ÍNDICE DE TABLAS

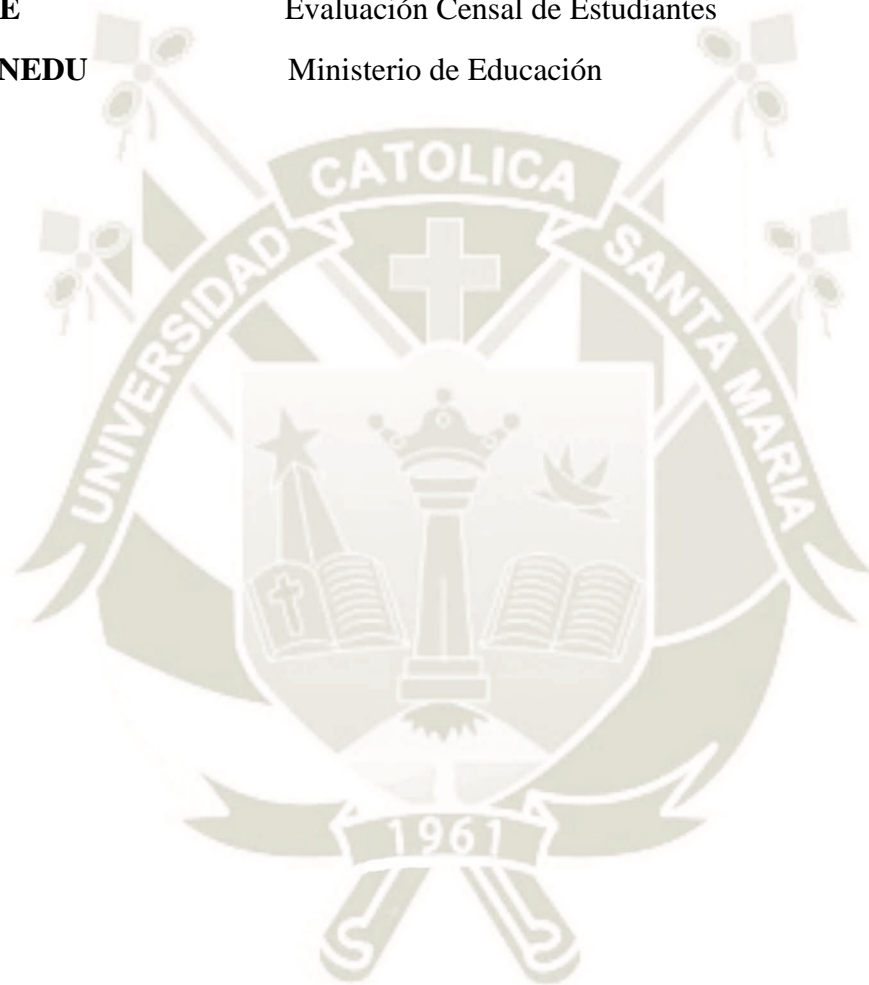
TABLA N°01 Distribución de las unidades de estudio según sexo y grupo.....	30
TABLA N° 02 Tabla de frecuencias Construye interpretaciones históricas - grupo control - pre test.....	31
TABLA N° 03 Tabla de frecuencias Construye interpretaciones históricas - grupo control - post test.....	32
TABLA N° 04 Tabla de frecuencias Construye interpretaciones históricas - grupo experimental - pre test.....	33
TABLA N° 05 Tabla de frecuencias Construye interpretaciones históricas - grupo experimental - post test.....	34
TABLA N° 06 Comparativo de la competencia construye interpretaciones históricas entre la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) del grupo control.	35
TABLA N° 07 Comparativo de la competencia construye interpretaciones históricas entre la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) del grupo experimental.....	37
TABLA N° 08 Comparativo de niveles de logro de la competencia construye interpretaciones históricas entre el grupo experimental y grupo control en la prueba de entrada y prueba de salida.....	39
TABLA N° 09 Capacidad interpreta críticamente fuentes diversas - grupo experimental.....	41
TABLA N° 10 Capacidad comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales - grupo experimental.....	43
TABLA N° 11 Capacidad elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos - grupo experimental.....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA N°01 Distribución de las unidades de estudio según sexo y grupo .....	30
FIGURA N° 02 Construye interpretaciones históricas - grupo control - pre test ....	31
FIGURA N° 03 Construye interpretaciones históricas - grupo control - post test...	32
FIGURA N° 04 Construye interpretaciones históricas - grupo experimental - pre test .....	33
FIGURA N° 05 Construye interpretaciones históricas - grupo experimental - post test.....	34
FIGURA N° 06 Comparativo de la competencia construye interpretaciones históricas entre la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) del grupo control .....	35
FIGURA N° 07 Comparativo de la competencia construye interpretaciones históricas entre la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) del grupo experimental .....	37
FIGURA N° 08 Comparativo de niveles de logro de la competencia construye interpretaciones históricas entre el grupo experimental y grupo control en la prueba de entrada y prueba de salida.....	39
FIGURA N° 09 Capacidad interpreta críticamente fuentes diversas - grupo experimental .....	41
FIGURA N° 10 Capacidad comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales - grupo experimental .....	43
FIGURA N° 11 Capacidad elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos - grupo experimental.....	45

## LISTA DE ABREVIATURAS

<b>IE</b>	Institución Educativa
<b>TIC</b>	Tecnologías de Información y Comunicación
<b>ECE</b>	Evaluación Censal de Estudiantes
<b>MINEDU</b>	Ministerio de Educación



## RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo general demostrar el efecto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.

El estudio corresponde a un enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental con grupo control y experimental con población total de 56 estudiantes, nivel explicativo y el tipo de investigación de campo, en la que se cuenta con una variable independiente Kahoot para observar su efecto sobre la variable dependiente la competencia construye interpretaciones históricas; así mismo se utilizó la observación y la encuesta como técnicas respectivamente y como instrumentos para la variable independiente la lista de cotejos y variable dependiente el cuestionario.

Se planteó la hipótesis, dado que la herramienta kahoot es una herramienta que se engloba dentro de la gamificación para generar una experiencia de aprendizaje más motivadora, interactivo y dinámico, es probable que la aplicación de la herramienta kahoot tenga efecto significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas. Se comprobó la hipótesis en la investigación realizada, Kahoot ha tenido un efecto positivo en el logro de la competencia ya que los estudiantes muestran predisposición y una actitud positiva en el desarrollo de las sesiones siendo esta un estímulo para generar un ambiente adecuado en el aula para lograr los aprendizajes esperados, por tanto, aplicar la gamificación en las aulas es una estrategia que debe ser cada vez más usada en contextos de aprendizaje.

Los resultados de la investigación mostraron que después de la aplicación de Kahoot; los efectos alcanzados en el post test del grupo experimental manifestaron diferencias estadísticamente significativa, ya que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de logro satisfactorio, mejorando también un porcentaje mayor en el nivel de proceso y disminuyendo considerablemente la cantidad de estudiantes en el nivel previo al inicio e inicio; en cambio el grupo control mantuvo resultados casi homogéneos de un nivel a otro y además relativamente semejantes a los obtenidos en el pre test.

Desarrollada la investigación, podemos afirmar que hemos cumplido nuestros objetivos y la hipótesis ha sido comprobada.

**Palabras clave:** Kahoot, competencia construye interpretaciones históricas, gamificación

## ABSTRACT

The present work has as a general objective to demonstrate the effect of the Kahoot tool in the development of the competition constructs historical interpretations in the secondary students of IE San Martín de Socabaya.

The study corresponds to a quantitative approach, quasi-experimental design with a control and experimental group with a total population of 56 students, explanatory level and the type of field research, in which there is an independent Kahoot variable to observe its effect on the variable Dependent competition builds historical interpretations; Likewise, observation and survey were used as techniques, respectively, and as instruments for the independent variable, the checklist and dependent variable the questionnaire.

The hypothesis was raised, since the kahoot tool is a tool that is included within the gamification to generate a more motivating, interactive and dynamic learning experience, it is likely that the application of the kahoot tool has a significant effect on the development of the Competition builds historical interpretations. The hypothesis was verified in the investigation carried out, Kahoot has had a positive effect on the achievement of the competition since the students show predisposition and a positive attitude in the development of the sessions being this a stimulus to generate an adequate environment in the classroom to Achieving the expected learning, therefore, applying gamification in classrooms is a strategy that must be increasingly used in learning contexts.

The results of the investigation showed that after the application of Kahoot; the effects achieved in the experimental group's post test showed statistically significant differences, since the vast majority of students are at the satisfactory level of achievement, also improving a higher percentage in the process level and considerably reducing the number of students in the pre-start and start level; On the other hand, the control group maintained almost homogeneous results from one level to another and also relatively similar to those obtained in the pre-test.

Developed the investigation, we can affirm that we have fulfilled our objectives and the hypothesis has been proven.

**Keywords:** Kahoot, competition builds historical interpretations, gamification

## INTRODUCCIÓN

La competencia construye interpretaciones históricas promueve que los estudiantes se reconozcan como parte de un proceso, para ello, elaboran explicaciones sobre problemas históricos, en las que ponen en juego la interpretación crítica de distintas fuentes y la comprensión de los cambios, permanencias, simultaneidades y secuencias temporales, entiende las múltiples causas que explican hechos y procesos, y las consecuencias que estos generan, y reconoce la relevancia de ellos en el presente.

La herramienta Kahoot es un sistema de respuestas con el que se puede crear cuestionarios, encuestas y discusiones online, donde el estudiante responde en tiempo real y se convierte en protagonista demostrando lo que sabe a través del ordenador o del teléfono móvil. Por lo tanto es muy importante incorporar en el área de Historia, Geografía y Economía el uso de la herramienta Kahoot pues ayuda a mejorar la competencia construye interpretaciones históricas debido a que fomenta la motivación para lograr aprendizajes significativos.

El uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje permite que los estudiantes interactúen de diversas maneras, ello acompañado con la nueva tendencia de gamificación que permite motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas, debido a que se aplica mecánicas de juego en entornos no lúdicos con el fin de influenciar en los estudiantes para promover aprendizajes significativos. La gamificación educativa puede ser la técnica que el docente utiliza en el diseño de una actividad de aprendizaje digital con el fin de mejorar las experiencias de aprendizaje, orientar y/o transformar la actitud del estudiante en el desarrollo de las sesiones convirtiendo la acción de aprender en una actividad más experiencial. Para ello, tenemos al alcance la herramienta Kahoot la cual es una herramienta online gratuita que puede usar el docente para crear actividades con el propósito de motivar y propiciar la participación activa de los estudiantes, debido a que se puede generar el trabajo interactivo para que incrementen su conocimiento de una forma significativa mediante la colaboración e interacción. Por esta razón, como educadores realizamos el presente estudio denominado: **Aplicación de la herramienta kahoot para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2º grado de secundaria de la IE San Martín de Socabaya, distrito Socabaya, Arequipa, 2018.**

En el presente trabajo se plantea la hipótesis, dado que la herramienta kahoot es una herramienta que se engloba dentro de la gamificación para generar una experiencia de aprendizaje más motivadora, interactivo y dinámico, es probable que la aplicación de la herramienta kahoot desarrolle la competencia construye interpretaciones históricas, para ello el objetivo general planteado fue demostrar el efecto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas. Se comprobó la hipótesis en la investigación realizada, Kahoot ha tenido un efecto positivo en el logro de la competencia ya que los estudiantes muestran predisposición y una actitud positiva en el desarrollo de las sesiones siendo esta un estímulo para generar un ambiente adecuado en el aula para lograr los aprendizajes esperados.

El presente estudio contiene tres capítulos, el primer capítulo abarca el marco teórico que comprende información sobre las teorías de aprendizaje que se relacionan con la investigación, la herramienta kahoot y la competencia construye interpretaciones históricas del área de ciencias sociales así como los antecedentes investigativos, el segundo capítulo abarca las técnicas e instrumentos usados en la investigación, nivel y tipo de investigación, estrategias de recolección de datos y recursos, finalmente en el tercer capítulo se muestra los resultados en el que presentan los datos recolectados a través de la prueba de entrada y salida, que han sido procesados, sistematizados y presentados estadísticamente en tablas y gráficas, con su respectiva interpretación; también contiene la comprobación de la hipótesis y la discusión de resultados, por último se presenta las conclusiones y recomendaciones en relación a los resultados obtenidos; así como la bibliografía y los anexos que contiene la investigación.

## HIPÓTESIS

Dado que, la herramienta kahoot es una herramienta que se engloba dentro de la gamificación y permite al estudiante aprender por medio del juego pero fuera de un contexto lúdico para generar una experiencia de aprendizaje más motivadora, interactivo y dinámico.

Es probable que la aplicación de la herramienta kahoot tenga efecto significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.

### Hipótesis estadística

**H<sub>0</sub>:** No hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas con y sin el uso de la herramienta kahoot

**H<sub>1</sub>:** Si hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas con y sin el uso de la herramienta kahoot

## OBJETIVOS

### 1. Objetivo general

Demostrar el efecto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.

### 2. Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el pre test.
- Evaluar el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el post test.
- Comparar el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el pre test y post test.



## 1. MARCO CONCEPTUAL

En concordancia con los objetivos del presente estudio, es que se considera en el marco conceptual el siguiente temario:

### 1.1. Teorías pedagógicas

#### 1.1.1. Teoría del conductismo

Skinner señala que la enseñanza es la disposición de contingencia de reforzamiento que permiten acelerar el aprendizaje (Galvis, 2004), es decir, el docente para enseñar con éxito debe preparar y realizar actividades eficientes de reforzamiento donde el aprendizaje sea considerado como la adquisición de nuevas conductas o comportamientos.

La finalidad del conductismo es condicionar a los estudiantes, teniendo en cuenta que la información y los datos organizados de determinada manera son los estímulos básicos (la motivación) frente a los que los estudiantes deben realizar elecciones y asociaciones dentro de un margen estrecho de posibles respuestas correctas que, de ser ejecutadas, reciben el correspondiente refuerzo (una medalla o una buena calificación).

Cuando consideramos el uso de las TIC en las actividades de enseñanza-aprendizaje el enfoque conductista se observa en aquella disposición de situaciones de aprendizaje en las que el estudiante debe encontrar una respuesta a uno o varios estímulos presentados en pantalla. Al realizar la selección de la respuesta se asocian refuerzos sonoros, de texto, símbolos, etc., indicándole al estudiante si acertó o erró la respuesta, esta cadena de hechos asociados constituye lo esencial de la teoría del aprendizaje conductista, por ello se relaciona con la investigación propuesta, porque estas situaciones mencionadas se ponen en práctica cuando se usa la herramienta Kahoot.

#### 1.1.2. Teoría del Cognitivismo

Esta teoría considera que el aprendizaje se produce a partir de la experiencia, pero, a diferencia del conductismo, lo concibe no como un simple traslado de la realidad, sino como una representación de dicha realidad, donde se puede desarrollar algunas capacidades esenciales para el aprendizaje, como la atención, la memoria y el razonamiento. (TEDUCA, s.f.)

El enfoque cognitivo busca lograr el aprendizaje significativo y desarrollar habilidades estratégicas de aprendizaje considerando al estudiante como un sujeto activo procesador de información, que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas, por ello el docente debe buscar la participación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje así como crear un ambiente de aprendizaje que permita y estimule a los estudiantes a hacer conexiones con material ya aprendido.

El uso de las TIC ha supuesto una aplicación del espacio de aprendizaje con la construcción de su conocimiento y, además, favorece la participación de los estudiantes de una manera más activa, puesto que su aplicación fortalece y estimula la motivación. Por ello la presente investigación considera esta teoría porque la herramienta Kahoot permite crear actividades donde el estudiante debe no solo dar una respuesta, sino que también debe resolver problemas y tomar decisiones, lo cual contribuye al desarrollo de sus capacidades cognitivas.

### **1.1.3. Teoría del constructivismo**

El constructivismo considera que el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio estudiante que aprende a través de la acción, dicho de otra manera el aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica. Se debe aprender a través de la relación de los nuevos conocimientos, que se incorpora a la estructura cognitiva a partir de los conocimientos previos (Dale, 1997).

Con el uso de las TIC (herramientas online) los estudiantes tienen la oportunidad de ampliar su experiencia de aprendizaje debido a que ofrecen actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten, el docente en esta situación está presente para aclarar dudas o solucionar algún problema que pueda surgir.

### **1.1.4. Teoría del conectivismo**

Esta teoría se basa en el uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje el cual es considerado como un proceso de auto-organización, donde los estudiantes son capaces

de clasificar su propia interacción con un ambiente y si se desea puedan modificar su estructura.

La capacidad de formar conexiones entre fuentes de información, para crear así patrones de información útiles, es requerida para aprender en esta nueva era digital, por eso que la habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. (Ruiz, 2013)

## 1.2. Gamificación

La gamificación se puede definir como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012) . Es el conjunto de reglas y mecánicas de juego aplicadas a entornos no lúdicos con el fin de motivar e influenciar a grupos de personas (Teixes, 2015).

La gamificación educativa puede ser la técnica que el docente utiliza en el diseño de una actividad de aprendizaje digital, caracterizada por presentar elementos del juego tales como insignias, límites de tiempo, puntuaciones, etc. y concepciones psicológicas como los retos o la competición, con el fin de mejorar las experiencias de aprendizaje, orientar y/o transformar la actitud del estudiante en el aula (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

En contextos educativos, la gamificación puede servir para modificar comportamientos apáticos y hacer que el aprendizaje sea profundo (Díaz Delgado, 2018). El uso de elementos de la naturaleza del juego en el proceso de aprendizaje puede ayudar a captar la atención, generar motivación, facilitar la adquisición de destrezas y conocimientos de los estudiantes, convirtiendo la acción de aprender en una actividad más experiencial. En el juego, la libertad para fracasar, experimentar, elegir identidades, controlar el ritmo y esfuerzo, así como interpretar nuestra propia motivación nos dará el consiguiente grado de éxito.

### **1.2.1. Aplicación de la gamificación en el ámbito de la educación**

#### **1.2.1.1. Socrative**

Es una herramienta online gratuita que puede ser utilizado para feedbacks, evaluaciones mediante quiz, y que además aumenta la motivación y participación del estudiante.

Entre las actividades que podemos realizar con esta herramienta online está el quiz (cuestionario), space race (cuestionario con tiempo) o exit ticket (cuestionario con ranking de resultados) tanto de respuesta múltiple, como verdadero o falso V/F o preguntas cortas, donde los estudiantes deben responder en tiempo real con sus dispositivos (celulares, laptops, computadoras, etc.). Una ventaja que ofrece la herramienta socrative es la facilidad de control por parte del docente debido a que facilita la exportación de datos a Excel y con ello se puede analizar los resultados de nuestros estudiantes.

#### **1.2.1.2. Quizizz**

Es una herramienta online gratuita que permite realizar test evaluativos desde la lógica colaborativa, favorece la gamificación del aula, mediante el uso del multijugador generando preguntas dentro de test que se pueden tomar como concursos o competencias aumentando de esta forma la motivación en los estudiantes. La herramienta funciona tanto en computador como en dispositivos móviles como Tablet o Smartphone por lo que es ideal para el uso en aula.

#### **1.2.1.3. Kahoot**

Es una herramienta online para crear juegos de preguntas y respuestas, favorece la gamificación porque mezcla la competitividad con el entretenimiento que facilita el proceso de aprendizaje.

### 1.2.2. Herramienta Kahoot

Es una herramienta digital gratuita e innovadora que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Kahoot es un sistema de respuestas con el que se puede crear cuestionarios, encuestas y discusiones online, busca una pedagogía activa por parte del estudiante que responde en tiempo real y se convierte en protagonista y puede demostrar lo que sabe a través del ordenador o del teléfono móvil. (Prieto Alfredo, 2014), los resultados son obtenidos inmediatamente facilitando la labor docente debido a que se identifica los logros de nuestros estudiantes y ello permite la toma de decisiones para fortalecer los resultados, repasar lo aprendido de forma divertida e incluso evaluar y aumentar la motivación, pues las pruebas o interrogantes ya no serán tan aburridos. (Seonee, 2015).

La herramienta Kahoot permite que la mecánica de juego se desarrolle de forma individual (player vs. player) o por equipos (team vs. team). (Alejandre Marco, 2017).

Kahoot está diseñado para mostrar las múltiples actividades en una pantalla grande, por lo que requiere de un proyector; el dispositivo del estudiante (celular, laptop o computadora) únicamente muestra los botones de respuesta que corresponde a cuatro opciones. Al final de cada pregunta aparecen los resultados junto con las respuestas correctas – incorrectas y un ranking con los cinco mejores concursantes.

Es decir kahoot es una herramienta gratuita online que puede usar el docente para crear actividades con el propósito de motivar y propiciar la participación activa de los estudiantes debido a que se puede generar el trabajo interactivo para que incrementen su conocimiento de una forma significativa mediante la colaboración e interacción.

## Para qué sirve Kahoot

Kahoot ha sido diseñado con fines educativos, se puede considerar como una herramienta de refuerzo, utiliza la idea de aprender a través de la diversión debido a que se basa en el uso de la gamificación para potenciar los resultados en el ámbito educativo, un aspecto importante es que el docente puede controlar el tiempo de la partida para añadir las explicaciones necesarias antes de pasar a la siguiente pregunta.

### 1.2.2.1. Uso de kahoot

Para poder usar esta herramienta es necesario ingresar a la siguiente dirección de internet: <https://kahoot.com>.

Como docentes tenemos la oportunidad de ser los administradores, crear los recursos necesarios y una vez diseñado la actividad a utilizar se genera un código, ese código será utilizado por los estudiantes para que puedan ingresar desde sus celulares, laptops o computadoras a la siguiente dirección de internet <https://kahoot.it> donde aparecen las preguntas, se produce una sincronización automática que permite que se comience el juego. (UNID, 2017)

Luego que el docente ha creado una cuenta en kahoot puede crear cuatro tipos de actividades para realizar en el aula (Sergio, 2016):

- **QUIZ:** Preguntas con respuestas tipo test para practicar algún tema que se desarrolla en la sesión.
- **SURVEY:** Preguntas sin una única respuesta correcta con el fin de recopilar información clave de los estudiantes, con ello se puede hacer encuestas.
- **DISCUSSION:** Preguntas sin respuesta cerrada para activar y promover la discusión en el aula, permite crear debates.
- **JUMBLE:** Preguntas en las que se busca que el estudiante ordene respuestas (de mayor a menor, cronológicamente, por orden alfabético, etc.)

### 1.2.2.2. Ventajas del uso de kahoot

#### ➤ **Permite la gamificación**

Las actividades que se realizan en Kahoot cumplen dos requisitos claves en el aprendizaje:

- Involucrar a los estudiantes en el aprendizaje a partir del juego (motivación).
- Fijar en la memoria contenidos a través de una experiencia lúdica.

#### ➤ **Permite obtener feedback de los estudiantes en tiempo real**

Kahoot sirve para recopilar información directa y en tiempo real de los estudiantes le permite al docente tomar decisiones para mejorar los resultados obtenidos.

#### ➤ **Permite la cooperación y toma de riesgos en los estudiantes**

Como los resultados de los estudiantes queden reflejados en el menú principal a la vista de toda la clase gracias al uso de un cañón multimedia, fomenta que tomen más riesgos en el aprendizaje y se involucren de manera activa, además pueden comprobar sus aciertos y desaciertos permitiendo una autoreflexión de sus aprendizajes.

#### ➤ **Se puede usar para todas las edades**

Kahoot es una herramienta versátil que se puede utilizar en todos los niveles de educación, el docente es el encargado de diversificar los contenidos y utilizar la herramienta para crear actividades acorde a la edad y necesidades de los estudiantes.

#### ➤ **Se puede usar para todas las áreas**

El uso de kahoot se puede extender a todas las áreas depende de la creatividad del docente y su capacidad de diversificación para hacer uso de las posibilidades que ofrece la herramienta.

➤ **Permite realizar variedad de usos, sirve para:**

- Realizar una evaluación inicial de los conocimientos de los estudiantes.
- Realizar actividades que fomenten la motivación
- Conocer la opinión e impresiones de los estudiantes ante un determinado tema o actividad.
- Llevar a cabo actividades grupales.
- Fomentar la participación de todos los estudiantes.
- Realizar retroalimentación en los estudiantes

**1.2.2.3. Desventajas del uso de kahoot**

➤ **Se necesita conexión a Internet y dispositivo móvil o laptop**

No todos los docentes disponemos de un buen Wifi que brinde buena señal de internet en la institución educativa o de la posibilidad de que nuestros estudiantes dispongan de dispositivo móvil con internet, además el aula de innovación puede ser que no esté disponible en todo horario.

Se debe considerar del número de laptops utilizadas por los estudiantes para tener en cuenta el bando de ancha del que se dispone para acceder a internet y no se colapse:

10 jugadores = 1mb

20 jugadores = 2mb

50 jugadores = 3mb

100 jugadores = 5mb

➤ **Se necesita que el docente le dedique bastante tiempo**

Se debe revisar la planificación de las sesiones de aprendizaje para preparar el momento adecuado en el cual se ejecutaran las actividades con kahoot, también se debe elaborar las actividades de Kahoot según las necesidades pedagógicas y considerar que kahoot es un **complemento al aprendizaje y no lo más importante de la planificación.**

➤ Exige mucho más esfuerzo de los alumnos para lograr autonomía, capacidad dialógica y disciplinar frente a su proceso cognitivo. (Moreno, 2016)

**1.2.2.4. Metodología de evaluación de software educativo: Según Cataldi (2000) adaptado por Cova y Arrieta (2008)**

Cataldi (2000), establece la importancia de la evaluación del software educativo por el crecimiento rápido de la cantidad de éstos en el mercado que genera que los docentes tengan una gama de software educativos que pueden aplicar en el desarrollo de sus sesiones lo que origina la necesidad de evaluarlos para determinar su grado de adecuación a su propio entorno para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Cataldi ofrece al modelo de evaluación de software educativo la metodología seguida en las diversas evaluaciones realizadas a los programas (evaluación interna, externa y contextualizada), donde hace referencia a los aspectos técnicos, pedagógicos y didácticos sobre el criterio de utilidad (Amigabilidad) de la aplicación. Estos últimos profundizados en la organización y estructuración de los contenidos junto a las preferencias de los usuarios. (Cova Angela, 2008)

Tabla 1

*Características de evaluación de software educativo*

CATEGORÍAS	DIMENSIONES	ALGUNAS CARACTERÍSTICAS
TÉCNICA	INTERFAZ	-La interfase es amigable y de fácil manejo. -El diseño general de la pantalla es adecuado. -La secuenciación de las pantallas se rige por criterios. -El uso de ventanas, botones, colores, tipos de letras es adecuado. -El uso de iconos es correcto. -La utilización de teclas rápidas es útil.
	CONTENIDOS	-Su selección es adecuada y actualizada. -El programa se puede adaptar a otros niveles de usuarios. -Su estructura le permite al usuario conocer hacia dónde va en los aprendizajes. -Se le facilita la comprensión del tema al estudiante.
PEDAGÓGICA	CONDICIONES RELATIVAS AL USUARIO	-Despierta su interés. -Le gustaría sonidos en los videos -El programa le permite ver cosas que no se hubiese imaginado.

- Recuperado de Cova Angela, A. X. (2008). Revision de modelos para evaluacion de software educativo. *TELEMATIQUE*, 114.

### 1.3. Competencia construye interpretaciones históricas del área de historia geografía y economía

#### 1.3.1. Área Historia Geografía y Economía

Esta área permite que los estudiantes de educación básica se formen como ciudadanos conscientes de la sociedad donde viven y de su rol como sujetos históricos a fin de que asuman compromisos y se constituyan en agentes de cambio de la realidad social a través de la gestión de los recursos ambientales y económicos. (MINEDU, 2016)

El logro de perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica se favorece por el desarrollo de diversas competencias. En el área de historia geografía y economía se desarrollan las siguientes competencias:

- Construye interpretaciones históricas
- Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente
- Gestiona responsablemente los recursos económicos

#### a) Competencia:

Es la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes. La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016).

Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolver, esto es, identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada de las mismas, por ello el desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos.

**b) Capacidad**

Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Las capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas (MINEDU, Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016).

**1.3.1.1. Competencia construye interpretaciones históricas**

Esta competencia promueve que los estudiantes se reconozcan como parte de un proceso por lo que implica que comprendan que son producto de un pasado pero también que están construyendo, desde el presente, su futuro; permite, además, que el estudiante comprenda el mundo del siglo XXI y su diversidad. Para ello, elabora explicaciones sobre problemas históricos del Perú, Latinoamérica y el mundo, en las que pone en juego la interpretación crítica de distintas fuentes y la comprensión de los cambios, permanencias, simultaneidades y secuencias temporales. Entiende las múltiples causas que explican hechos y procesos, y las consecuencias que estos generan, y reconoce la relevancia de ellos en el presente. En este proceso el estudiante va desarrollando sentido de pertenencia al Perú y al mundo, y construyendo sus identidades. (MINEDU, Rutas del aprendizaje VI ciclo, área curricular Historia Geografía y Economía, 2015)

Dentro de esta competencia se desarrollan las siguientes capacidades:

**1.3.1.1.1. Interpreta críticamente fuentes diversas**

El estudiante selecciona las fuentes más adecuadas al problema histórico que está abordando; encuentra información y otras interpretaciones en diversas fuentes primarias y secundarias y comprende, de manera crítica, la perspectiva particular de los hechos y procesos históricos. Acude a múltiples fuentes, pues reconoce que estas enriquecen la construcción de su explicación histórica.

**1.3.1.1.2. Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales**

El estudiante comprende las nociones relativas al tiempo y las usa de manera pertinente, reconoce los sistemas de medición temporal como

convenciones. Secuencia los hechos y procesos históricos, ordenándolos cronológicamente para explicar por qué unos ocurrieron antes y otros después. Explica simultaneidades en el tiempo, así como dinámicas de cambios y permanencias.

#### **1.3.1.1.3. Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos**

El estudiante, a partir de un problema histórico, elabora explicaciones con argumentos basados en evidencias donde emplea adecuadamente conceptos históricos. Explica y jerarquiza las causas de los procesos históricos relacionándolas con las intencionalidades de los protagonistas. Para lograrlo, relaciona las motivaciones de estos actores con sus cosmovisiones y las circunstancias históricas en las que vivieron. Establece múltiples consecuencias y determina sus implicancias en el presente. Durante este proceso, comprende que desde el presente está construyendo futuro.

### **1.4. Desarrollo de las competencias según la evaluación censal de estudiantes (ECE)**

#### **1.4.1. Evaluación censal de estudiantes**

La Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) es una evaluación a gran escala que cada año aplica el Ministerio de Educación para recoger información acerca del nivel de aprendizajes de los estudiantes de segundo grado de primaria, cuarto grado de primaria y segundo grado de secundaria. La ECE consiste en la aplicación de pruebas que permiten conocer qué y cuanto están aprendiendo los estudiantes de los grados evaluados, en relación con lo que el currículo nacional espera para cada grado. (MINEDU, Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes, 2016)

En la ECE, los estudiantes han sido ubicados en cuatro niveles de logro, que describen lo que saben y pueden hacer de acuerdo con sus resultados en la prueba de Historia, Geografía y Economía.

Es importante resaltar que los niveles de logro son inclusivos, esto significa que los estudiantes ubicados en el nivel satisfactorio tienen alta probabilidad de responder adecuadamente las preguntas de los niveles Satisfactorio, En proceso y En inicio.

Asimismo, los estudiantes del nivel En proceso tienen alta probabilidad de responder adecuadamente las preguntas propias del nivel En proceso y las preguntas del nivel En inicio. (MINEDU, Informe para Docentes ECE 2016, Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes, 2016)

Tabla 2

*Niveles de logro según MINEDU*

<b>NIVELES DE LOGRO</b>			
<b>PREVIO AL INICIO</b>	<b>EN INICIO</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>SATISFACTORIO</b>
<b>00 - 10</b>	<b>11 - 13</b>	<b>14 - 17</b>	<b>18- 20</b>
El estudiante no logro lo aprendizajes necesarios para estar en el nivel En inicio.	El estudiante no logro los aprendizajes esperados para el VI ciclo. Solo logra realizar tareas poco exigentes respecto de lo que se espera para el VI ciclo.	El estudiante logro parcialmente los aprendizajes esperados para el VI ciclo. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades.	El estudiante logro los aprendizajes esperados para el VI ciclo y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del ciclo siguiente.

Recuperado de MINEDU. (2016). Informe para Docentes ECE 2016, Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Obtenido de Informe para Docentes ECE 2016, Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes:  
<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Informe-para-Docentes-Historia-Geograf%C3%ADa-y-Econom%C3%ADa-ECE-2016-2.%C2%B0-grado-de-secundaria.pdf>

## 2. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

### 2.1. En el contexto internacional

(Muñoz Rojas, 2016) realizó la investigación de Las TIC en educación: "kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física en España (Universidad Internacional de La Rioja)

Diseño una propuesta de intervención didáctica para llevarla a la práctica con estudiantes de secundaria en la asignatura de educación física, basada en implantar la gamificación en los procesos de enseñanza aprendizaje y de evaluación, a través de las TIC, por medio de Kahoot.

Muñoz Melina concluye que:

- La introducción de un enfoque pedagógico basado en la gamificación, a través de Kahoot! como método de evaluación y enseñanza alternativo, es un buen recurso para mejorar los problemas de desmotivación y falta de interés en los estudiantes.
- Promover el uso de las nuevas tecnologías y los juegos de enseñanza-aprendizaje a través de Kahoot! favorece un ambiente de aprendizaje divertido ameno y atractivo que capta la atención y el interés del estudiante. También fomenta el desarrollo de la crítica, la capacidad de reflexión y de resolución de conflictos, problemas. Además a través de esta metodología se transmiten e inculcan valores como la superación personal, capacidad de esfuerzo, juego limpio, competitividad, etc.

### 2.2. En el contexto nacional

(Alvarez Cisneros, 2019) realizó la investigación "Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima" (Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú)

Implementó el uso de la herramienta Kahoot en el desarrollo de las clases; para determinar cuán motivados se encuentran los estudiantes por medio del uso de Kahoot y, con ello, conocer si es beneficioso para el aprendizaje para sugerir a la universidad establecer como una acción de mejora el uso de esta herramienta para ser usada pedagógicamente y

se logren óptimos resultados que ayuden a potenciar el aprendizaje de los estudiantes y a mejorar el proceso de enseñanza. Por ello el objetivo general de la investigación fue determinar la relación que existe entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de los estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima.

Alvarez Cisneros concluyó que:

- Existe relación positiva entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot, de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima. Significa que los estudiantes del curso en donde se aplicó el estudio presentan actitudes positivas hacia la herramienta y ello genera que aumente su motivación respecto a Kahoot. Los estudiantes se entusiasman al usar la herramienta, les gusta la competitividad que genera, se divierten y disfrutan cuando lo usan en clase. Todos estos factores causan un incremento en su motivación y muestran una buena disposición ante herramientas gamificadoras como Kahoot.
- Los estudiantes pueden presentar actitudes positivas hacia el uso de Kahoot, sin embargo, en el rendimiento intervienen más factores que pueden interferir en el desempeño del estudiante.



**CAPÍTULO II**  
**METODOLOGÍA**

## 2.1 Técnica e instrumentos

### 2.1.1 Técnicas

Para la presente investigación se ha utilizado las siguientes técnicas:

- **Primera variable:** Observación
- **Segunda variable:** Encuesta (esta técnica determina el estado inicial y final en el que se encuentran los estudiantes respecto al nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas)

### 2.1.2 Instrumentos

Para la recolección de datos se utilizó como instrumentos:

- **Primera variable:** Lista de cotejo
- **Segunda variable:** Cuestionario que se aplicara al inicio (pre test) para determinar las condiciones en las que ingresa al tratamiento el grupo control y el grupo experimental y al final (post test) para observar y medir la influencia que tuvo el tratamiento cuasi experimental.

### 2.1.3 Cuadro de coherencia

VARIABLE	INDICADORES	SUB INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ÍTEM
<b>HERRAMIENTA KAHOOT</b> (Cova Angela, 2008)	Aplicación Técnica	Interfaz	OBSERVACIÓN	LISTA DE COTEJO	Sesión de aprendizaje: 1,2,3,4,5,6,7,8,8,10
	Aplicación Pedagógica	Contenidos  Condiciones relativas al usuario			

<b>CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS</b> (MINEDU)	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico.</li> <li>- Ubica las fuentes en su contexto y comprende la perspectiva detrás de la fuente.</li> <li>- Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite</li> </ul>	<b>ENCUESTA</b>  <b>CUESTIONARIO</b>	1-4
	<p>Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende la duración y sucesión de hechos históricos.</li> <li>- Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia. de hechos históricos</li> <li>- Reconoce y emplea convenciones temporales.</li> </ul>		5-11
	<p>Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construye explicaciones históricas a partir de evidencias</li> <li>- Identifica causas y consecuencias</li> </ul>		12-20

## 2.2 Campo de verificación

### 2.2.1 Ubicación espacial

La investigación se desarrolla en la Institución Educativa San Martín de Socabaya, ubicado en calle Iquitos 201 distrito de Socabaya, provincia y región de Arequipa.

### 2.2.2 Ubicación temporal

Se realizará de manera longitudinal durante los meses de Agosto, Setiembre, Octubre y Noviembre del 2018.

### 2.2.3 Unidades de estudio

Las unidades de estudio lo conforman los estudiantes del segundo grado D como grupo control con 26 estudiantes y segundo F como grupo experimental con 26 estudiantes; haciendo un total de 52 estudiantes de segundo grado de secundaria de la IE San Martín de Socabaya. Esta muestra ha sido seleccionada con un muestreo no probabilístico de carácter intencionado; distribuidos de la siguiente manera:

GRADO	SECCION	CANTIDAD	GRUPO
2DO	D	26	CONTROL
	F	26	EXPERIMENTAL
TOTAL		52	

FUENTE: Registro de matrícula 2018

## 2.3. Tipo y nivel de investigación

**2.3.1. Tipo:** El tipo de problema a investigar es de campo

**2.3.2. Nivel:** El nivel es cuasi-experimental

Los diseños cuasi-experimentales también manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, sólo que difieren de los experimentos “puros” en el grado de seguridad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos. En los diseños cuasi-experimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se

integraron es independiente o aparte del experimento). (Hernández Sampieri, 2014, pág. 151)

Grupo Experimental	GE	O1-----	X	-----O2
Grupo Control	GO	O3-----		-----O4

Donde:

GE: Grupo experimental.

GC: Grupo control.

O1: Prueba de entrada: Medición de la competencia construye interpretaciones históricas en el grupo experimental anterior a la aplicación de la herramienta Kahoot.

O2: Prueba de salida: Medición de la competencia construye interpretaciones históricas en el grupo experimental posterior a la aplicación de la herramienta Kahoot.

X: Estímulo: Aplicación de la herramienta Kahoot

O3: Prueba de entrada: Medición de la competencia construye interpretaciones históricas en el grupo control previo a la aplicación de la herramienta Kahoot

--: Sin tratamiento.

O4: Prueba de salida: Medición de la competencia construye interpretaciones históricas en el grupo control luego de la aplicación de la herramienta Kahoot.

## 2.4. Estrategias de recolección de datos

### 2.4.1. Organización

Para la recolección de datos se procederá de la siguiente manera:

- Solicitar permiso y autorización al director de la Institución Educativa San Martín de Socabaya para realizar el proyecto de investigación.
- Solicitar autorización de los padres de familia de los estudiantes de segundo de secundaria por ser menores de edad.

- Coordinar con las docentes encargadas del aula de innovación para establecer un horario pertinente que permita el acceso de los estudiantes o préstamo de classmate y/o laptops.

## 2.5. Recursos

### a) Humanos

- Investigadores
- Director
- Asesor de la Universidad
- Estudiantes

### b) Materiales

- Aulas
- Laptops
- Modem
- USB
- Cañón multimedia

### c) Institucionales

- Universidad Católica de Santa María
- Institución Educativa San Martín de Socabaya

### d) Financiamiento

El costo que demande la investigación será sufragado por las graduadas.

## 2.6. Validación del instrumento

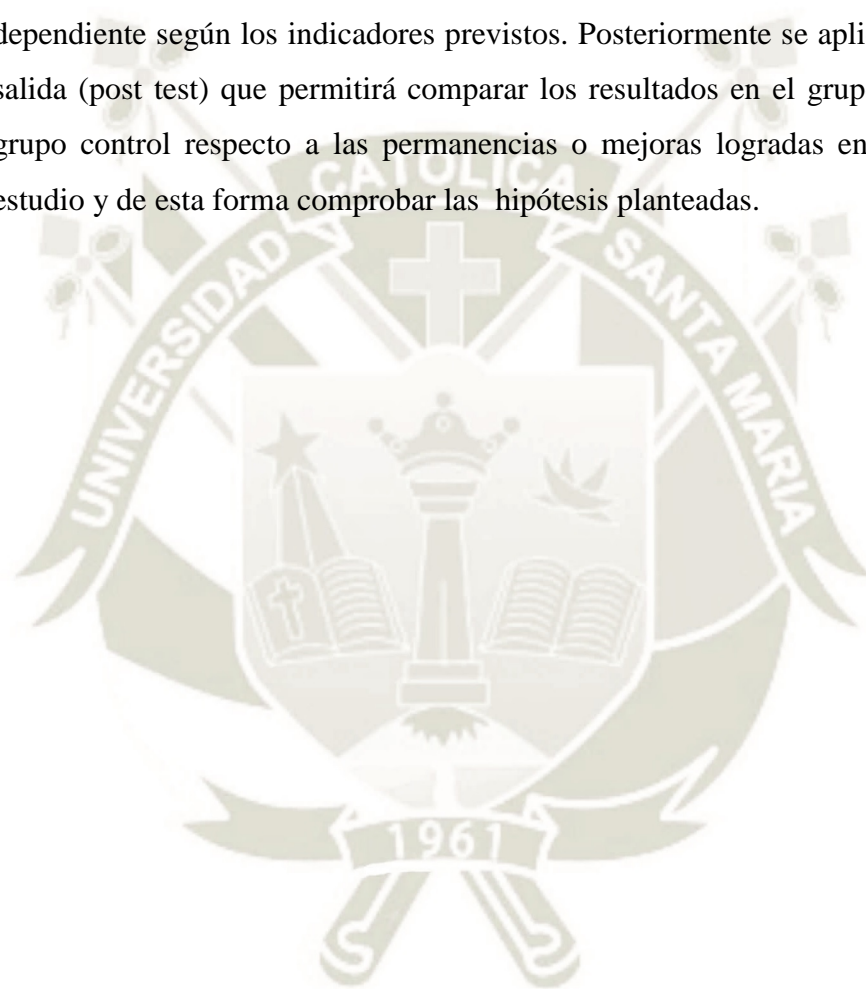
Para constatar que el instrumento de la prueba escrita es pertinente, se realizó una prueba piloto a un grupo de 10 estudiantes que no pertenecen a la muestra, pero con particularidades parecidas, para lo cual se empleó la técnica Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue  $\alpha = 0.843$ , por lo que el instrumento es confiable, además de este proceso se hizo validar el instrumento con 4 expertos siguiendo todo el procedimiento.

## 2.7. Criterios para el manejo de resultados

Una vez recolectada la información, los datos obtenidos serán procesados a través del conteo y tabulación, luego se procederá a sistematizar haciendo uso de herramientas estadísticas como Excel y el uso del soporte informático SPSS.

Los resultados serán exhibidos en tablas y figuras estadísticas para facilitar el ordenamiento, interpretación y análisis explicativo de datos.

Se administrará una prueba de entrada (pre test) a los estudiantes para medir la variable dependiente según los indicadores previstos. Posteriormente se aplicará la prueba de salida (post test) que permitirá comparar los resultados en el grupo experimental y grupo control respecto a las permanencias o mejoras logradas en las unidades de estudio y de esta forma comprobar las hipótesis planteadas.





**CAPÍTULO III**  
**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

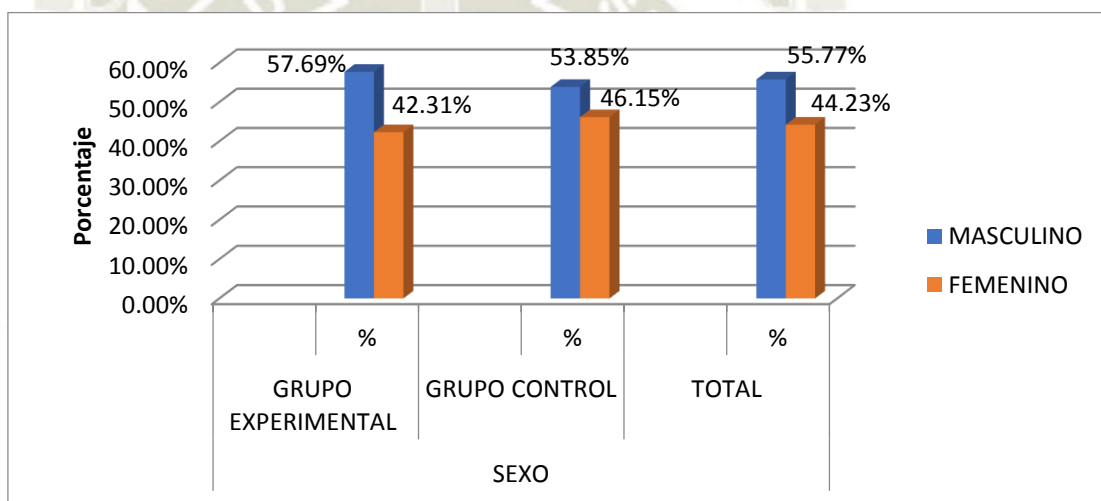
### 3.1 Características de las unidades de estudio

**Tabla 1**

Distribución de las unidades de estudio según sexo y grupo

Grupo de estudio	SEXO					
	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Masculino	15	57.69%	14	53.85%	29	55.77%
Femenino	11	42.31%	12	46.15%	23	44.23%
TOTAL	26	100%	26	100%	52	100%

Fuente: Elaboración propia



**Figura 1**

Distribución de las unidades de estudio según sexo y grupo

Fuente: Elaboración propia

La tabla y figura N° 1, manifiesta la distribución de los 52 estudiantes de los dos grupos de estudio, lo que significa que tenemos 26 estudiantes en el grupo control y 26 estudiantes en el grupo experimental; en función al género, 44.23% de estudiantes son femeninos y 55.77% son masculinos. Por lo que, se observa mayor cantidad de varones que mujeres en ambos grupos que participaron en el presente estudio.

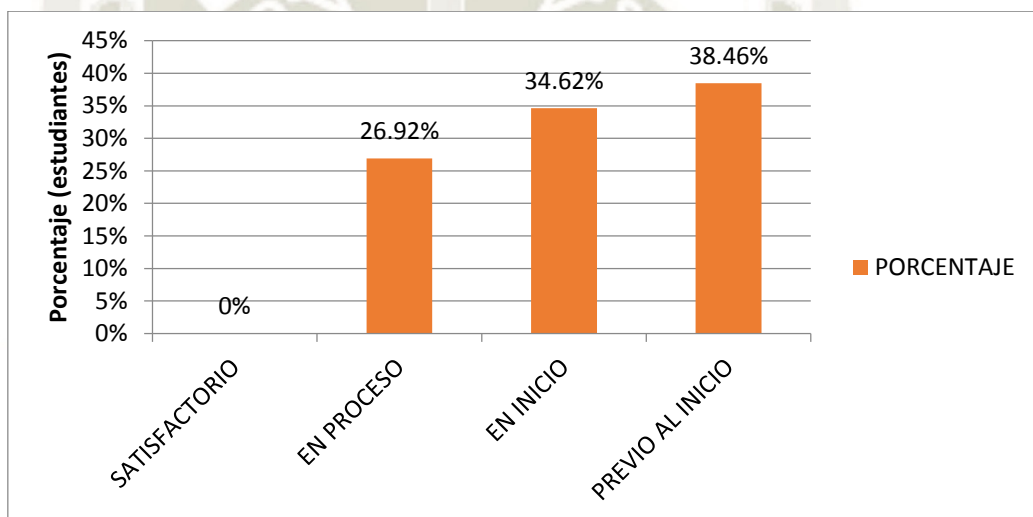
### 3.2 Resultados de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Control

**Tabla 2**

Construye Interpretaciones Históricas - Grupo Control - Pre Test

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SATISFACTORIO (18-20)	0	0%
EN PROCESO (14-17)	7	26.92%
EN INICIO (11-13)	9	34.62%
PREVIO AL INICIO	10	38.46%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 2**

Construye interpretaciones históricas - grupo control - pre test

**Fuente:** Elaboración propia

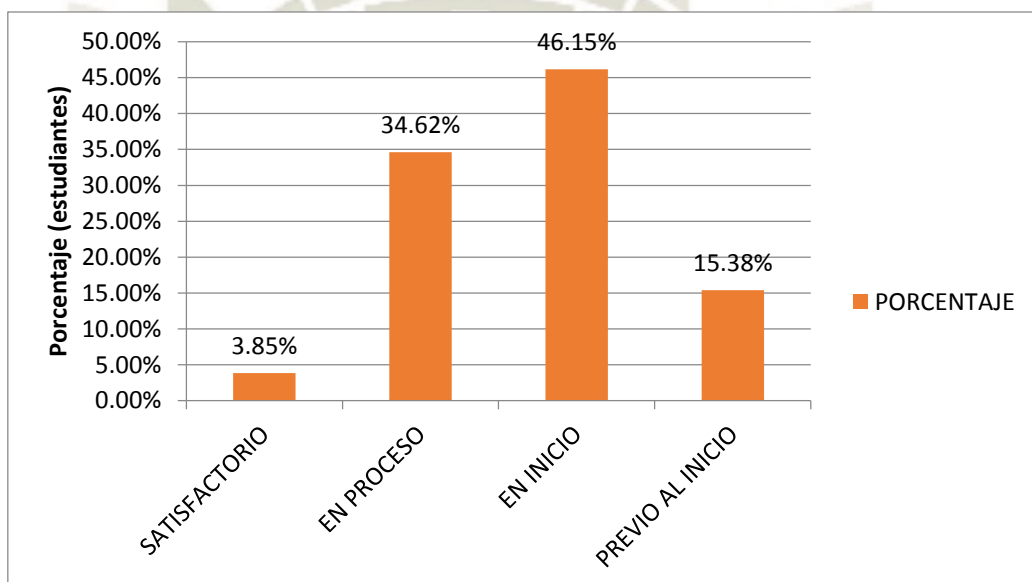
En la tabla y figura N° 02 observamos la distribución de frecuencias por niveles de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo de control en la prueba de entrada (pre test), se observa que el 0% de estudiantes están con nivel de logro satisfactorio (18-20), mientras que 26.92%, en proceso (14-17); el 34.62%, en inicio (11-13); y el 38.46%, en previo al inicio (0-10). Estos resultados nos indican que existen debilidades en la competencia construye interpretaciones históricas por lo que existe un importante grupo de estudiantes que se encuentran en el nivel de inicio y previo al inicio.

**Tabla 3**

Construye Interpretaciones Históricas - Grupo control - post test

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SATISFACTORIO (18-20)	1	3.85%
EN PROCESO (14-17)	9	34.62%
EN INICIO (11-13)	12	46.15%
PREVIO AL INICIO (0-10)	4	15.38%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 3**

Construye interpretaciones históricas - grupo control - post test

**Fuente:** Elaboración propia

En la tabla y figura N° 03 observamos la distribución de frecuencias por niveles de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo de control en la prueba de salida (post test), donde se observa que el 3.85% de estudiantes están con nivel de logro satisfactorio (18-20), el 34.62%, en proceso (14-17); el 46.15%, en inicio (11-13); y el 15.38%, en previo al inicio (0-10). Estos resultados evidencian que en el grupo control se incrementó un menor porcentaje de las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas en la prueba de salida (post test) en comparación a la prueba de entrada (pre test); a pesar de que no sea ha aplicado el programa educativo a los estudiantes.

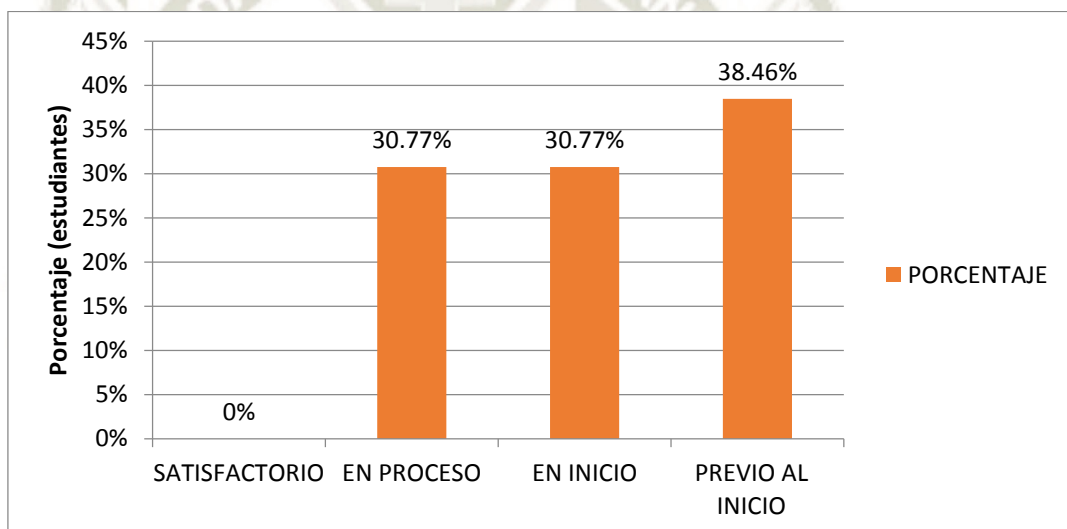
### 3.3 Resultados de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

**Tabla 4**

Construye Interpretaciones Históricas - Grupo experimental - pre test

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SATISFACTORIO	0	0%
EN PROCESO	8	30.77%
EN INICIO	8	30.77%
PREVIO AL INICIO	10	38.46%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 4**

Construye interpretaciones históricas - grupo experimental - pre test

**Fuente:** Elaboración propia

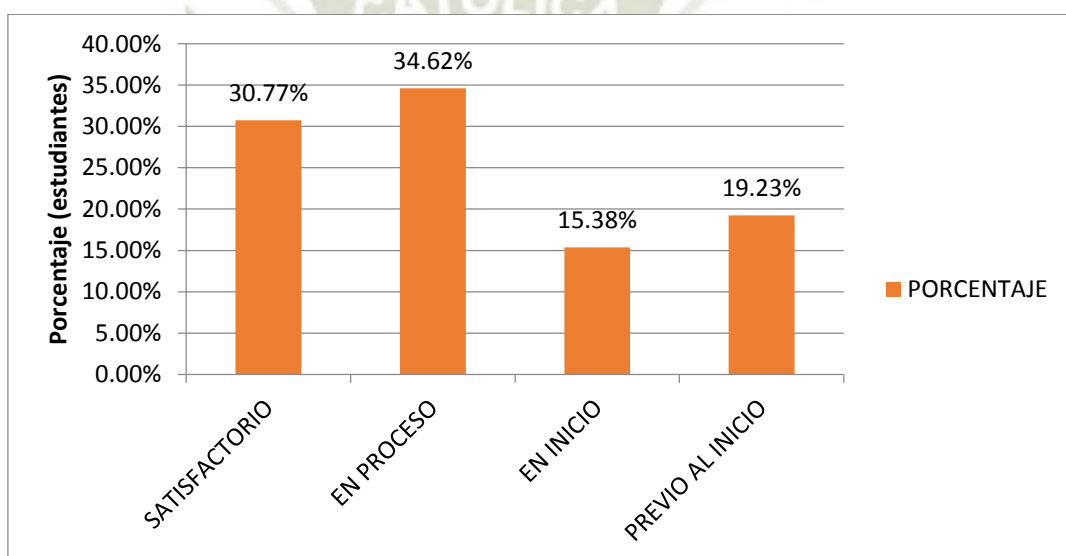
En la tabla y figura N° 04 mostramos los resultados obtenidos del grupo experimental en la prueba de entrada (pre test), en el cual se observa que el 0% de estudiantes tienen nivel de logro satisfactorio (18-20), el 30.77%, en proceso (14-17); el 30.77% en inicio y el 38.46%, en el nivel previo al inicio. Estos resultados nos indican que existen debilidades en la competencia construye interpretaciones históricas por lo que existe un importante grupo de estudiantes que se encuentran en el nivel de inicio y previo al inicio y una cantidad nula en el nivel satisfactorio.

**Tabla 5**

Construye interpretaciones históricas - grupo experimental - post test

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SATISFACTORIO (18-20)	8	30.77%
EN PROCESO (14-17)	9	34.62%
EN INICIO (11-13)	4	15.38%
PREVIO AL INICIO (0-10)	5	19.23%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 5**

Construye interpretaciones históricas - grupo experimental - post test

**Fuente:** Elaboración propia

En la tabla y figura N° 5 se observa que el 30.77% de los estudiantes del grupo experimental en la prueba de salida (post test) tienen un nivel de logro satisfactorio, asimismo, el 34.62%, nivel proceso (14-17), el 15.38% en inicio (11-13); y 19.23% en el nivel previo al inicio (0-10). Los resultados nos muestran un incremento y mejora significativa en el nivel de logro satisfactorio y en proceso de la competencia construye interpretaciones históricas como producto de la aplicación del programa educativo a través de las diferentes actividades de aprendizaje utilizando la herramienta Kahoot.

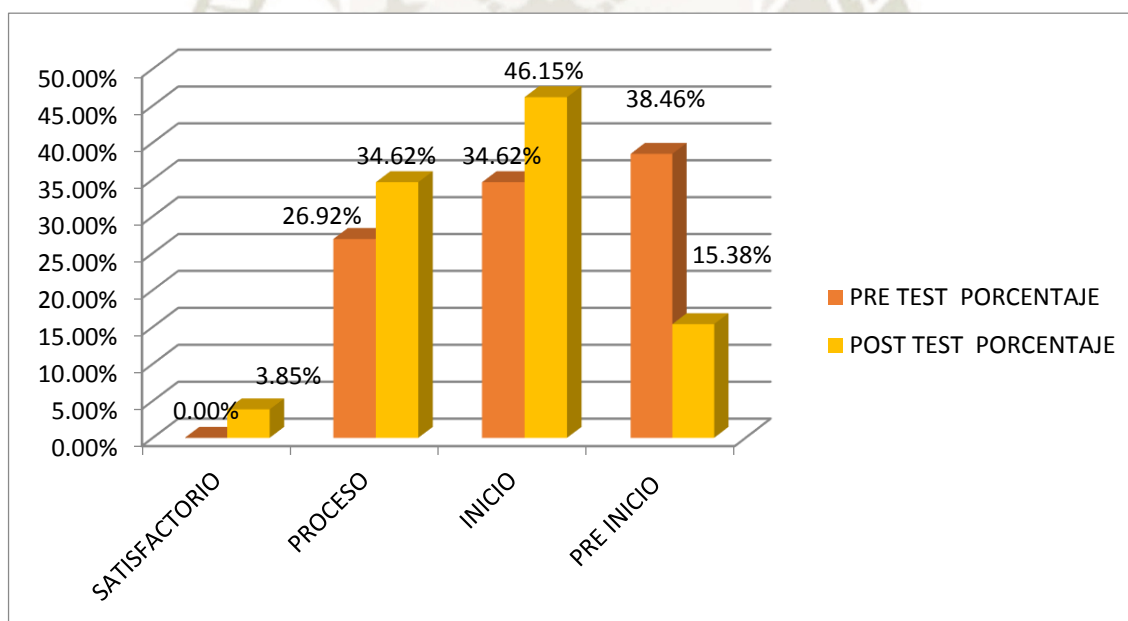
### 3.4 Resultados comparativos entre el Grupo Experimental y Control

**Tabla 6**

Comparativo de la competencia construye interpretaciones históricas entre la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) del grupo control

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SATISFACTORIO	00	00,00%	01	3,85%
PROCESO	07	26,92%	09	34,62%
INICIO	09	34,62%	12	46,15%
PRE INICIO	10	38,46%	04	15,38%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

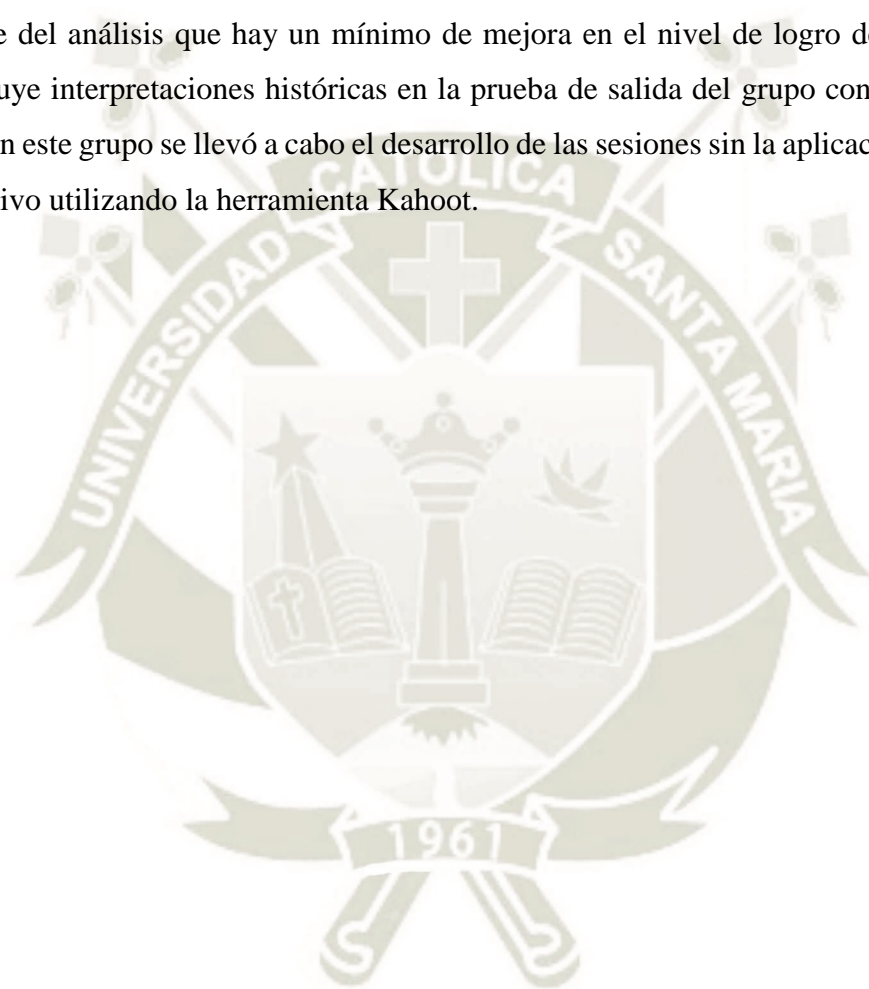


**Figura 6**

Comparativo de la competencia construye interpretaciones históricas entre la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) del grupo control

Fuente: Elaboración propia

En la tabla y figura N° 6 se muestra una diferencia mínima entre los resultados de la prueba de entrada y de salida del grupo control. En la prueba de entrada el nivel de logro satisfactorio llegaba a 0.00% y en la prueba de salida alcanza el 3.85%. También, hay una diferencia en el nivel de proceso; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 26.92%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 34.62%. Así mismo el nivel inicio en la prueba de entrada llego a 34.62%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 46.15% y el nivel pre inicio en la prueba de entrada llega a un 38.46% y en la prueba de salida alcanza el 15.38%. Se deduce del análisis que hay un mínimo de mejora en el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en la prueba de salida del grupo control, producto de que con este grupo se llevó a cabo el desarrollo de las sesiones sin la aplicación del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot.

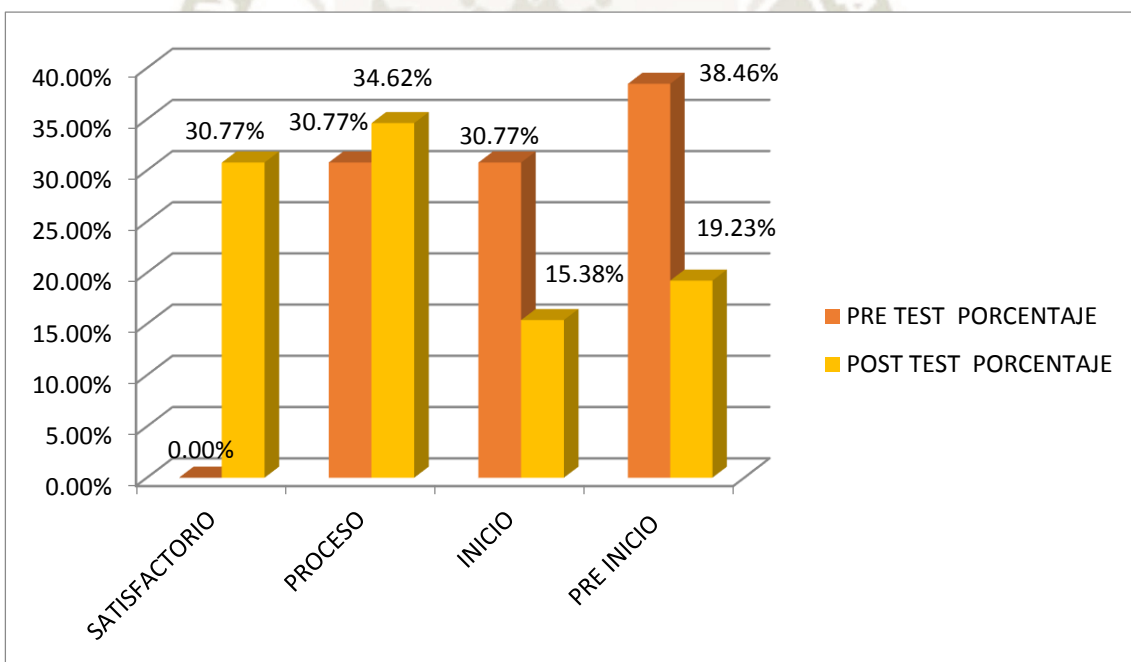


**Tabla 7**

Comparativo de la competencia construye interpretaciones históricas entre la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) del grupo experimental

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SATISFACTORIO	00	00,00%	08	30,77%
PROCESO	08	30,77%	09	34,62%
INICIO	08	30,77%	04	15,38%
PRE INICIO	10	38,46%	05	19,23%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

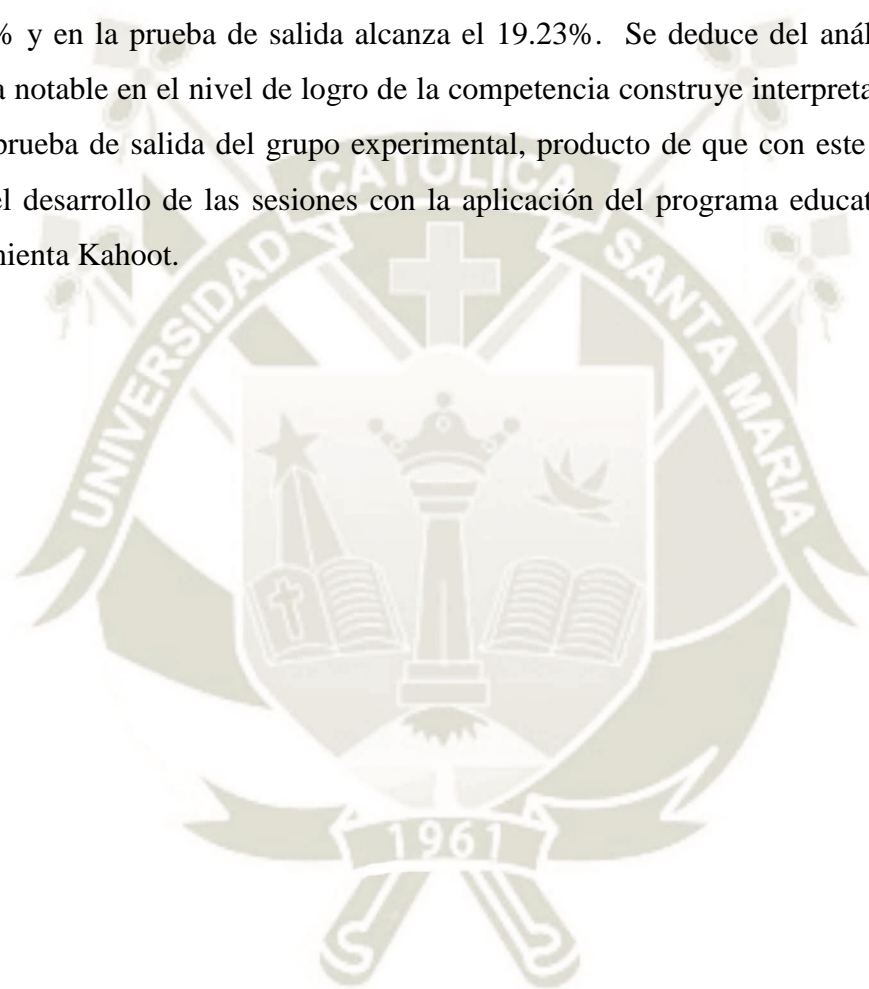


**Figura 7**

Comparativo de la competencia construye interpretaciones históricas entre la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) del grupo experimental

Fuente: Elaboración propia

En la tabla y figura N° 7 se muestra una gran diferencia entre los resultados de la prueba de entrada y de salida del grupo experimental. Se nota un significativo incremento en el nivel de logro satisfactorio, mientras que en la prueba de entrada llegaba a 0.00%, en la prueba de salida alcanza el 30.77%. También, hay una diferencia en el nivel de proceso; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 30.77%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 34.62%. Así mismo el nivel inicio en la prueba de entrada llego a 30.77%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 15.38% y el nivel pre inicio en la prueba de entrada llega a un 38.46% y en la prueba de salida alcanza el 19.23%. Se deduce del análisis que hay una mejora notable en el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en la prueba de salida del grupo experimental, producto de que con este grupo se llevó a cabo el desarrollo de las sesiones con la aplicación del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot.

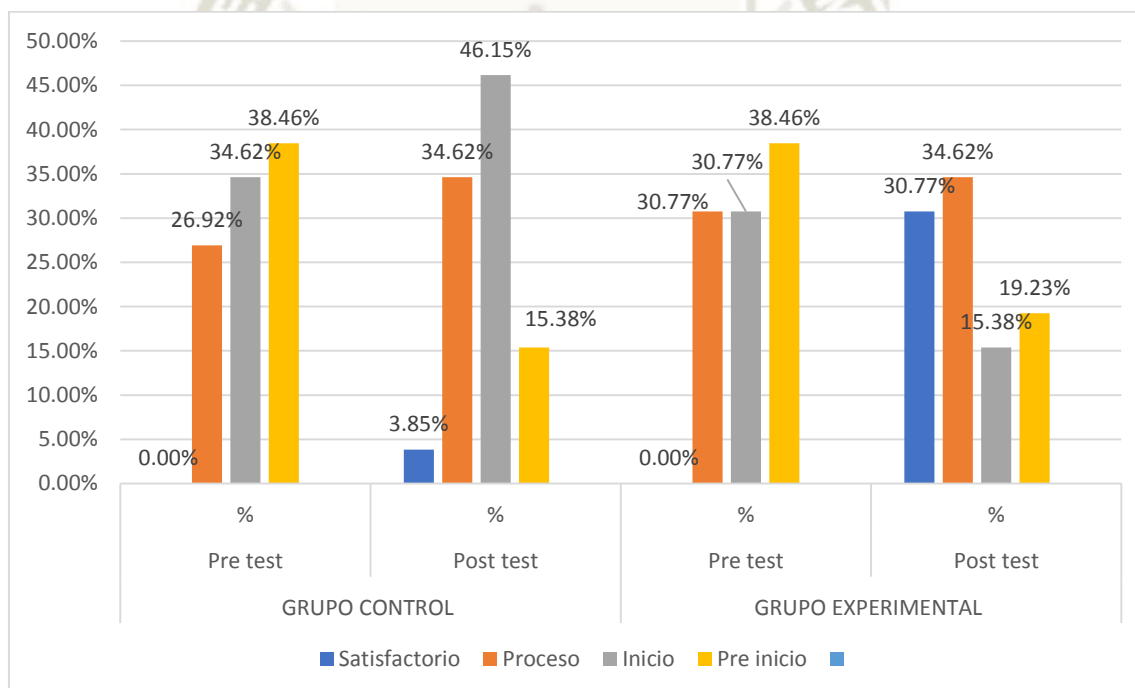


**Tabla 8**

Comparativo de niveles de logro de la competencia construye interpretaciones históricas entre el grupo experimental y grupo control en la prueba de entrada y prueba de salida

NIVEL DE LOGRO	GRUPO CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%
SATISFACTORIO	00	00,00%	01	3,85%	00	00,00%	08	30,77%
PROCESO	07	26,92%	09	34,62%	08	30,77%	09	34,62%
INICIO	09	34,62%	12	46,15%	08	30,77%	04	15,38%
PRE INICIO	10	38,46%	04	15,38%	10	38,46%	05	19,23%
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Fuente: Elaboración propia

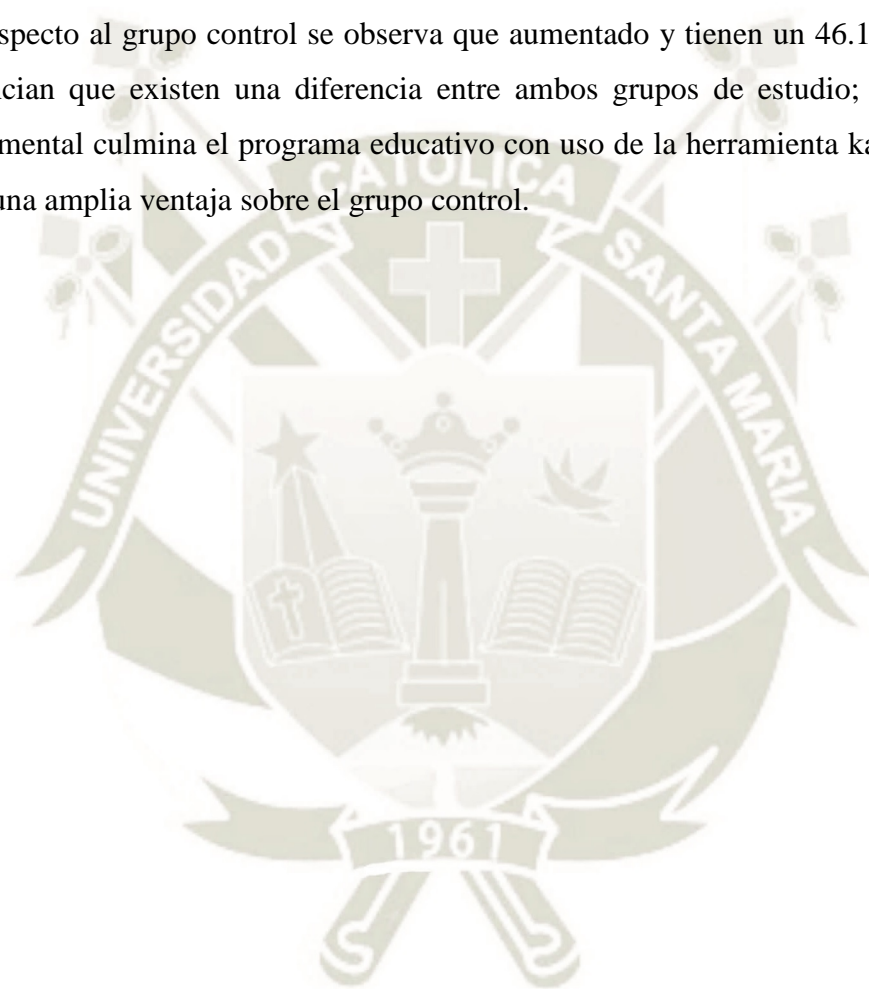


**Figura 8**

Comparativo de niveles de logro de la competencia construye interpretaciones históricas entre el grupo experimental y grupo control en la prueba de entrada y prueba de salida

Fuente: Elaboración propia

En la tabla y figura N° 8 se observa el comparativo entre el grupo control y experimental en la prueba de entrada y salida. Donde se percibe que los niveles de logro del grupo control y experimental son parecidos en la prueba de entrada, en ambos casos hay 0% de estudiantes en el nivel de logro satisfactorio, también se observa un incremento significativo en el nivel satisfactorio en la prueba de salida del grupo experimental que muestra un 30.77% con respecto al grupo control con un 3.85% se observa también que el grupo experimental a disminuido la cantidad de estudiantes que se encuentran en el nivel inicio con un 15.38% con respecto al grupo control se observa que aumentado y tienen un 46.15%. Estos datos evidencian que existen una diferencia entre ambos grupos de estudio; porque el grupo experimental culmina el programa educativo con uso de la herramienta kahoot con lo cual logra una amplia ventaja sobre el grupo control.



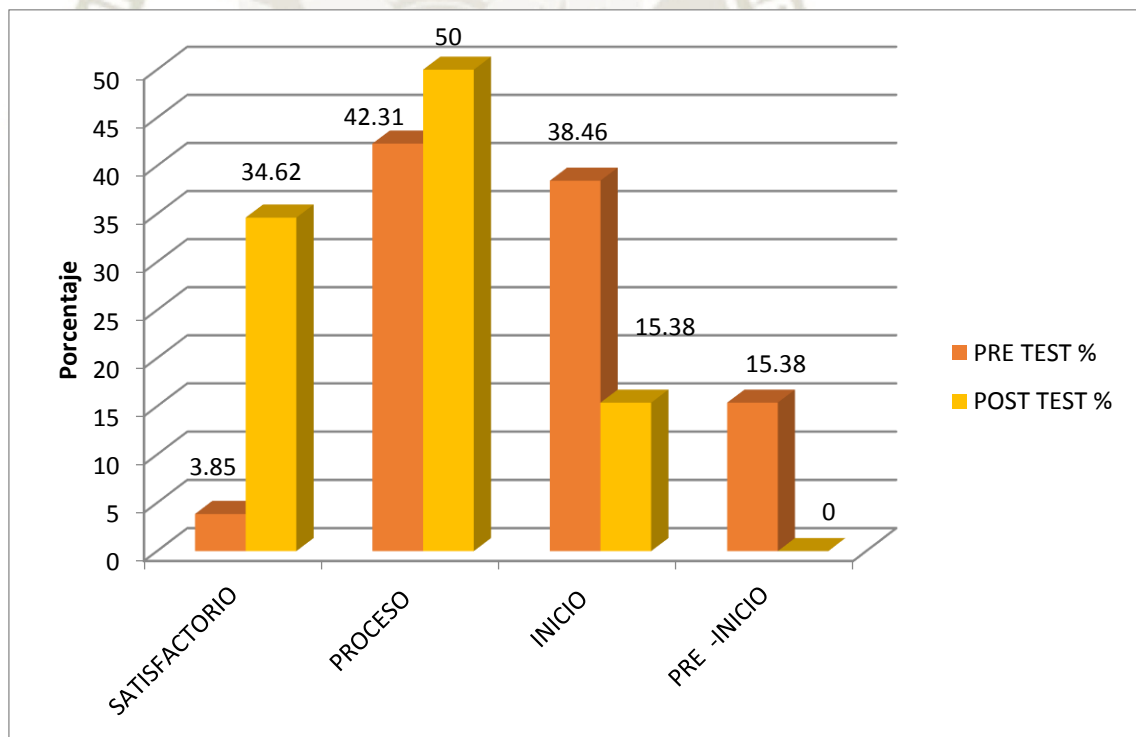
### 3.5 Resultados de la competencia construye interpretaciones históricas por indicadores (capacidades) en la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

**Tabla 9**

Capacidad interpreta críticamente fuentes diversas- grupo experimental

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%
SATISFACTORIO	1	3.85	9	34.62
PROCESO	11	42.31	13	50.00
INICIO	10	38.46	4	15.38
PRE -INICIO	4	15.38	0	00.00
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 9**

Capacidad interpreta críticamente fuentes diversas- grupo experimental

**Fuente:** Elaboración propia

Se observa en la tabla y figura N° 9 un incremento significativo, en la prueba de entrada el nivel de logro satisfactorio solo llegaba a 3.85%; en la prueba de salida alcanza el 34.62%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro proceso; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 42.31%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 50%. También se observa en el nivel de inicio en la prueba entrada 38.46% y en la prueba salida 15.38%; y en el nivel previo al inicio en la prueba de entrada se alcanza el 15.38% y en la prueba de salida el 0%. Los datos nos muestran un incremento y mejora significativa en el nivel de logro de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas como resultado de la aplicación del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot.

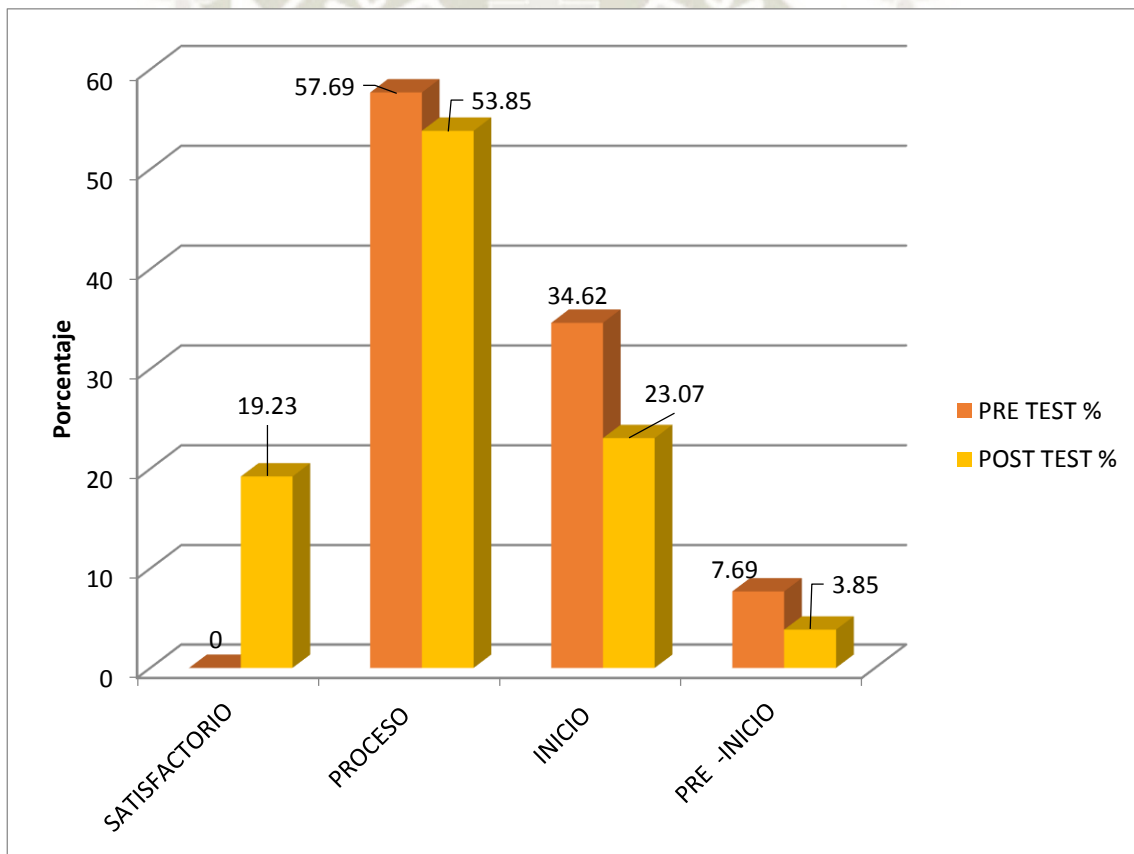


**Tabla 10**

Capacidad comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales - grupo experimental

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%
SATISFACTORIO	0	0	5	19.23
PROCESO	15	57.69	14	53.85
INICIO	9	34.62	6	23.07
PRE -INICIO	2	7.69	1	3.85
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 10**

Capacidad comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales - grupo experimental

**Fuente:** Elaboración propia

Se observa en la tabla y figura N° 10 un incremento significativo, en la prueba de entrada el nivel de logro satisfactorio llegaba a 0%; en la prueba de salida alcanza el 19.23%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro proceso; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 57.69%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 53.85%. También se observa en el nivel de inicio en la prueba entrada 34.62% y en la prueba salida 23.07%; y en el nivel previo al inicio en la prueba de entrada se alcanza el 7.69% y en la prueba de salida el 3.85%. Los datos nos muestran un incremento y mejora significativa en el nivel de logro de la capacidad comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales como resultado de la aplicación del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot.

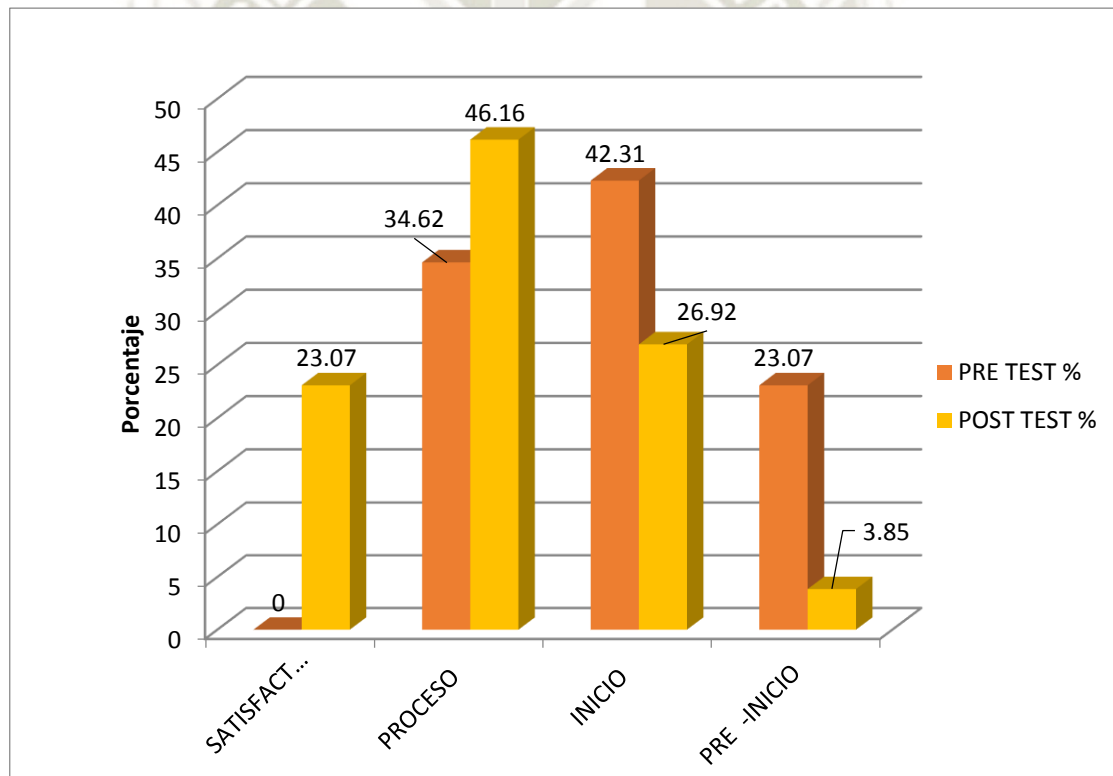


**Tabla 11**

Capacidad elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos - grupo experimental

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	F	%	F	%
SATISFACTORIO	0	0	6	23.07
PROCESO	9	34.62	12	46.16
INICIO	11	42.31	7	26.92
PRE -INICIO	6	23.07	1	3.85
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Elaboración propia

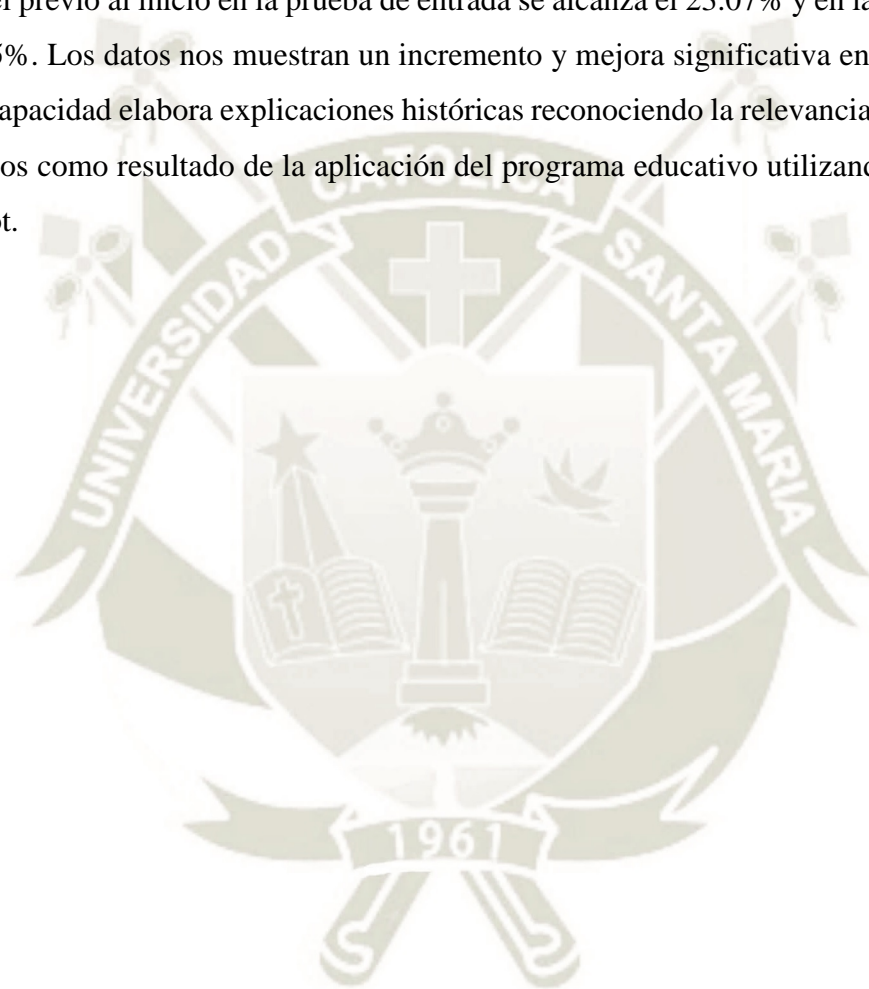


**Figura 11**

Capacidad elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos - grupo experimental

**Fuente:** Elaboración propia

Se observa en la tabla y figura N° 11 un incremento significativo, en la prueba de entrada el nivel de logro satisfactorio llegaba a 0%; en la prueba de salida alcanza el 23.07%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro proceso; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 34.62%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 46.16%. También se observa en el nivel de inicio en la prueba entrada 42.31% y en la prueba salida 26.92%; y en el nivel previo al inicio en la prueba de entrada se alcanza el 23.07% y en la prueba de salida el 3.85%. Los datos nos muestran un incremento y mejora significativa en el nivel de logro de la capacidad elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos como resultado de la aplicación del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot.



### 3.6 Verificación de la hipótesis

#### 3.6.1 Prueba de normalidad

##### Planteamiento de la hipótesis

**H<sub>0</sub>:** Los datos de la competencia construye interpretaciones históricas en la prueba de entrada (pre test) y salida (post test); si provienen de la distribución normal.

**H<sub>1</sub>:** Los datos de la competencia construye interpretaciones históricas en la prueba de entrada (pre test) y salida (post test), no provienen de la distribución normal.

##### Nivel de confiabilidad

Alfa  $\infty$  = 0.05

##### Tabla estadística

**Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra  
Normalidad de los Grupos Control y Experimental**

		PRETESC1	POSTESC1	PRETESEX2	POSTESEX2
N		26	26	26	26
Parámetros normales <sup>a, b</sup>	Media	11.42	12.81	11.77	15.00
	Desviación típica	3.301	3.007	3.648	3.888
Diferencias más extremas	Absoluta	.107	.120	.132	.154
	Positiva	.081	.106	.097	.099
	Negativa	-.107	-.120	-.132	-.154
Z de Kolmogorov-Smirnov		.544	.612	.674	.784
Sig. asintót. (bilateral)		.929	.848	.755	.570

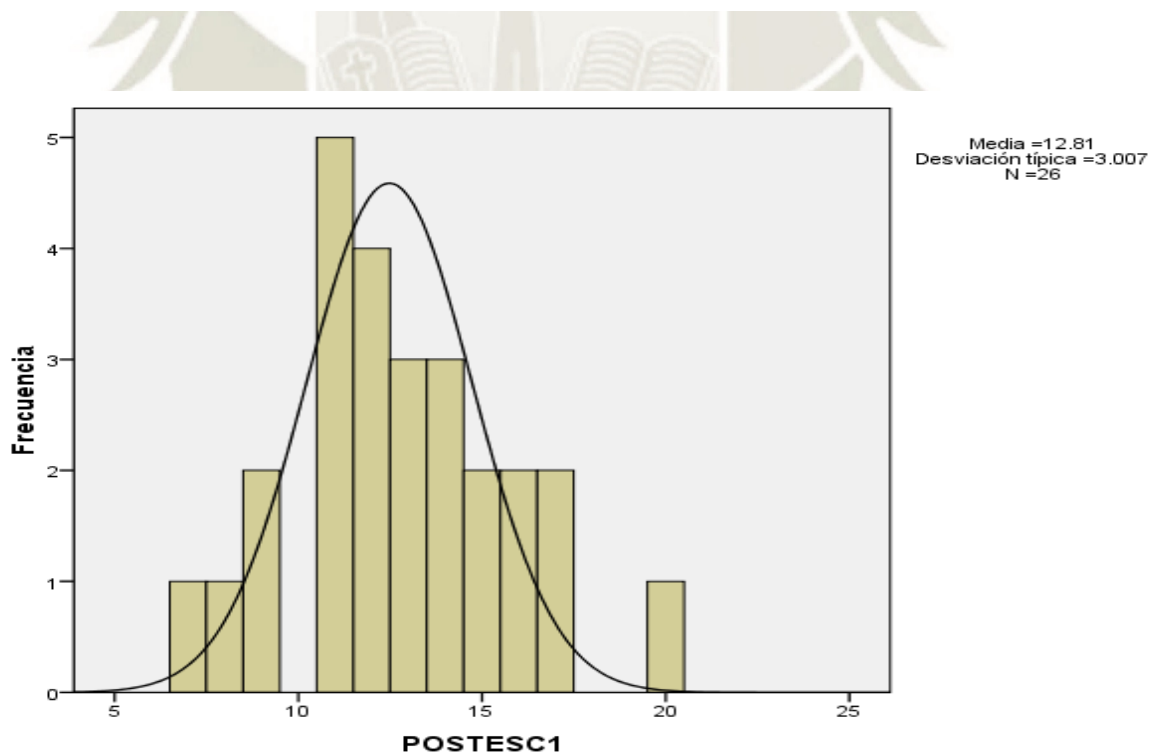
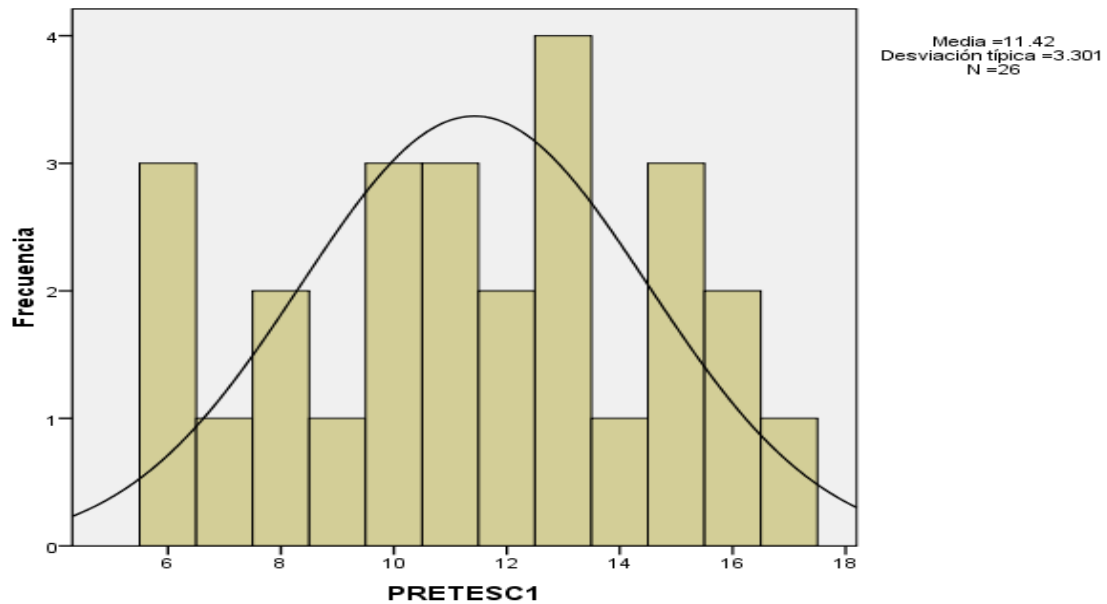
a. La distribución de contraste es la Normal.

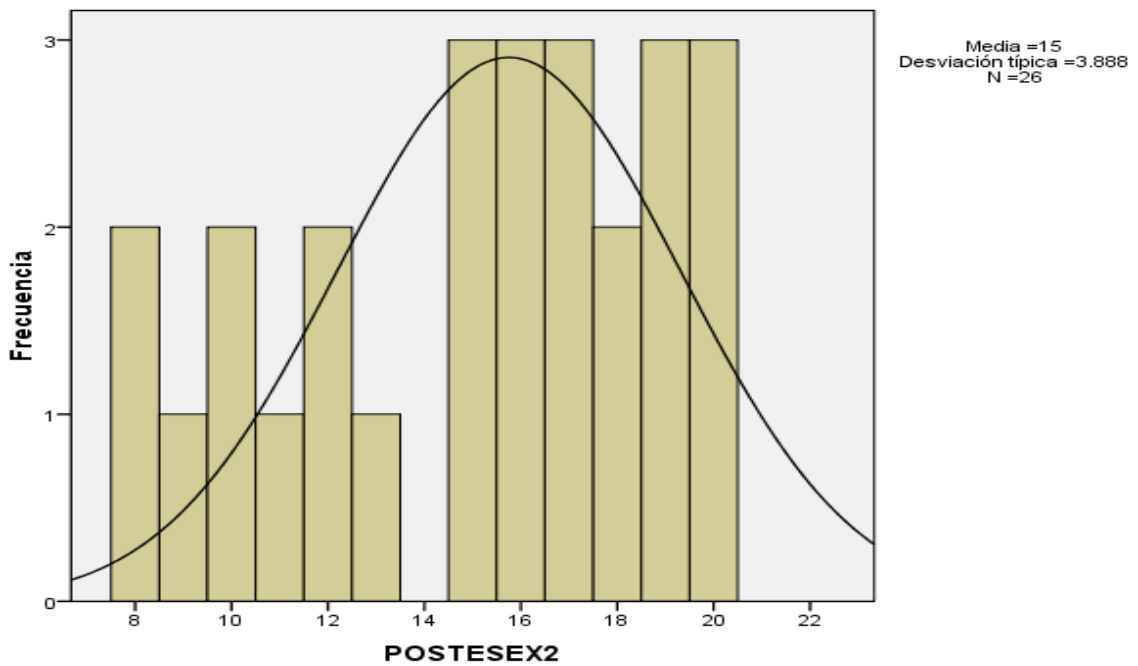
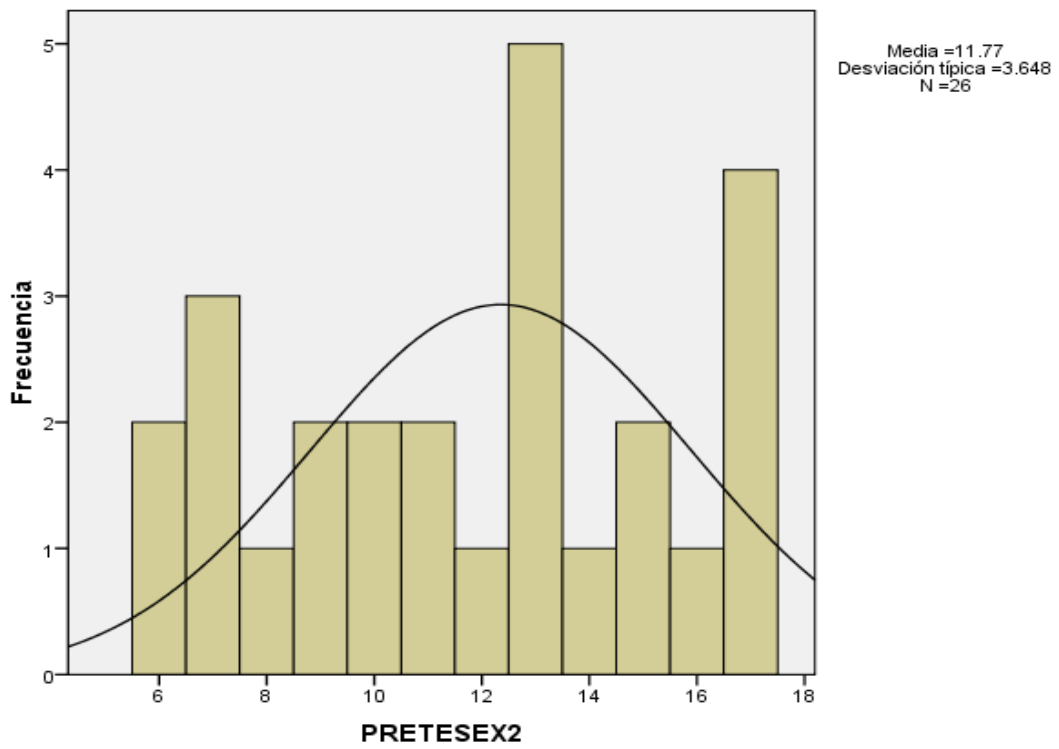
b. Se han calculado a partir de los datos.

Como se ve en el TABLA sobre la normalidad de los grupos control y experimental, donde la significancia de los resultados p valor es mayor a 0.05 ( $p > 0.05$ ), lo cual nos quiere decir que se rechaza la Hipótesis alterna ( $H_1$ ) y se acepta la Hipótesis nula ( $H_0$ ), que nos dice que la distribución de los grupos es de distribución normal, por lo tanto, se cumple con la normalidad y se puede usar las pruebas estadísticas de paramétricas.

## Conclusión

Se finaliza que los efectos de la competencia construye interpretaciones históricas tanto en la prueba de entrada y salida del grupo experimental, proceden de una distribución normal, gracias a la utilización de la herramienta Kahoot.





### 3.6.2 Prueba T de Student

Después de haber comprobado la normalidad de los resultados en la prueba de entrada y prueba de salida, se ha aplicado la prueba T Student para relacionar muestras.

#### Hipótesis estadística

**Ho:** No hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida sobre la competencia construye interpretaciones históricas.

**H1:** Si hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida sobre la competencia construye interpretaciones históricas.

**Nivel de relevancia** Alfa  $\infty = 0.05$

**Estadísticos de muestras relacionadas  
Grupo Experimental**

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	PRETESEX 2	<b>11.77</b>	26	3.648	.715
	POSTESEX 2	<b>15.00</b>	26	3.888	.763

**Prueba de muestras relacionadas**

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilatera l)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 - POSTESEX2	PRETESEX2 -3.231	1.478	.290	-3.828	-2.634	-11.146	25	.000

#### Condición de la prueba T

Si  $p < 0.05$  aprobamos la hipótesis de investigación y descartamos la hipótesis nula.

Si  $p > 0.05$  aprobamos la hipótesis nula y descartamos la hipótesis de investigación.

**Decisión**

En la aplicación de la prueba paramétrica de grupo de control pre test y pos test, se puede observar que en la media de los valores hallados hay una pequeña diferencia  $\bar{X} = 11.77$  y  $15.00$ ; así mismo, en la prueba t student nos da una significancia de p valor de ( $p < 0.05$ ), o sea p valor es menor que  $0.05$  y por consiguiente la comparación de pre test y post test en el grupo experimental es significativa, en otras palabras hay una diferencia mayor en los resultados obtenidos y se acepta la Hipótesis alterna ( $H_1$ ) o de investigación.

**Conclusión**

En resumen, existen diferencias significativas en los resultados alcanzados en la prueba de entrada y la prueba de salida, tal como demuestra el cálculo de la T de Student ( $0.000 < a < 0.05$ ), aprobando la hipótesis de investigación y descartando la hipótesis nula, lo que evidencia que el tratamiento experimental ha mejorado de forma significativa los niveles de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo grado de secundaria.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A partir de los resultados encontrados, se comprueba la hipótesis que establece que es probable que la aplicación de la herramienta kahoot mejore el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.

Los efectos localizados en el grupo experimental evidencian promedios valiosos en la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes; este acrecentamiento se debe a la utilización de la herramienta Kahoot; por eso, nos respaldamos sobre la base de los lineamientos de las Rutas de Aprendizaje (MINEDU, Rutas del aprendizaje VI ciclo, área curricular Historia Geografía y Economía, 2015) donde se determina que, al evaluar la competencia construye interpretaciones históricas se debe tomar en cuenta tres capacidades, interpreta críticamente fuentes diversas, comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales, y elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos. Se observa el comparativo de los resultados del grupo experimental en la prueba de entrada (pre test) y salida (post test) de la competencia construye interpretaciones históricas donde se aprecia que el 30.77% de los estudiantes se encuentra en el nivel de logro satisfactorio en la prueba de salida, con respecto al 0% de la prueba de entrada, se observa también que el 34.62% de los estudiantes se encuentra en el nivel en proceso en la prueba de salida, respecto al 30.80% en la prueba de entrada, finalmente se observa que en la prueba de entrada el 69.2% de estudiantes se ubica entre el nivel previo al inicio e inicio, con respecto al 34.61% en la prueba de salida; lo que representa las diferencias significativas en la competencia construye interpretaciones históricas de los estudiantes, asimismo se comprueba con el cálculo de la T de Student = -11,146 y  $p=0.000 < a 0.05$ , lo que evidencia que el tratamiento experimental ha mejorado de forma significativa los niveles de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes.

Por lo que se puede comprobar las hipótesis con respecto al tratamiento de la variable dependiente que es probable que la aplicación de la herramienta kahoot tenga efecto significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya. Así como también se acepta la hipótesis alterna que dice, si hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida sobre la competencia construye interpretaciones históricas; y se rechaza la hipótesis nula que dice, no hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida sobre la competencia construye interpretaciones históricas.

Respecto a los antecedentes encontrados a nivel internacional, tenemos, los estudios de Muñoz Rojas, Melina (2016) que considera que promover el uso de las nuevas tecnologías y los juegos de enseñanza-aprendizaje a través de Kahoot! favorece un ambiente de aprendizaje divertido ameno y atractivo que capta la atención y el interés del estudiante. También fomenta el desarrollo de la crítica, la capacidad de reflexión y de resolución de conflictos, problemas. Además, a través de esta metodología se transmiten e inculcan valores como la superación personal, capacidad de esfuerzo, juego limpio, competitividad, etc.

Así, también tenemos a nivel nacional los estudios de Alvarez Cisneros, Gabriela (2019) quien implementó el uso de la herramienta Kahoot en el desarrollo de las clases; para determinar cuán motivados se encuentran los estudiantes por medio del uso de Kahoot señala que existe relación positiva entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot, es decir los estudiantes presentan actitudes positivas hacia la herramienta y ello genera que aumente su motivación respecto a Kahoot. Los estudiantes se entusiasman al usar la herramienta, les gusta la competitividad que genera, se divierten y disfrutan cuando lo usan en clase. Todos estos factores causan un incremento en su motivación y muestran una buena disposición ante herramientas gamificadoras como Kahoot.

Estos antecedentes de investigación están acorde con lo que en este estudio se halla, podemos decir que lo lúdico es una buena estrategia de aprendizaje, los juegos o elementos lúdicos adaptados a contextos de enseñanza funcionan y sus aplicaciones generalmente dan resultados positivos, en esta investigación este espacio de gamificación lo relacionamos con la aplicación de la herramienta kahoot que evidencia potencialidades para promover la motivación lo cual ha sido corroborado con los estudios mencionados.

Comprobando así que la investigación realizada utilizando la herramienta Kahoot ha tenido un efecto positivo en el logro de la competencia ya que los estudiantes muestran predisposición y una actitud positiva en el desarrollo de las sesiones siendo esta un estímulo para generar un ambiente adecuado en el aula para lograr los aprendizajes esperados.

Por tanto, aplicar la gamificación en las aulas es una estrategia que debe ser cada vez más usada en contextos de aprendizaje, nuestro sistema educativo requiere de transformaciones y actualizaciones profundas para estar acorde a los tiempos en los que vivimos y a la altura de nuestros estudiantes y poderles ofrecer la educación que les permita avanzar en su aprendizaje, los docentes son un motor de cambio principal en la aplicación de gamificación en las sesiones de aprendizaje.

## CONCLUSIONES

### PRIMERA

Se demostró el efecto de la aplicación de la herramienta Kahoot en el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa San Martín de Socabaya; después de la aplicación del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot; los resultados alcanzados en el post test del grupo experimental con respecto al grupo de control, manifestaron diferencias estadísticamente significativa, ya que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de logro satisfactorio (30.77%), mejorando también un porcentaje mayor en el nivel de proceso (34.62%) y disminuyendo considerablemente la cantidad de estudiantes en el nivel previo al inicio e inicio; en cambio el grupo control mantuvo resultados casi homogéneos de un nivel a otro y además relativamente semejantes a los obtenidos en el pre test.

### SEGUNDA

Se evaluó el nivel de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa San Martín de Socabaya en el pre test mostrando características similares en cuanto al desarrollo del nivel satisfactorio con 0.00% y el nivel previo al inicio 38.46% en ambos grupos, ello demuestra que hay dificultades en el desarrollo de la competencia.

### TERCERA

Se evaluó el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa San Martín de Socabaya en el post test mostrando en el primer grupo un 3.85% en el nivel satisfactorio y un 15.38% el nivel previo al inicio y en el segundo grupo un 30.77% en el nivel satisfactorio y un 19.23%. en el nivel previo al inicio.

#### CUARTA

Existen diferencias significativas en los resultados alcanzados en el post test con respecto al pre test en el grupo experimental con respecto a los resultados del grupo control, tal como demuestra el cálculo de la T de Student ( $0.000 < a 0.05$ ), aprobando la hipótesis estadística de investigación y descartando la hipótesis nula, lo que evidencia que el tratamiento experimental ha mejorado de forma significativa los niveles de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo grado de secundaria.



## RECOMENDACIONES

### PRIMERA

Se sugiere a la unidad de gestión educativa local, que desarrolle un programa de capacitación dirigidos a los docentes del área de Historia Geografía y Economía, a fin de fortalecer las competencias digitales en el manejo de herramientas online y capacitarlos en estrategias pedagógicas orientadas a estimular y desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes con el fin de mejorar el proceso educativo y lograr aprendizajes significativos.

### SEGUNDA

Se sugiere a la Dirección de la Institución Educativa San Martín de Socabaya, que el programa educativo utilizando la herramienta Kahoot se aplique extensivamente a los estudiantes de los demás grados de estudios de educación secundaria, a fin de que los estudiantes mejoren el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia, Geografía y Economía.

### TERCERA

Se sugiere a la Dirección de la institución educativa San Martín de Socabaya, que desarrolle una capacitación a los docentes del área de Historia, Geografía y Economía, para que desarrollen estrategias de aprendizaje significativo, utilizando la herramienta Kahoot, para optimizar la competencia construye interpretaciones históricas de los estudiantes.

### CUARTA

Se sugiere a los docentes del área de Historia Geografía y Economía de la Institución Educativa San Martín de Socabaya, que utilicen la herramienta Kahoot para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes, de esa forma realizar actividades que involucren la gamificación para generar motivación, participación activa y el desarrollo de aprendizajes significativos puesto que luego de realizada el presente estudio investigativo, los objetivos se han logrado y la hipótesis fue comprobada.

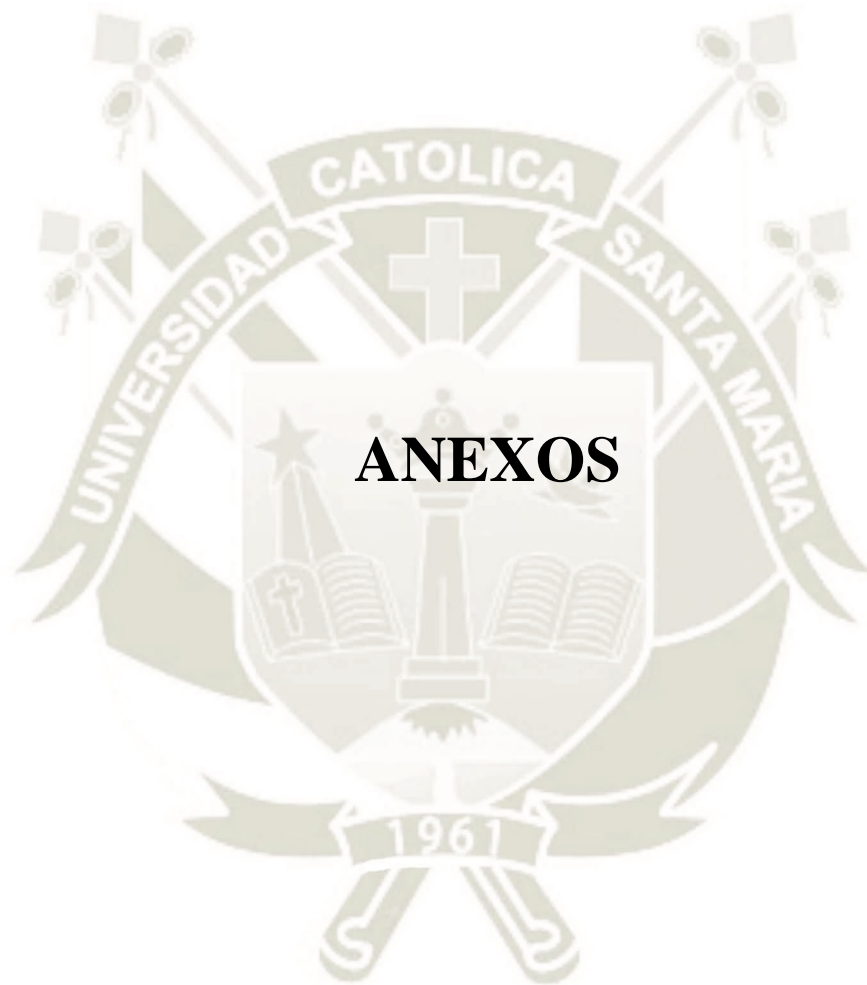
## REFERENCIAS

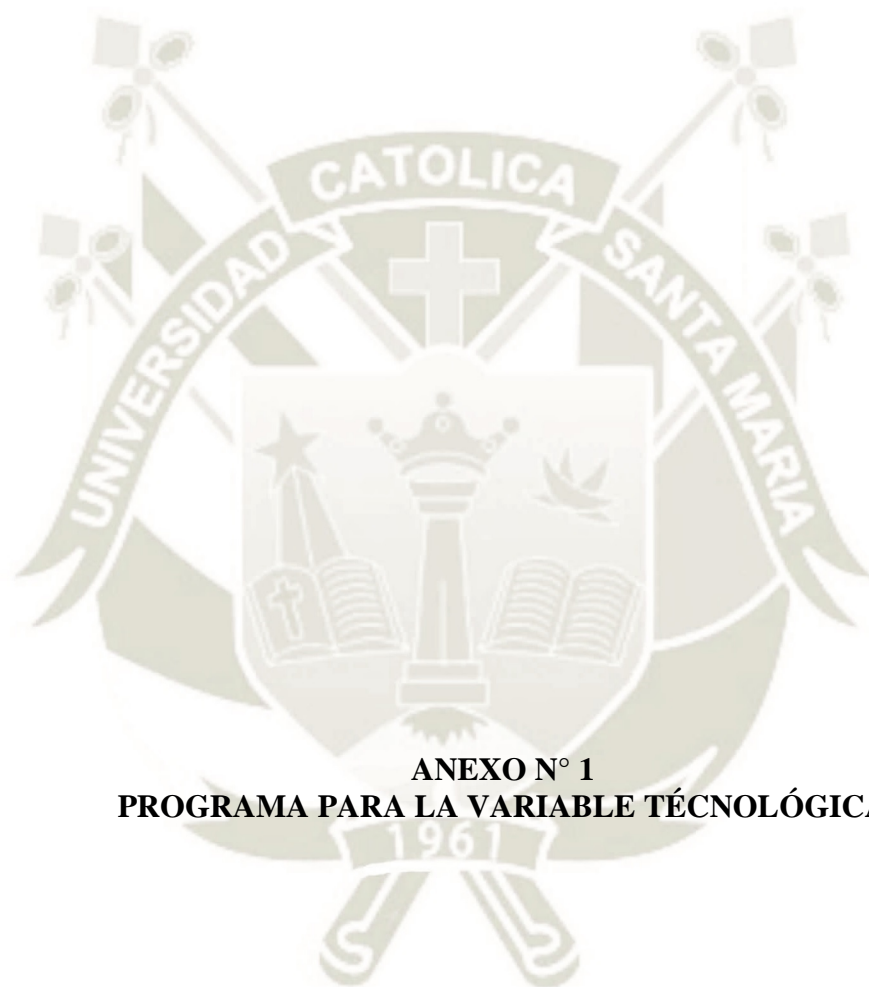
- Alejandro Marco, J. L. (2017). Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2016. España: Prensa de la Universidad de Zaragoza UNE.
- Alvarez Cisneros, G. E. (abril de 2019). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima. Obtenido de Repositorio PUCP: [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAR\\_EZ\\_CISNEROS\\_GABRIELA\\_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAR_EZ_CISNEROS_GABRIELA_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Consejo Nacional de Educación, M. (2006). Proyecto Educativo Nacional al 2021. Perú: MINEDU.
- Cova Angela, A. X. (2008). Revision de modelos para evaluacion de software educativo. TELEMATIQUE, 114.
- Dale, S. (1997). Teorias del aprendizaje. México: Pearson.
- Díaz Delgado, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. Revista Mediterránea de Comunicación.
- Galvis, Á. (2004). Fundamentos de Tecnología Educativa. Costa Rica: EUNED Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Hernández Sampieri, R. (2014). Metodologia de la Investigacion. Mexico: Interamericana Editores S, S.A. DE C.V.
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Estados Unidos: John Wiley & Sons.
- MINEDU. (2015). Rutas del aprendizaje VI ciclo, área curricular Historia Geografía y Economía. Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Perú: MINEDU.

- MINEDU. (2016). Informe para Docentes ECE 2016, Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Obtenido de Informe para Docentes ECE 2016, Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes: <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Informe-para-Docentes-Historia-Geograf%C3%ADa-y-Econom%C3%ADa-ECE-2016-2.%C2%B0-grado-de-secundaria.pdf>
- MINEDU. (09 de Noviembre de 2016). Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Obtenido de Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes: <http://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-censal-de-estudiantes-2016/>
- MINEDU. (31 de Mayo de 2016). Programa Curricular de Educación Secundaria. Obtenido de Programa Curricular de Educación Secundaria: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/31052016-programa-nivel-secundaria-eb-religion-2.pdf>
- Moreno, J. (2016). Ventajas y desventajas de Kahoot. Obtenido de <http://kahootinteligenciacolaborativa.blogspot.pe/p/ventajas-y-desventajas.html>: <http://kahootinteligenciacolaborativa.blogspot.pe/p/ventajas-y-desventajas.html>
- Muñoz Rojas, M. (2016). Las TIC en educación: "kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física. Obtenido de DOCPLAYER: <https://docplayer.es/52615454-Las-tic-en-educacion-kahoot-como-propuesta-de-gamificacion-e-innovacion-educativa-para-educacion-secundaria-en-educacion-fisica.html>
- Prieto Alfredo, D. D. (2014). Metodologías inductivas: El desafío de enseñar mediante cuestionamientos y los retos. España: Oceano .
- Ruiz, E. (2013). Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Innovación Educativa. México: UNAM.
- Seonee, X. (06 de Mayo de 2015). Aplicación didáctica de Kahoot. Obtenido de Profe2punto0: <http://profedospunto0.blogspot.pe/2015/05/kahoot-aplicacion-didactica.html>
- Sergio. (18 de Julio de 2016). Despídete de la formalidad en el aula con Kahoot. Obtenido de Despídete de la formalidad en el aula con Kahoot: <http://conmovimiento.com/despidete-formalidad-aula-kahoot/>

- TEDUCA. (s.f.). Teoría del cognitivismo. Obtenido de TEDUCA3:  
<https://teduca3.wikispaces.com/3.+COGNITIVISMO>
- Teixes, F. (2015). Gamificación: Fundamentos y Aplicaciones. España: UOA.
- UNID, E. D. (2017). Mundo APPS nuevas tecnologías aplicadas a la educación.  
DIGITAL UNID.







**ANEXO N° 1**  
**PROGRAMA PARA LA VARIABLE TÉCNOLÓGICA**

## **PROGRAMA HEKA: USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT**

### **1. Título**

Aplicación de la Herramienta Kahoot para el desarrollo de la Competencia Construye Interpretaciones Históricas en los estudiantes de 2° grado de secundaria de la IE San Martín de Socabaya, Distrito Socabaya, Arequipa, 2018

### **2. Fundamentación del programa educativo**

El uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje permite que los estudiantes interactúen de diversas maneras, ello acompañado con la nueva tendencia de gamificación permite motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas, debido a que se aplica mecánicas de juego aplicadas a entornos no lúdicos con el fin de influenciar en los estudiantes para promover aprendizajes significativos.

La gamificación educativa puede ser la técnica que el docente utiliza en el diseño de una actividad de aprendizaje digital con el fin de mejorar las experiencias de aprendizaje, orientar y/o transformar la actitud del estudiante en el desarrollo de las sesiones convirtiendo la acción de aprender en una actividad más experiencial.

Para ello, tenemos al alcance la herramienta Kahoot la cual es una herramienta online gratuita que puede usar el docente para crear actividades con el propósito de motivar y propiciar la participación activa de los estudiantes debido a que se puede generar el trabajo interactivo para que incrementen su conocimiento de una forma significativa mediante la colaboración e interacción.

Por esta razón, como educadores presentamos el uso pedagógico de la herramienta Kahoot para mejorar la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia Geografía y Economía en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la institución educativa San Martín de Socabaya, Distrito Socabaya, Arequipa.

### **3. Objetivos del programa educativo**

#### **3.1. Objetivo general**

Mejorar el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la institución educativa San Martín de Socabaya, Distrito Socabaya, Arequipa; mediante el uso de la herramienta Kahoot.

#### **3.2. Objetivos específicos**

- Elevar el nivel de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas mediante el uso de la herramienta kahoot en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.
- Elevar el nivel de la capacidad comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales mediante el uso de la herramienta kahoot en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.
- Elevar el nivel de la capacidad elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos mediante el uso de la herramienta kahoot en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.

### **4. Secuencia didáctica del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot**

Evidencia una sucesión estructurada y ordenada de las fases del proceso de aprendizaje y medios que se usarán en la praxis formativa, con el fin de ofrecer conocimientos y posibilitar el aprendizaje de los estudiantes.

#### 4.1. Actividades de exploración

Es un modelo de acción donde se presenta información inicial que se brinda al estudiante, se presenta la herramienta kahoot, se muestra su funcionalidad, se da indicaciones de como ingresar desde la búsqueda de Kahoot.it, como colocar el Pink, como registrarse y como se juega así como la modalidad de obtener los resultados. Dejamos que los estudiantes manipulen la herramienta a través de una práctica previa.

Los estudiantes exploran la herramienta y las opciones:

**QUIZ:** Preguntas con respuestas tipo test para practicar algún tema que se desarrolla en la sesión.

**SURVEY:** Preguntas sin una única respuesta correcta con el fin de recopilar información clave de los estudiantes, con ello se puede hacer encuestas.

**DISCUSSION:** Preguntas sin respuesta cerrada para activar y promover la discusión en el aula, permite crear debates.

**JUMBLE:** Preguntas en las que se busca que el estudiante ordene respuestas (de mayor a menor, cronológicamente, por orden alfabético, etc.)

#### 4.2. Actividades de ejecución

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se proponen diversas actividades elaboradas previamente por la docente, para ello se conecta un modem para distribuir internet inalámbrico, luego se reparte classmate, laptops según sea conveniente, incluso los estudiantes pueden usar sus celulares para facilitar el acceso a internet, la modalidad de trabajo es en equipo.

#### 4.3. Evaluación de actividades

Para valorar las actividades propuestas en Kahoot las cuales han yó sido resueltas por los estudiantes, se utiliza la coevaluación acompañado de la

argumentación y la lluvia de ideas, se visualiza los resultados utilizando un cañón multimedia. Para ello, haremos uso de una lista de cotejo que permite identificar si los miembros de cada equipo de trabajo lograr desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas.

### 5. Acciones preliminares a la aplicación de la propuesta pedagógica

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS
<p>Coordinaciones y gestiones para la aprobación y ejecución de la propuesta pedagógica</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Presentar la propuesta pedagógica a la Dirección de la Institución Educativa para su aprobación y ejecución.</li> <li><input type="checkbox"/> Coordinar con los estudiantes que son parte del estudio.</li> <li><input type="checkbox"/> Coordinar con el responsable del aula de innovación pedagógica, para el apoyo en el soporte técnico.</li> </ul>
<p>Motivar a los estudiantes para su participación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realizar sesiones de sensibilización con los estudiantes para la intervención educativa.</li> <li><input type="checkbox"/> Presentar a los estudiantes la propuesta pedagógica y el proceso de su ejecución.</li> <li><input type="checkbox"/> Motivar a los estudiantes de manera individual para fortalecer la competencia construye interpretaciones históricas.</li> </ul>
<p>Establecer cronogramas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Establecer el cronograma de ejecución de sesiones de aprendizaje.</li> <li><input type="checkbox"/> Informar a la dirección sobre el cronograma de actividades para que determine la disponibilidad del aula de innovación pedagógica o préstamo de classmate para utilizar en el aula funcional.</li> </ul>

<p>Ejecución de las sesiones</p>	<p>Realización de las sesiones de aprendizaje utilizando la herramienta Kahoot sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Aspectos teóricos generales de la competencia construye interpretaciones históricas y el uso de la herramienta Kahoot.</li> <li><input type="checkbox"/> Procedimientos metodológicos para que el uso de la herramienta Kahoot que permita el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.</li> <li><input type="checkbox"/> Desarrollo práctico de las actividades que fomentan la competencia construye interpretaciones históricas mediante el uso de la herramienta kahoot.</li> <li><input type="checkbox"/> Desarrollo de las sesiones de aprendizaje utilizando actividades elaboradas con la herramienta kahoot.</li> </ul>
----------------------------------	--

**6. Plan de acción de la propuesta pedagógica**

SESIÓN DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	RECURSOS	TIEMPO	INSTRUMENTO
<p>Nº1 Viajamos en el tiempo para descubrir las etapas de la historia del Perú</p>	<p>Construye interpretaciones históricas</p>	<p>-Interpreta críticamente fuentes diversas.</p> <p>-Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.</p>	<p>-Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite.</p> <p>-Comprende la duración y sucesión de hechos históricos.</p>	<p>Classmate Cañón multimedia</p>	<p>135 minutos</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Nº2 Explicamos el origen y la expansión del Tahuantinsuyo</p>		<p>-Interpreta críticamente fuentes diversas.</p>	<p>-Reconoce la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico.</p>			

		-Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	-Reconoce y emplea convenciones temporales.			
Nº3 Conocemos la organización social y económica del Tahuantinsuyo		-Interpreta críticamente fuentes diversas.  -Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	-Ubica las fuentes en su contexto y comprende la perspectiva detrás de la fuente. -Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia.			
Nº4 Explicamos la administración estatal y la cosmovisión en el Tahuantinsuyo		-Interpreta críticamente fuentes diversas.  -Elabora explicaciones históricas conociendo la relevancia de determinados procesos.	-Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite. -Construye explicaciones históricas a partir de evidencias.			
Nº5 Conociendo el legado cultural Inca		-Interpreta críticamente fuentes diversas.	-Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite.			
Nº6 Desarrollo cultural en Mesoamérica		-Interpreta críticamente fuentes diversas.  -Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos. -Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	-Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite. -Construye explicaciones históricas a partir de evidencias.  -Reconoce y emplea convenciones temporales.			
Nº7 Comprende el proceso de expansión europea al		-Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de	-Construye explicaciones históricas a partir de evidencias.			

<p>continente americano</p>		<p>determinados procesos. -Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.</p>	<p>-Comprende la duración y sucesión de hechos históricos.</p>			
<p>Nº8 Comprendemos el proceso de la conquista española en nuestra historia</p>		<p>--Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.  -Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos.  -Interpreta críticamente fuentes diversas.</p>	<p>--Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia. --Comprende la duración y sucesión de hechos históricos. -Identifica causas y consecuencias.  -Reconoce la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico.</p>			
<p>Nº9 Conociendo el proceso de la resistencia indígena</p>		<p>-Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales. -Interpreta críticamente fuentes diversas.</p>	<p>-Comprende la duración y sucesión de hechos históricos. -Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite.</p>			
<p>N 10 Comprende las causas y consecuencias de la crisis del Tahuantinsuyo</p>		<p>-Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales. -Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos. -Interpreta críticamente fuentes diversas.</p>	<p>-Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia. -Identifica causas y consecuencias.  -Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite.</p>			

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TÍTULO DE LA SESIÓN: Viajamos en el tiempo para descubrir las etapas de la historia del Perú			
DATOS GENERALES			
1.I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Economía
2.PROFESORA	Elsa Machaca Huamanhorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3.NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4.DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Agosto 2018
I. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CONTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	Interpreta críticamente fuentes diversas	Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite	
	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	Comprende la duración y sucesión de hechos históricos	
ii. SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETAPAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO ( 15 minutos)	MOTIVACIÓN	La docente forma 6 equipos de trabajo y reparte una laptop para cada grupo, se les pide ingresar a Kahoot.it y resolver la actividad de Jumble. Luego se analiza de manera grupal los resultados realizando las siguientes interrogantes: ¿Cuáles fueron las razones para que establecieron la secuencia que eligieron? ¿A qué época de la historia corresponden cada una de las imágenes?	
	SABERES PREVIOS	¿Quiénes proponen la división de la historia del Perú? ¿Cómo se divide tradicionalmente la historia del Perú?	
	CONFLICTO COGNITIVO	Solo se utiliza la cerámica para dividir en etapas la historia del Perú	
	PROPÓSITO	Elaborar una línea de tiempo para identificar los hechos que caracterizaron cada época de nuestra historia	
DESARROLLO ( 115 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	La docente entrega a cada grupo una ficha de información e indica que identifiquen los datos y construyan una línea de tiempo, para ello señala los aspectos a evaluar.	Copias
		<p><b>PABLO MACERA:</b> Tiene como criterio fundamental el grado de libertad y autonomía en que se desenvuelve el país. Distingue dos etapas:</p> <p>a) La etapa de autonomía, desde hace 20 000 años hasta el año 1532 d.c.</p> <p>b) La etapa de dependencia, desde 1532, hasta nuestros días.</p> <p>La etapa de autonomía puede dividirse en dos épocas: la época preincaica y la época incaica. La etapa de dependencia, comprende las épocas del descubrimiento, invasión y conquista del Perú, la época colonial, la época de emancipación, y asimismo la época de la república.</p> <p><b>FERNANDO SILVA SANTISTEBAN:</b> Tiene como criterio fundamental de división a ciertos acontecimientos significativos. Sostiene que la historia del Perú se divide en tres épocas:</p> <p>a) <b>Perú antiguo:</b> Corresponde a la época prehispánica desde la presencia del hombre en el territorio peruano hasta la llegada de los europeos en el siglo XVI. Esta etapa se subdivide en: Época preincaica y época incaica</p> <p>b) <b>Perú colonial</b> o época de dominación hispánica: duro tres siglos y ha sido dividida en 4 etapas: La <b>etapa del descubrimiento</b>.- que comprende de las primeras expediciones al Perú en 1525 hasta la captura del inca Atahualpa en Cajamarca en 1532. La <b>etapa de conquista</b> y de las guerras entre conquistadores, de 1532 hasta 1542. La <b>etapa del virreinato</b> que se inicia con el establecimiento del gobierno virreinal (1542) y continúa hasta la revolución de Túpac Amaru en 1780. La <b>etapa de emancipación</b> de 1780 a 1821.</p> <p>c) <b>Perú Republicano:</b> Abarca desde 1821 hasta la actualidad.</p> <p><b>SEGÚN EL MATERIALISMO HISTÓRICO:</b> Tiene en cuenta las relaciones de producción.</p> <p>a) Periodo Autónomo: Desde la llegada del hombre a este continente y hasta los incas. Se divide en las siguientes edades: Sociedad Primitiva (20 000-1 000 a.c), Pre inca (1 000 a.c. - XII d.c.), Inca (XII d.c. - 1532 d.c.)</p>	
CIERRE 5min	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Explicamos el origen y la expansión del Tahuantinsuyo.			
II. DATOS GENERALES			
1. I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Economía
2. PROFESORA	Elsa Machaca Huamanhorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3. NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4. DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Agosto 2018
III. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CONTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	Interpreta críticamente fuentes diversas	Reconoce la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico	
	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	Reconoce y emplea convenciones Temporales	
IV. SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETAPAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO ( 10 minutos)	MOTIVACIÓN	La docente realiza una recapitulación de la sesión anterior utilizando la lluvia de ideas	Laptop Cañón multimedia
	SABERES PREVIOS	¿Cuáles son las fuentes que nos ayudan a reconstruir la historia de los incas?	
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Crees que haya descendientes de los incas en la actualidad?	
	PROPÓSITO	Explicar el origen y expansión del Imperio del Tahuantinsuyo haciendo uso de diversas fuentes.	
DESARROLLO ( 120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>La docente precisa que las fuentes que permiten reconstruir la historia del Perú prehispánico son las fuentes escritas (las crónicas), las fuentes materiales (los textiles, las cerámicas, etc.) y las fuentes orales (los mitos y las leyendas). El docente presenta dos textos sobre las leyendas que explican el origen de los incas: la “Leyenda de los hermanos Ayar”, recopilada por Juan Betanzos y la “Leyenda de Manco Cápac y Mama Ocllo”, relatada por Garcilaso de la Vega. pág. 69 del texto doc. 3</p> <p>Los estudiantes leen en forma individual las leyendas asignadas y mediante la técnica del subrayado van identificando ideas principales, luego completan el TABLA comparativo de su cuaderno de trabajo pág. 57 actividad 3, luego se constata de manera pública los resultados.</p> <p>-Se indica a los estudiantes que ingresen a <b>kahoot.it</b> para lo cual se les brinda la contraseña, se da indicaciones y se presenta la actividad, se procede a constatar los resultados y a analizarlos.</p> <p>- Los estudiantes utilizan su cuaderno de trabajo pág. 56, completan la actividad 1, se utiliza la técnica de lluvia de ideas.</p> <p>-Se indica a los estudiantes que utilicen su texto escolar pág. 86 para identificar ideas principales sobre los incas Pachacutec, Túpac Inca Yupanqui y Huayna Cápac para construir una línea de tiempo en su cuaderno.</p> <p>-Luego se brinda a los estudiantes una copia sobre el mapa mudo del Tahuantinsuyo y con ayuda de la docente se completa el esquema.</p> <p>-Nuevamente para contrastar lo aprendido se pide a los estudiantes que ingresen a <b>Kahoot.it</b> se les brinda el código y se resuelve la actividad, se procede a analizar los resultados solicitando intervenciones orales.</p> <p>Los estudiantes resuelven la actividad de su cuaderno de trabajo pág. 60 Para finalizar cada grupo da a conocer una conclusión sobre el tema.</p>	<p>Texto escolar</p> <p>Laptop</p> <p>Cañón multimedia</p> <p>Cuaderno de trabajo</p>
CIERRE 5min	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	

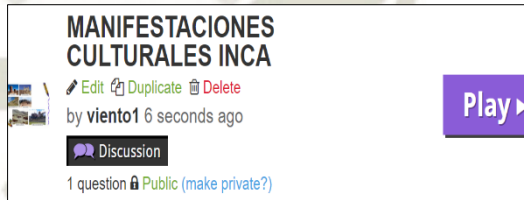
### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Conocemos la organización social y económica del Tahuantinsuyo			
II. DATOS GENERALES			
1. I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Econ.
2. PROFESORA	Elsa Machaca Huamanhorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3. NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4. DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Setiembre 2018
III. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	Interpreta críticamente fuentes diversas	Ubica las fuentes en su contexto y comprende la perspectiva detrás de la fuente	
	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia	
IV. SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETAPAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO ( 10 minutos)	MOTIVACIÓN	Se plantea la interrogante: ¿Crees que es posible que una sociedad pueda satisfacer sus necesidades sin contar con dinero? Los estudiantes responden mediante lluvia de ideas. Luego socializan sus respuestas con la mediación del docente.	
	SABERES PREVIOS	¿Cuáles fueron las características de la economía incaica?	
	CONFLICTO COGNITIVO	La administración económica inca es igual que la administración económica actual del Estado peruano	
	PROPÓSITO	Investigar acerca de la organización social de los Incas e identificar las características de su economía haciendo uso de fuentes diversas.	
DESARROLLO ( 120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>La docente presenta el video “La reciprocidad incaica”:&lt;<a href="https://www.youtube.com/watch?v=lgPKSyszAzg">https://www.youtube.com/watch?v=lgPKSyszAzg</a>&gt;. Se pide comentarios sobre lo observado, el docente precisa que en las sociedades andinas prehispánicas, la reciprocidad y la redistribución reemplazaron al dinero como medio de cambio.</p> <p>Lo estudiantes utilizan su texto escolar pág. 92 para identificar los conceptos de: reciprocidad, redistribución, la docente realiza aclaraciones sobre lo conceptos.</p> <p>-Se formar grupos de trabajo los cuales en fichas identifican los siguientes datos: las características de la reciprocidad entre los ayllus, las características de la reciprocidad y redistribución entre el ayllu y el curaca, y las características de la reciprocidad y redistribución entre el Inca y el curaca de la etnia. Las fichas son pegadas en la pizarra, se pide que un representante explique su contenido. Los contenidos se relacionan con la tributación y se compara con la tributación actual se reconoce su importancia.</p> <p>- se resuelve las actividades de su cuaderno de trabajo pág. 66 actividad 2. usando la técnica de exposición y lluvia de ideas.</p> <p>- Se observa el esquema de la sociedad inca pág. 93 y se reconoce la estructura de la sociedad el cual es copiado en sus cuadernos.</p> <p>-Se indica que lo grupos lean la información de su texto escolar pág. 94-95, se procede a repartir una laptop por grupo, se indica que ingresen a <b>Kahoot.it</b> y se les brinda el código donde registran su grupo, se plantea la actividad la cual será respondida de manera grupal, se analiza resultados y se solicita intervenciones orales.</p> <p>Para finalizar la docente solicita una conclusión sobre la sesión a cada grupo.</p>	<p>Texto escolar</p> <p>Laptop</p> <p>Cañón multimedia</p> <p>Cuaderno de trabajo</p>
CIERRE 5min	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I.TÍTULO DE LA SESIÓN: Explicamos la administración estatal y la cosmovisión en el Tahuantinsuyo.						
II.DATOS GENERALES						
1. I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Economía			
2.PROFESORA	Elsa Machaca Huamanhorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo			
3.NIVEL	Secundaria	SECCIÓN				
4.DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Setiembre 2018			
III.APRENDIZAJES ESPERADOS						
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR				
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite.				
	Elabora explicaciones históricas conociendo la relevancia de determinados procesos.	Construye explicaciones históricas a partir de evidencias.				
IV.SECUENCIA DIDÁCTICA						
ETAPAS	PROCESOS PEDAGÓGICO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS			
INICIO (10 minutos)	MOTIVACIÓN	El docente presenta el video “La Unesco declaró patrimonio de la humanidad”, < <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G4i6Bfe0D3s">https://www.youtube.com/watch?v=G4i6Bfe0D3s</a> >. Luego de haber observado el video, el docente invita a los estudiantes para responder la siguiente pregunta: ¿Cuáles eran las funciones que cumplía el camino Inca en el Tahuantinsuyo? Los estudiantes responden la pregunta planteada mediante lluvia de ideas.	Texto escolar  Laptop  Cañón multimedia  Cuaderno de trabajo			
	SABERES PREVIOS	¿Qué es una pacarina? ¿En qué consiste la cosmovisión andina?				
	CONFLICTO COGNITIVO	Las divinidades incas son superiores a la divinidades de la religión católica ¿En nuestro país siempre habrán gobernado presidentes?				
	PROPÓSITO	Utilizar fuentes y elaborar explicaciones acerca de la administración del Tahuantinsuyo y la cosmovisión incaica.				
DESARROLLO (120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	Los estudiantes realizan la actividad de su cuaderno de trabajo pág. 62 actividad 2, pág. 63 actividad 3 y se reconoce la importancia del Qhapacñan.				
		Los estudiantes leen la información de su texto pág. 90 – 91 y completan el siguiente TABLA en su cuaderno. <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td>Funcionarios</td> <td>Camino inca</td> <td>Cusco y centros administrativos</td> </tr> <tr> <td>Funcionarios y actividades que realizaban</td> <td>Estructura, funciones y construcciones</td> <td>Funciones del Cusco y principales centros administrativos</td> </tr> </table> La docente solicita respuestas publicar para comparar resultados y se hacen aclaraciones. Se reparten laptops y se indican a los estudiantes que abran el documento de escritorio: cosmovisión inca, se presenta un esquema que será completado teniendo en cuenta información del texto pág. 98. Luego se pide ingresar a <b>Kahoot.it</b> y se les brinda la contraseña, se resuelven las actividades y se analizan resultados utilizando la lluvia de ideas. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><b>COSMOVISIÓN INCA</b></p> <p style="text-align: center;"> <span>Edit</span> <span>Duplicate</span> <span>Delete</span>                      by viento1 2 minutos ago <span style="float: right;">Play ▶</span> </p> <p style="text-align: center;"> <span>Quiz</span>                      2 questions <span>Public (make private?)</span> </p> </div> La docente solicita conclusiones a los estudiantes.		Funcionarios	Camino inca	Cusco y centros administrativos
Funcionarios	Camino inca	Cusco y centros administrativos				
Funcionarios y actividades que realizaban	Estructura, funciones y construcciones	Funciones del Cusco y principales centros administrativos				
CIERRE 5 minutos	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?				

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I.TÍTULO DE LA SESIÓN: Conociendo el legado cultural Inca			
II.DATOS GENERALES			
1.I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Economía
2.PROFESORA	Elsa Machaca Huamanhorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3.NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4.DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Setiembre 2018
III.APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CONTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite.	
IV.SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETAPAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos)	MOTIVACIÓN	El docente presenta el video “Manifestaciones culturales incas” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o1luShwZoAI">https://www.youtube.com/watch?v=o1luShwZoAI</a> se pide comentarios sobre lo observado	Texto escolar  Laptop  Cañón multimedia  Cuaderno de trabajo
	SABERES PREVIOS	¿Qué aprovecharon los incas de las culturas preincas?	
	CONFLICTO COGNITIVO	Los Incas desarrollaron sus manifestaciones culturales mejor que las culturas preincas	
	PROPÓSITO	Utilizar fuentes y elaborar explicaciones acerca de las manifestaciones culturales de los Incas	
DESARROLLO (120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Los estudiantes elaboran un mapa conceptual sobre las manifestaciones culturales inca teniendo en cuenta información de su texto escolar pág. 102 – 104. Resuelven actividades de su cuaderno de trabajo pág. 71, 72, 73</p> <p>Se forma grupos de trabajo a los cuales se les brinda copias de información se utiliza la técnica exegética y se solicita a los estudiantes que subrayen ideas principales. Luego se invita al dialogo grupal para comparar ideas. Se pide ingresar a <b>Kahoot.it</b> y se les brinda la contraseña, los grupos se registran y se resuelven las actividades, se analizan resultados utilizando las intervenciones grupales.</p> <div data-bbox="635 1308 1161 1507" data-label="Image">  </div> <p>Los estudiantes registran en su cuaderno las ideas principales extraídas durante la sesión.</p>	
CIERRE (5 minutos)	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	


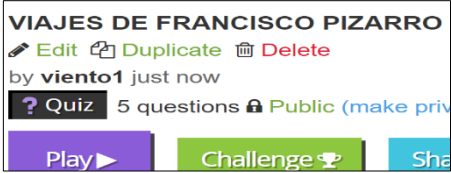
### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.TÍTULO DE LA SESIÓN: Desarrollo cultural en Mesoamérica			
II.DATOS GENERALES			
1.I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Econ.
2.PROFESORA	Elsa Machaca Huamantorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3.NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4.DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Setiembre 2018
III.APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CONTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	Interpreta críticamente fuentes diversas.	Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite.	
	Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos.	Construye explicaciones históricas a partir de evidencias.	
	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	Reconoce y emplea convenciones Temporales	
IV.SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETAPAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos)	MOTIVACIÓN	El docente entrega a los estudiantes unas fichas las cuales registran imágenes sobre dioses de la cultura maya, azteca e inca, se indica a los estudiantes describir sus características, señalar las semejanzas y diferencia.	Texto escolar  Laptop  Cañón multimedia  Cuaderno de trabajo
	SABERES PREVIOS	¿En qué se basa la economía de las culturas mesoamericanas?	
	CONFLICTO COGNITIVO	La cultura inca fue más importante que las culturas mesoamericanas	
	PROPÓSITO	Identificar las diferencias y semejanzas entre los mayas, aztecas e incas.	
DESARROLLO (120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>La docente organiza tres grupos de trabajo: incas, mayas y aztecas y les pide utilizar sus libros para identificar los siguientes datos: ubicación, organización política, organización social, logros culturales; los datos identificados son registrados en un mapa mental hecho en papelote.</p> <p>Se pide que un representante del grupo de a conocer las ideas. Luego los estudiantes en su cuaderno elaboran un TABLA comparativo entre las tres culturas teniendo en cuenta los datos planteados.</p> <p>Se entrega una laptop por grupo y se pide ingresar a <b>Kahoot.it</b> y se les brinda la contraseña, los grupos se registran y se resuelven las actividades, se analizan resultados utilizando las intervenciones grupales.</p> <div data-bbox="861 1299 1228 1456"> <p><b>ANALIZANDO LA LINEA DE TIEMPO</b> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Duplicate</a> <a href="#">Delete</a> by viento1 7 seconds ago <a href="#">Discussion</a> 1 question <a href="#">Public (make private?)</a></p> </div> <div data-bbox="861 1545 1228 1747"> <p><b>MESOAMERICA</b> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Duplicate</a> <a href="#">Delete</a> by viento1 just now <a href="#">Discussion</a> 1 question <a href="#">Public</a> <a href="#">Play</a> <a href="#">Share</a></p> </div> <p>Luego de las aclaraciones nuevamente ingresan a Kahoot.it y proceden a realizar la actividad planteada.</p> <p>Cada grupo escoge un representante para argumentar su respuesta, se realiza aclaraciones y se constata los datos registrados en el TABLA comparativo.</p>	
CIERRE 5 minutos	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

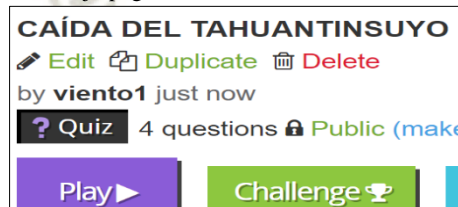
I.TÍTULO DE LA SESIÓN: <b>Comprendemos el proceso de expansión europea al continente americano</b>			
II.DATOS GENERALES			
1.I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Economía
2.PROFESORA	Elsa Machaca Huamanhorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3.NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4.DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Octubre 2018
III.APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
A			
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos	Construye explicaciones históricas a partir de evidencias.	
	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales	Comprende la duración y sucesión de hechos históricos.	
IV.SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETA PAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos)	MOTIVACIÓN	Los estudiantes, agrupados en parejas, leen el documento 1, “El nuevo mapa del mundo” (página 128 Texto Escolar 2do), y responden las preguntas de la actividad N°1 (página 80) de su cuaderno de trabajo. A partir de las respuestas de los estudiantes, el docente consolida con las siguientes ideas fuerza: •Los primeros mapas se elaboraron a partir de los primeros viajes de exploración. •Antes de 1492, el mundo no tenía conocimiento de la existencia del continente americano.	Texto escolar  Laptop  Cañón multimedia  Cuaderno de trabajo
	SABERES PREVIOS	¿Cuál es la causa fundamental de las exploraciones europeas?	
	CONFLICTO COGNITIVO	La brújula fue el único instrumento de navegación que permitió las exploraciones europeas	
	PROPÓSITO	Comprender el proceso de la expansión europea al continente americano	
DESARROLLO (120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>La docente utiliza la técnica exegética e identifica con los estudiantes las razones de la expansión europea usando la información de su texto escolar pág. 120 luego elaborar un TABLA comparativo.</p> <p>Se entrega a cada estudiante una laptop e ingresan a Kahoot.it y resuelven la actividad plantea, se constata las respuestas de manera publica</p> <p>Luego se identifica con los estudiantes los instrumentos de navegación usados en los siglos XIV y XV para lo cual utilizan información de su texto escolar pág. 121, para consolidar la actividad nuevamente los estudiantes ingresan a Kahoot.it y resuelven la actividad.</p> <p>Se resuelve la actividad del cuaderno de trabajo pág. 81 actividad 3 con ello se realiza aclaraciones sobre los aspectos del tema desarrollado.</p> <p>Se analiza con los estudiantes el mapa de las exploraciones Europas (pág. 123) la docente realiza aclaraciones sobre el tema.</p> <p>Los estudiantes observan un video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FdizSgFEuR8">https://www.youtube.com/watch?v=FdizSgFEuR8</a> se realiza aclaraciones y usando la información de su texto escolar los estudiantes elaboran una línea de tiempo sobre los viajes de Colon</p> <p>Se solicita conclusiones sobre el tema.</p>	
CIERRE 5 min	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I.TÍTULO DE LA SESIÓN: <b>Comprendemos el proceso de la Conquista española en nuestra historia</b>			
II.DATOS GENERALES			
1. I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Economía
2.PROFESORA	Elsa Machaca Huamantorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3.NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4.DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Octubre 2018
III.APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CONTRUYE INTERPRETA CIONES HISTÓRICAS	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales	Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia.	
		Comprende la duración y sucesión de hechos históricos.	
	Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos	Identifica causas y consecuencias	
	Interpreta críticamente fuentes diversas	Reconoce la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico	
IV.SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETA PAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos)	MOTIVACIÓN	  <p>La docente proyecta ilustraciones de Guamán Poma de Ayala. Luego, plantea la pregunta: “¿Qué representan las imágenes?”. Luego de escuchar los comentarios de los estudiantes, la docente precisa las siguientes ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•La conquista fue un episodio duro para la población indígena que siempre resistió a la dominación española. Se reitera que Poma de Ayala plasmó en sus dibujos la historia de la Conquista y la Colonia, y que son fuentes importantes que han utilizado los historiadores para conocer sobre esta etapa de nuestra historia.</li> </ul>	<b>Texto escolar</b>  <b>Laptop</b>  <b>Cañón multimedia</b>  <b>Cuaderno de trabajo</b>
	SABERES PREVIOS	¿En qué consiste el incidente de la Isla del Gallo? ¿Qué es el Tratado de Tordesillas?	
	CONFLICTO COGNITIVO	Francisco Pizarro llegó al Perú en 1532	
	PROPÓSITO	Comprender el proceso de la Conquista española en nuestra historia	
DESARROLLO (120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Con ayuda de la docente los estudiantes completan la ficha de su cuaderno de trabajo pág.89. La docente utiliza la técnica de la exposición luego la técnica exegética e identifica con los estudiantes hechos históricos sobre los viajes de Pizarro con lo cual los estudiantes elaboran una línea de tiempo. Se reparten laptop e ingresan a Kahoot.it para resolver la actividad planteada. Los estudiantes observan un video sobre la captura de Atahualpa:</p>  <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=OCYz2Re-rr4">https://www.youtube.com/watch?v=OCYz2Re-rr4</a></p> <p>Se realiza aclaraciones, luego usando la técnica de multigramación los estudiantes identifican las causas de la muerte de Atahualpa usando su texto escolar, y con ayuda de la docente se identifican las consecuencias. Para fortalecer los datos los estudiantes resuelven la ficha de su cuaderno de trabajo pág. 95 Se solicita conclusiones sobre el tema.</p>	
CIERRE 5 min	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	

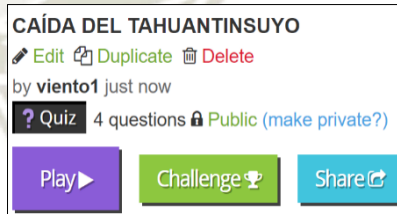
### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9


I.TÍTULO DE LA SESIÓN: Conociendo el proceso de la resistencia indígena			
II.DATOS GENERALES			
1.I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Economía
2.PROFESORA	Elsa Machaca Huamantorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3.NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4.DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Octubre 2018
III.APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CONTRUYE INTERPRETA ACIONES HISTÓRICAS	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales	Comprende la duración y sucesión de hechos históricos	
	Interpreta críticamente fuentes diversas	Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite	
IV.SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETA PAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos)	MOTIVACIÓN	<p>Los estudiantes en parejas observan la imagen de la crónica de Guaman Poma de Ayala (texto escolar página 148) y dialogan sobre las siguientes preguntas: ¿Quiénes habían cercado la ciudad del Cusco? ¿Quiénes se encontraban en la ciudad del Cusco? ¿Por qué el cronista hace referencia al apoyo de la Virgen María a los españoles?</p> <p>Algunos estudiantes socializan sus respuestas a partir de las cuales el docente precisa que los indígenas se organizaron para resistir la Conquista española y que una de estos movimientos fue la rebelión de Manco Inca que se prolongó con los Incas de Vilcabamba.</p>	<p>Texto escolar</p> <p>Laptop</p> <p>Cañón multimedia</p> <p>Cuaderno de trabajo</p>
	SABERES PREVIOS	¿Quién es Manco Inca? ¿Qué es rebelión?	
	CONFLICTO COGNITIVO	La superioridad tecnológica de los incas de Vilcabamba fue una ventaja en la lucha contra los españoles.	
	PROPÓSITO	Conocer el proceso de resistencia indígena.	
DESARROLLO (120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Un estudiante lee en voz alta “las causas de la caída del Tahuantinsuyo” (página 142) los demás estudiantes acompañan con lectura silenciosa y van identificando las ideas principales a través de la técnica del subrayado. Al término de cada párrafo la docente interviene planteando preguntas y/o ampliando lo leído. Resuelven la actividad de su cuaderno de trabajo pág.96 actividad 1. Se usa nuevamente la estrategia anterior y se reconocen las consecuencias con ello se resuelve la actividad del cuaderno de trabajo pág. 97 actividad 2.</p> <p>Se reparten laptop a los estudiantes ingresan a Kahoot.it y resuelven la actividad planteada.</p> <p>Con los acontecimientos identificados los estudiantes elaboran una espina de Ishikawa sobre las causas y consecuencias de la caída del Tahuantinsuyo.</p> <p>Los estudiantes exponen una idea de su esquema, y para finalizar se solicita conclusiones sobre el tema.</p>	
CIERRE 5 min	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	



### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.TÍTULO DE LA SESIÓN: Comprendemos las causas y consecuencias de la crisis del Tahuantinsuyo			
II.DATOS GENERALES			
1.I. E.	San Martín de Socabaya	ÁREA	Historia Geografía y Economía
2.PROFESORA	Elsa Machaca Huamanhorcco Delia Cusicuna Huayllasi	GRADO	Segundo
3.NIVEL	Secundaria	SECCIÓN	
4.DURACIÓN	135 minutos	FECHA	Octubre 2018
III.APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	
CONTRUYE INTERPRETA CIONES HISTÓRICAS	Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales	Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia.	
	Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos	Identifica causas y consecuencias	
	Interpreta críticamente fuentes diversas	Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite	
IV.SECUENCIA DIDÁCTICA			
ETAPAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO (10 minutos)	MOTIVACIÓN	La docente realiza una recapitulación del tema anterior	Texto escolar
	SABERES PREVIOS	¿Cuáles eran las debilidades o problemas en el Tahuantinsuyo?	
	CONFLICTO COGNITIVO	La superioridad tecnológica fue la única causa que generó la caída del Tahuantinsuyo	
	PROPÓSITO	Comprender que la conquista española produjo una serie de cambios en los ámbitos políticos económicos, sociales y religiosos en el mundo andino	
DESARROLLO (120 minutos)	CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE	<p>Un estudiante lee en voz alta “las causas de la caída del Tahuantinsuyo” (página 142) los demás estudiantes acompañan con lectura silenciosa y van identificando las ideas principales a través de la técnica del subrayado. Al término de cada párrafo la docente interviene planteando preguntas y/o ampliando lo leído. Resuelven la actividad de su cuaderno de trabajo pág.96 actividad 1. Se usa nuevamente la estrategia anterior y se reconocen las consecuencias con ello se resuelve la actividad del cuaderno de trabajo pág. 97 actividad 2.</p> <p>Se reparten laptop a los estudiantes ingresan a Kahoot.it y resuelven la actividad planteada.</p> <p>Con los acontecimientos identificados los estudiantes elaboran una espina de Ishikawa sobre las causas y consecuencias de la caída del Tahuantinsuyo.</p> <p>Los estudiantes exponen una idea de su esquema, y para finalizar se solicita conclusiones sobre el tema.</p>	Laptop  Cañón multimedia  Cuaderno de trabajo
CIERRE 5 min	METACOGNICIÓN	¿Qué aprendimos en esta sesión? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué estrategias hemos utilizado para adquirir nuestros conocimientos?	






**ANEXO 2**  
**BAREMOS UTILIZADOS PARA EL ESTUDIO DE LA COMPETENCIA**  
**CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS**

<b>NIVELES DE LOGRO</b>			
<b>PREVIO AL INICIO</b> <b>00 – 10</b>	<b>EN INICIO</b> <b>11 - 13</b>	<b>EN PROCESO</b> <b>14 - 17</b>	<b>SATISFACTORIO</b> <b>18- 20</b>
El estudiante no logro lo aprendizajes necesarios para estar en el nivel En inicio.	El estudiante no logro los aprendizajes esperados para el VI ciclo. Solo logra realizar tareas poco exigentes respecto de lo que se espera para el VI ciclo.	El estudiante logro parcialmente los aprendizajes esperados para el VI ciclo. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades.	El estudiante logro los aprendizajes esperados para el VI ciclo y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del ciclo siguiente.

FUENTE: Informe para Docentes ECE 2016



**ANEXO N° 3**  
**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA**  
**CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS**

## PRUEBA ESCRITA

NOMBRE Y APELLIDO:.....GRADO Y SECCIÓN:...

Estimado estudiante lee detenidamente las preguntas y responde según se solicita, cualquier enmendadura y/o corrección invalidará la respuesta

### COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

#### INTERPRETA CRÍTICAMENTE FUENTES DIVERSAS

1. En la pictografía de este kero cusqueño, se representa a Manco Cápac y Mama Ocllo, la pareja legendaria del lago Titicaca. **¿Qué utilidad tiene esta fuente para conocer los mitos del origen de los incas?**



- Permite conservar las costumbres y leyendas de la población porque se identifica con facilidad los personajes.
- Las pictografías forman parte de los modos de preservar la memoria usados por las culturas prehispánicas.
- No tiene utilidad la fuente, porque son imágenes de difícil interpretación.
- Solo fue utilizada en la época inca para transmitir su pasado histórico.

2. Lee el siguiente texto

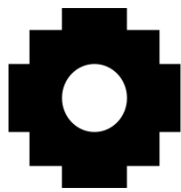
#### CONTROL VERTICAL DE PISOS ECOLÓGICOS

Según John Murra una de las características más importantes de la economía inca ha sido el control vertical de los pisos ecológicos. Este control vertical sin duda alguna fue compartido por la mayoría de las comunidades étnicas andinas, y tiene una relación directa con el control y desarrollo económico, y en cierta medida social y cultural de estas comunidades; en esta práctica se refleja la alta capacidad de adaptación que poseía el hombre andino, y como a raíz de sus necesidades fue capaz de crear un sistema socio-económico estratégico.

#### ¿Cuál fue el aporte de esta práctica productiva en la alimentación de los Pobladores?

- Permite que las comunidades andinas aprovechen el clima, el relieve, la altura y los demás factores que ofrecía su medio, para el desarrollo de su sociedad.
- Permite aprovechar las tierras agrícolas en las diferentes zonas productivas.
- Permite que las comunidades cuenten con tierras productivas en los diferentes pisos ecológicos.
- Permite a las comunidades y familias acceder a una amplia variedad de alimentos que garantiza una dieta equilibrada.

3. Lee el siguiente texto



**LA CHAKANA**

Las culturas andinas tenían una manera propia de ver el mundo, una forma propia de dar respuestas a las interrogantes que el hombre se plantea. Es evidente que la concepción de estos pueblos fue una concepción propia y diferente a la de los europeos. La “chakana” o cruz andina es un símbolo recurrente en las culturas originarias de los Andes. Su forma es la de una cruz cuadrada y escalonada, con doce puntas y su significado está relacionado a la cosmovisión andina sobre el mundo.

Qhapaq Jym, Cosmovisión Andina, 2012

¿Qué representa la Chakana para las personas del Ande?

- a) La relación del hombre con el mundo
- b) Los puntos cardinales
- c) Era el símbolo del poder de los incas
- d) La unión entre lo material y lo espiritual

4. La imagen corresponde a la cultura inca ¿Qué elemento de la imagen nos permite identificar la pertenencia a la cultura?

- a) La forma de su vestimenta
- b) El tipo de cultivo: papa
- c) El cultivo con la técnica de terrazas
- d) El uso de madera en la chaquitacla



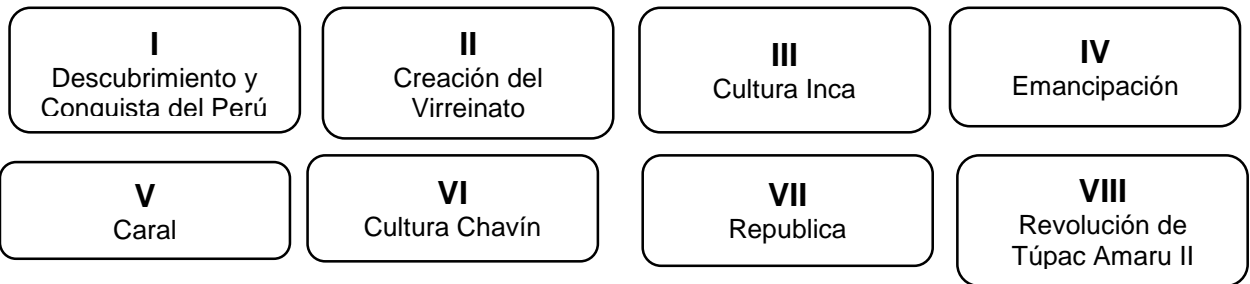
COMPRENDE EL TIEMPO HISTÓRICO Y EMPLEA CATEGORÍAS TEMPORALES

5. El TABLA presenta información ordenada de acuerdo a la secuencia de horizontes e intermedios de las culturas prehispánicas en el Perú. Observa:

Horizonte temprano	Intermedio temprano	Horizonte medio	Intermedio Tardío	Horizonte Tardío
Surge el estado Chavín	Decae el estado Chavín.  Surgen los liderazgos regionales de las culturas Moche y Nazca.	El estado Wari controla buena parte de los Andes.	Se debilita el estado Wari.  Surgen los liderazgos regionales de las culturas Chimú y Chachapoyas.	¿?

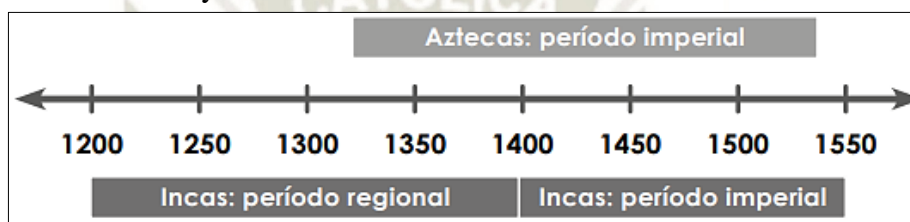
¿Cuál de las siguientes alternativas completa la información del TABLA?

- a) El Estado Huari recupera su poder en los Andes.
  - b) Los españoles conquistan el Estado Inca.
  - c) La cultura Chimú se desarrolla como un Estado influyente.
  - d) El Estado Inca controla el territorio de los Andes.
6. Ordena cronológicamente los acontecimientos históricos de mayor a menor antigüedad.



- I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII
- V, VI, III, I, II, VIII, IV, VII
- III, I, II, IV, VIII, V, VII, VI
- IV, II, III, I, V, VI, VIII, VII

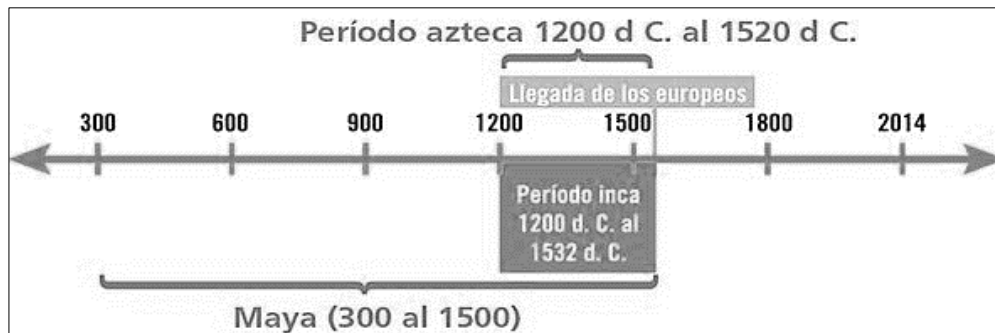
7. La siguiente línea de tiempo presenta información con fechas aproximadas sobre las civilizaciones inca y azteca. Observa:



¿Cuál de las siguientes alternativa se desprende de esta línea de tiempo?

- El período de desarrollo del Imperio azteca terminó después que el del Imperio incaico.
  - En el año 1450, ambas civilizaciones se encontraban en su máximo período de desarrollo.
  - En el año 1200 ya existían tanto el Imperio incaico como el Imperio azteca.
  - El período de mayor desarrollo de los incas empezó antes que el de los aztecas.
8. El vínculo familiar en la sociedad inca fue la base de todas las relaciones económicas. Las personas tenían un compromiso de ayuda mutua por ello un ayllu numeroso disponía de una mayor fuerza de trabajo en beneficio de sus parientes. Por esta razón, una persona en el mundo andino era aquella que tenía muchos parientes y, en consecuencia, podía disponer de ayuda en cualquier momento. **¿Cómo se concebía la riqueza en el Tahuantinsuyo y cómo se concibe en la actualidad?**
- En el Tahuantinsuyo una persona era rica por sus relaciones económicas y en la actualidad por los bienes materiales que posee.
  - En el Tahuantinsuyo la cantidad de ayllus definía la riqueza de una persona y en la actualidad se define por el puesto de trabajo que tiene.
  - En el Tahuantinsuyo una persona rica era aquella que tenía muchos parientes y en la actualidad se considera rica a la persona que cuenta con medios económicos para satisfacer sus necesidades básicas y vivir con lujos.
  - En el Tahuantinsuyo una persona rica pertenece a la Panaca Real y tiene varios ayllus mientras que en la actualidad una persona rica es aquella que puede satisfacer sus necesidades y poseer bienes.
9. Observa la línea de tiempo y marca la alternativa correcta

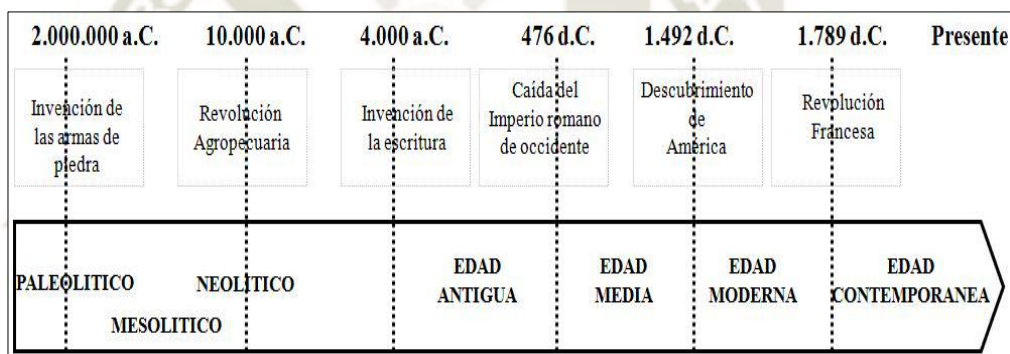
¿Qué conclusiones podemos extraer sobre la duración de la cultura maya, azteca e inca?



- Todas las culturas duraron aproximadamente 100 años.
- Todas tuvieron la misma cantidad de años de duración.
- El periodo inca es muy similar al periodo de los mayas.
- La civilización maya es la cultura de mayor duración.

10. Observa la línea de tiempo y responde.

Los Incas se desarrollaron durante los años de 1200 y 1532 relaciona la información con los datos de la línea de tiempo. Marca la alternativa



correcta

- Los Incas se desarrollaron durante la edad antigua y la edad media
  - Los Incas se desarrollaron durante la edad media y la edad moderna
  - Los Incas se desarrollaron durante la edad media
  - El tiempo de desarrollo de los Incas no guarda relación con los datos de la línea de tiempo.
11. La Religión de los Incas trataba de estar en armonía con la naturaleza que la rodeaba, por ello divinizaron su medio ambiente; era politeísta, existieron divinidades de carácter local, regional y pan-regional. La mayoría de las religiones de los señorios locales que constituían el Imperio Inca tenían rasgos comunes, como la existencia de la Pachamama (adoración a la tierra) y Viracocha (adoración a un Dios Creador) que eran los dioses más populares del imperio Inca, junto al Dios inti o "Sol". **¿Qué cambios o permanencias hay sobre la religión inca en comparación con la religión en la actualidad?**
- No hay cambios debido a que en la actualidad se practica la religión politeísta y aun se cree en la Pachamama.
  - La religión inca y la religión actual mantienen rasgos comunes porque se fomenta la armonía con la naturaleza.
  - Hay cambios debido a que se practica cultos diversos, los incas tenían una relación con la naturaleza y en la actualidad esa relación ya no existe.

- d) La religión inca se basó en la relación con la naturaleza y la adoración de dioses andinos sin embargo en la actualidad la religión se basa en una simbiosis creada por la influencia de la conquista española.

ELABORA EXPLICACIONES HISTÓRICAS RECONOCIENDO LA RELEVANCIA DE DETERMINADOS PROCESOS

- 12.** El ayni en el imperio Inca fue un sistema de trabajo de reciprocidad familiar entre los miembros de un ayllu; es decir, la ayuda entre parientes destinados a trabajos agrícolas, construcciones de casas, etc. Si se requería de apoyo para realizar algún trabajo o por otros motivos, se ayudaban mutuamente. Con la llegada de los españoles, esta costumbre fue variando, el ayllu ya no podía trabajar sobre el concepto de ‘beneficio social’, debido a que se rompió la unidad de los ayllus cuyos miembros pasaron a vivir en distintos pueblos. **¿Qué ejemplo evidencia la permanencia de la práctica del ayni en la actualidad?**
- El “vaciado de techo”, porque los vecinos colaboran entre sí.
  - Faenas dominicales en los asentamientos humanos, porque que realizan actividades en beneficio todos los pobladores.
  - Rondas campesinas, porque se busca disminuir la inseguridad.
  - Faenas de los padres de familia para la institución educativa.
- 13.** Las leyendas y las versiones de los historiadores con respecto al origen de los incas nos muestra diversas interpretaciones sobre el tema. **¿Por qué existen diversas interpretaciones sobre un mismo caso?**
- Porque cada historiador crea su propia versión de la historia.
  - Porque los cronistas solo recogieron las leyendas y no los datos históricos.
  - Porque los datos arqueológicos son los más reales, por eso su interpretación es la más valedera.
  - Porque las fuentes de información varían en los datos que proporcionan, por ello se realiza una interpretación histórica.
- 14.** Una solución para conservar los excedentes de la producción como el maíz, la quinua, la carne salada o chalonga, etc. fue la construcción de colcas, tenían la función de almacenes o depósitos donde se acumulaban los excedentes pertenecientes al Estado, y que se convirtieron en un símbolo de poder del inca. **¿Qué relación tienen las colcas con el sistema de redistribución?**
- Permitían guardar los alimentos excedentes en diferentes lugares del imperio.
  - Permitía al Inca entregar bienes y alimento a aquellas poblaciones que la necesitaban en épocas de carencia o para completar la producción.
  - Permitía el control vertical de los pisos ecológicos por ello se obtenía diversidad de recursos.
  - La población prestaba ayuda a través del trabajo comunitario.

**15.** Expansión y caída de los incas

En su momento de mayor desarrollo, los incas lograron dominar gran parte del espacio andino, sometiendo a muchas de las culturas que se encontraban en los Andes. Para lograr este dominio, ellos debieron utilizar diversas estrategias, como establecer alianzas con otros señoríos, con el objetivo de expandirse.

Ahora responde las preguntas 15 y 16

Según la información anterior, ¿Cuál de las siguientes alternativas es una razón que explica por qué los incas utilizaron las alianzas para expandir su territorio?

- a) Porque buscaban el apoyo de los señoríos locales para controlar el territorio.
- b) Porque buscaban el apoyo de los pueblos para derrocar a los señoríos locales.
- c) Porque buscaban evitar siempre la guerra debido a que su ejército era muy débil.
- d) Porque buscaban gobernar nuevos territorios reconociendo que todos somos iguales.

**16.** En ese contexto de expansión territorial llegaron los españoles para conquistar el territorio andino. Ellos, pese a ser pocos en número, lograron derrotar al ejército inmenso del Tahuantinsuyo. ¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?

- a) La apariencia de los conquistadores impresionó a la población indígena y desestabilizó a sus tropas.
- b) El Tahuantinsuyo enfrentaba una crisis producto de conflictos internos y esto generó su debilitamiento.
- c) El Tahuantinsuyo fue derrotado porque los españoles tenían armas más modernas y además tenían caballos.
- d) Las tropas incas se redujeron por las enfermedades que trajeron los españoles.

**17.** Los españoles nos han dejado herencia del período de la conquista que aún podemos ver en la actualidad, por ejemplo, el uso del caballo. ¿Cuál de las siguientes alternativas es también un ejemplo de la herencia española en el Perú actual?

- a) El sistema de andenes para el cultivo en las laderas.
- b) Los sistemas de acequias a ambos lados de las carreteras.
- c) La religión católica que actualmente congrega muchos fieles
- d) La instalación de todas las ciudades al final de la conquista.

**18.** Lee los datos y relaciona cada causa con su efecto correspondiente

Nº	CAUSA
1	En el Tahuantinsuyo los incas tenían creencias y costumbres religiosas bien marcadas.
2	La organización del Tahuantinsuyo permitió desarrollarse en diferentes dimensiones.
3	Huáscar y Atahualpa desarrollaron una guerra civil.

- a) 1-2, 2-1, 3-3
- b) 1-1, 2-2, 3-3
- c) 1-2, 2-3, 3-2
- d) 1-2, 3-1, 2-2

N°	EFEECTO
1	Como la pesca, agricultura, cerámica y otros.
2	Por eso pensaban que sus orígenes provenían de un cerro, una laguna o del mismo mar.
3	Lo que permitió la conquista del Tahuantinsuyo con mayor facilidad.

- 19.** En la organización política de los incas existía un personaje llamado Tucuy Ricuy que significa “El que todo lo ve y todo lo oye”. ¿Cuál es la razón que explique su nombre?
- a) Porque él tenía un grupo de espías a su servicio que le informaban de todo lo que pasaba en el imperio.
  - b) Porque recogía los tributos para el Inca, por tanto, tenía contacto directo con todos los pobladores del imperio.
  - c) Porque era enviado por el Inca a las provincias para observar el cumplimiento de los mandatos imperiales
  - d) Porque era el encargado de organizar la mita con toda la comunidad.
- 20.** En el contexto de la invasión española al imperio de los Incas. Una causa interna que favoreció a los españoles fue el descontento de los pueblos sometidos por los Incas en su proceso de expansión. ¿Qué alternativa expresa una causa externa para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?
- a) Los invasores buscaron saciar su ambición por el oro y la plata, este fue el primer móvil de la invasión y conquista.
  - b) Falta de unidad, las rivalidades existentes entre los pueblos del Tahuantinsuyo.
  - c) Guerra civil entre Huáscar y Atahualpa dividió al imperio en dos bandos rivales.
  - d) Los pueblos diezmados por los incas se unen a los conquistadores para luchar contra los incas.



**ANEXO N° 4**

**VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

## ALFA DE CROMBACH

### PRUEBA DE FIABILIDAD DEL INSTRUMENTO APLICADO

N °	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0
1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
2	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
3	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
9	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
10	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0

### Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	10	100.0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.843	20

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe ..... *Giuliano Feliciano Yucra* .....  
con documento de identidad N° *40213017*, de profesión  
..... *Docente* ....., hace constar que actuó como experto validador  
en la evaluación de los instrumentos de investigación presentado por la bachiller  
Machaca Huamanhorcco Elsa Antonia aspirante al Título profesional de  
Maestro.

Los referidos instrumentos constituyen parte del trabajo de investigación titulado:  
APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA EL DESARROLLO DE  
LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN  
LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN MARTIN  
DE SOCABAYA, DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018.

Dichos instrumentos reúnen los requisitos suficientes y necesarios para ser  
considerados válidos y confiables, y por tanto, aptos para ser aplicados en el  
logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Los resultados correspondientes a esta evaluación, se registraron en el formato  
suministrado a los expertos.

Arequipa, ..... *21* ..... del mes de ..... *julio* ..... del 2018

..... *Giuliano Feliciano Yucra* .....  
FIRMA DEL EXPERTO

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe Juvy Augusto Toro Flores  
con documento de identidad N° 40005285 de profesión  
Profesor, hace constar que actuó como experto validador  
en la evaluación de los instrumentos de investigación presentado por la bachiller  
Machaca Huamanhorcco Elsa Antonia aspirante al Título profesional de  
Maestro.

Los referidos instrumentos constituyen parte del trabajo de investigación titulado:  
APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHUOT PARA EL DESARROLLO DE  
LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN  
LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN MARTIN  
DE SOCABAYA, DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018.

Dichos instrumentos reúnen los requisitos suficientes y necesarios para ser  
considerados válidos y confiables, y por tanto, aptos para ser aplicados en el  
logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Los resultados correspondientes a esta evaluación, se registraron en el formato  
suministrado a los expertos.

Arequipa, ..... 31 ..... del mes de ..... Julio ..... del 2018

  
.....  
FIRMA DEL EXPERTO

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe Walter Choquehuanco Choque  
con documento de identidad N° 29413324, de profesión  
Docente Universitario, hace constar que actuó como experto validador  
en la evaluación de los instrumentos de investigación presentado por la bachiller  
Machaca Huamanhorcco Elsa Antonia aspirante al Título profesional de  
Maestro.

Los referidos instrumentos constituyen parte del trabajo de investigación titulado:  
APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA EL DESARROLLO DE  
LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN  
LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN MARTIN  
DE SOCABAYA, DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018.

Dichos instrumentos reúnen los requisitos suficientes y necesarios para ser  
considerados válidos y confiables, y por tanto, aptos para ser aplicados en el  
logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Los resultados correspondientes a esta evaluación, se registraron en el formato  
suministrado a los expertos.

Arequipa, ..... del mes de agosto ..... del 2018



.....  
FIRMA DEL EXPERTO

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe Telsi Larisa Bustamante López.....  
con documento de identidad N° 29424050 de profesión  
Docente universitaria., hace constar que actuó como experto validador  
en la evaluación de los instrumentos de investigación presentado por la bachiller  
Machaca Huamanhorcco Elsa Antonia aspirante al Título profesional de  
Maestro.

Los referidos instrumentos constituyen parte del trabajo de investigación titulado:  
APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA EL DESARROLLO DE  
LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN  
LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN MARTIN  
DE SOCABAYA, DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018.

Dichos instrumentos reúnen los requisitos suficientes y necesarios para ser  
considerados válidos y confiables, y por tanto, aptos para ser aplicados en el  
logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Los resultados correspondientes a esta evaluación, se registraron en el formato  
suministrado a los expertos.

Arequipa,..... 31.....del mes de..... Julio..... del 2018

  
.....  
FIRMA DEL EXPERTO

## FICHA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (JUICIO DE EXPERTOS)

#### I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: *Felisa Yana, Giviana*

Grado académico: *Dr. en Educación*

Profesión: *Docente*

Institución donde labora: *UNSA*

Cargo que desempeña: *Docente*

Título de la investigación: APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN MARTIN DE SOCABAYA, DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018.

Instrumento a validar: PRUEBA ESCRITA

Autor del instrumento: BACHILLER MACHACA HUAMANHORCCO, Elsa Antonia

#### II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	/		
2. OBJETIVIDAD	Están expresados de acuerdo a las variables de estudio.	/		
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos	/		
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable.	/		
5. PERTINENCIA	Evidencia utilidad para la investigación.	/		
6. ACTUALIDAD	Está adecuado a la necesidad de información.	/		
7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	/		
8. EFICIENCIA	Comprende los aspectos de la variable con calidad y cantidad suficiente.	/		
9. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspecto de las variables.	/		
10. METODOLOGÍA	Responde a los propósitos del estudio.	/		

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO	Marque con una aspa	RECOMENDACIONES
APLICABLE		
NO APLICABLE	X	

LUGAR Y FECHA: ..... de *31* de *julio* ..... del 2018

FIRMA DEL EXPERTO: *Giviana Yana*

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN  
(JUICIO DE EXPERTOS)

I. DATOS GENERALES


Apellidos y nombres del experto: Toro e Torres Yury  
 Grado académico: Doctor  
 Profesión: Psicólogo  
 Institución donde labora: UNSA  
 Cargo que desempeña: Docente  
 Título de la investigación: APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA  
 KAHOOT PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE  
 INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 2º  
 GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN MARTIN DE SOCABAYA,  
 DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018.  
 Instrumento a validar: **PRUEBA ESCRITA**  
 Autor del instrumento: BACHILLER MACHACA HUAMANHORCCO,  
 Elsa Antonia

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	SI	NO	OBSEVACIONES
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	/		
2. OBJETIVIDAD	Están expresados de acuerdo a las variables de estudio.	/		
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos	/		
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable.	/		
5. PERTINENCIA	Evidencia utilidad para la investigación.	/		
6. ACTUALIDAD	Está adecuado a la necesidad de información.	/		
7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	/		
8. EFICIENCIA	Comprende los aspectos de la variable con calidad y cantidad suficiente.	/		
9. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspecto de las variables.	/		
10. METODOLOGÍA	Responde a los propósitos del estudio.	/		

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO APLICABLE	Marque con una aspa	RECOMENDACIONES
VALIDEZ DEL INSTRUMENTO APLICABLE	/	
NO APLICABLE		

LUGAR Y FECHA: ..... 31 ..... de ..... Julio ..... del 2018

FIRMA DEL EXPERTO: 

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN  
(JUICIO DE EXPERTOS)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Choquehuanca Quispe Walter  
 Grado académico: Doctor  
 Profesión: Docente  
 Institución donde labora: UNSA  
 Cargo que desempeña: Docente  
 Título de la investigación: 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 MARTIN DE SOCABAYA, DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018.  
 Instrumento a validar: PRUEBA ESCRITA  
 Autor del instrumento: BACHILLER MACHACA HUAMANHORCCO, Elsa Antonia

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	✓		
2. OBJETIVIDAD	Están expresados de acuerdo a las variables de estudio.	✓		
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos	✓		
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable.	✓		
5. PERTINENCIA	Evidencia utilidad para la investigación.	✓		
6. ACTUALIDAD	Está adecuado a la necesidad de información.	✓		
7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	✓		
8. EFICIENCIA	Comprende los aspectos de la variable con calidad y cantidad suficiente.	✓		
9. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspecto de las variables.	✓		
10. METODOLOGIA	Responde a los propósitos del estudio.	✓		

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO	Marque con una aspa	RECOMENDACIONES
APLICABLE	X	
NO APLICABLE		

LUGAR Y FECHA: Arequipa ..... 1 ..... de agosto ..... del 2018

FIRMA DEL EXPERTO: 

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN  
(JUICIO DE EXPERTOS)

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Bustamante Lopez Telsa L.  
 Grado académico: Magister  
 Profesión: Docente  
 Institución donde labora: UNSA  
 Cargo que desempeña: Docente  
 Título de la investigación: APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN MARTIN DE SOCABAYA, DISTRITO SOCABAYA, AREQUIPA, 2018.  
 Instrumento a validar: PRUEBA ESCRITA  
 Autor del instrumento: BACHILLER MACHACA HUAMANHORCCO, Elsa Antonia

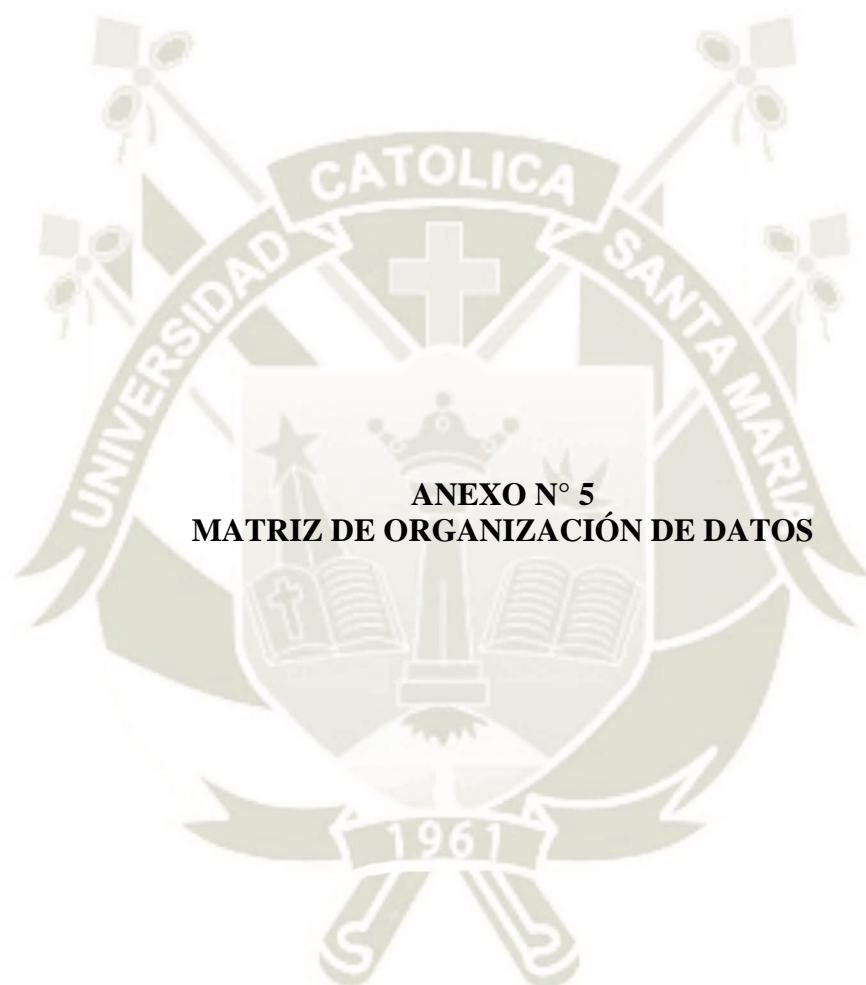
II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.	✓		
2. OBJETIVIDAD	Están expresados de acuerdo a las variables de estudio.	✓		
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos	✓		
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable.	✓		
5. PERTINENCIA	Evidencia utilidad para la investigación.	✓		
6. ACTUALIDAD	Está adecuado a la necesidad de información.	✓		
7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	✓		
8. EFICIENCIA	Comprende los aspectos de la variable con calidad y cantidad suficiente.	✓		
9. INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar aspecto de las variables.	✓		
10. METODOLOGÍA	Responde a los propósitos del estudio.	✓		

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO APLICABLE	Marque con una espita	RECOMENDACIONES
APLICABLE	✓	
NO APLICABLE		

LUGAR Y FECHA: Arequipa 31 de Julio del 2018

FIRMA DEL EXPERTO: [Firma]

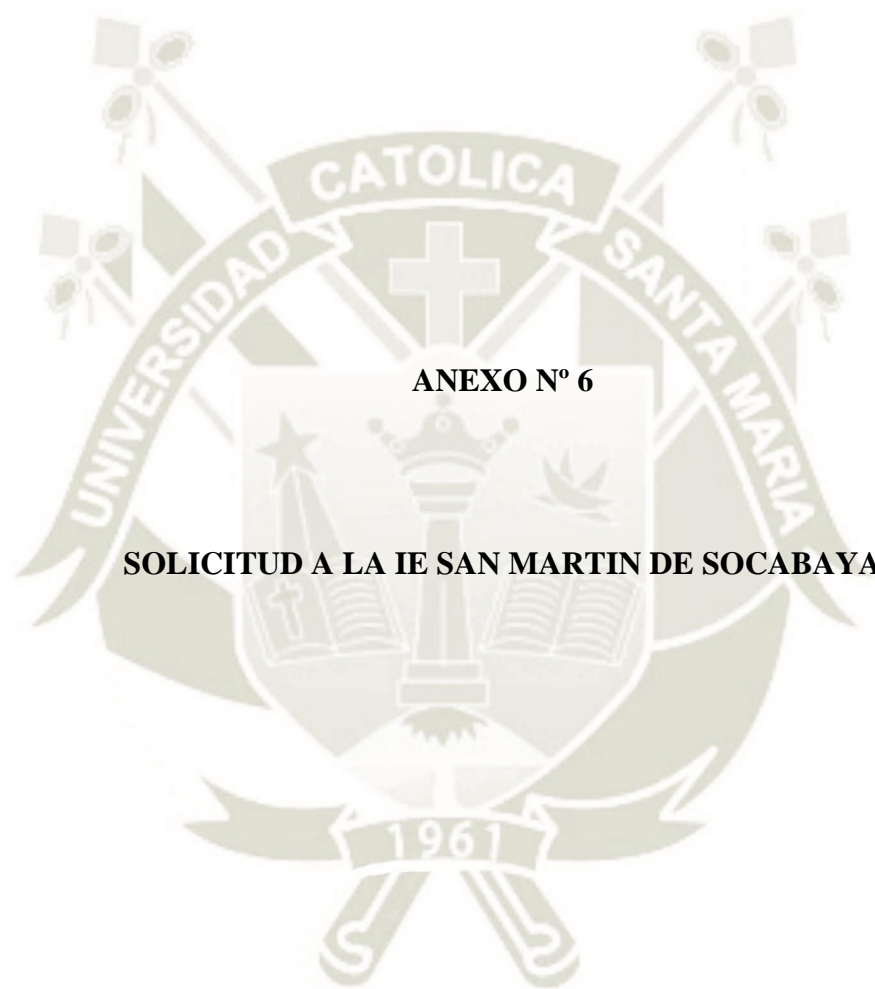


		RESULTADOS DE PRE TEST – GRUPO CONTROL																							
		COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS																							
2do D		INTERPRETA CRÍTICAMENTE FUENTES DIVERSAS					COMPRENDE EL TIEMPO HISTÓRICO Y EMPLEA CATEGORIAS TEMPORALES							ELABORA EXPLICACIONES HISTÓRICAS RECONOCIENDO LA RELEVANCIA DE DETERMINADOS PROCESOS											
Nombres y apellidos		Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	TOTAL	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	TOTAL	Pregunta 12	Pregunta 13	Pregunta 14	Pregunta 15	Pregunta 16	Pregunta 17	Pregunta 18	Pregunta 19	Pregunta 20	TOTAL	NOTA TOTAL
1	ALVAREZ CASTRO, Luis Yamel	1	0	1	0	2	1	0	1	0	0	0	0	2	1	0	1	1	0	0	1	0	0	4	08
2	APAZA BARRIOS, Angely Emely	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	3	0	1	0	0	1	0	0	0	0	2	06
3	BELLIDO MACHACA, Grecia Fernanda	0	0	1	1	2	1	0	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	15
4	CABANA BENTURA, Lesly Nayely	0	1	0	1	2	1	1	0	1	0	0	1	4	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5	11
5	CASTILLO AYALA, Macayri Natfe	1	1	0	0	2	0	0	0	1	1	1	1	4	0	0	0	1	0	1	1	1	1	5	11
6	CASTRO HUAHUISA, Jesus Alejandro	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	2	1	1	0	0	0	1	0	1	0	4	07
7	COAGUILA ROMERO, Giordan Sebastian	0	1	1	1	3	1	1	0	0	1	0	0	3	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	08
8	CORDOVA MOLLOCONDO, Eva Emperatriz	1	1	0	0	2	1	0	1	0	1	1	0	4	1	1	0	0	1	0	0	0	1	4	10
9	FLORES CHOQUEHUANCA, Joe Daniel	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	17
10	FLORES FIGUEROA, Nayuth Amelia	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	0	1	6	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7	16
11	GOMEZ TOTOCAYO, Angel Rafael	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	0	1	1	1	0	0	4	13
12	GUTIERREZ MAQUITO, Sarahi Mirella	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	5	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	12
13	HUARACALLO VIZA, Emaly Sandibel	1	0	1	0	2	1	0	1	1	0	0	0	3	1	0	1	1	0	1	1	0	0	5	10
14	HUAYNILLO PINTO, Julio Cesar	1	0	1	1	3	0	1	0	0	0	1	1	3	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7	13
15	KALA SUCLLE, Kevin	1	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	0	1	1	0	5	09
16	MAMANI JARAMILLO, Jeferson Nick	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4	06
17	MENDOZA MAMANI, Cesar Stiben	1	0	1	1	3	0	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	10
18	NEYRA VENTURA, D'alessandro Elbis	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7	15
19	PEREDO GARCIA, Diana Isabel	1	1	1	1	4	1	0	0	1	0	0	1	3	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5	12
20	QUISPE HUANCACHUIRE, Yulissa Salome	0	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	0	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	06
21	RETAMOSO CONDORI, Jimmy Rafael	1	0	1	0	2	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5	13
22	TERAN ARIAS, Luciana Arleth	1	1	0	1	3	1	0	1	0	0	1	0	3	1	0	0	0	1	0	1	1	1	5	11
23	TERNERO PEREDO, Marco Andre Anghelo	1	1	0	1	3	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	0	0	1	6	15
24	TICONA BALLON, Gean Franco	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	0	0	0	1	1	4	14
25	VALENCIA QUISPE, Aylen Milagros	1	1	1	1	4	1	0	1	1	0	1	0	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	16
26	ZAPATA CONDE, Juan Carlos	0	1	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	5	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6	13



		RESULTADOS DE POST TEST –GRUPO CONTROL																							
		COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS																							
2do D		INTERPRETA CRÍTICAMENTE FUENTES DIVERSAS				COMPRENDE EL TIEMPO HISTÓRICO Y EMPLEA CATEGORIAS TEMPORALES								ELABORA EXPLICACIONES HISTÓRICAS RECONOCIENDO LA RELEVANCIA DE DETERMINADOS PROCESOS											
Nombres y apellidos		Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	TOTAL	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	TOTAL	Pregunta 12	Pregunta 13	Pregunta 14	Pregunta 15	Pregunta 16	Pregunta 17	Pregunta 18	Pregunta 19	Pregunta 20	TOTAL	NOTA TOTAL
1	ALVAREZ CASTRO, Luis Yamel	0	1	1	0	2	1	1	1	1	0	0	0	4	1	0	1	1	0	0	1	0	1	5	11
2	APAZA BARRIOS, Angely Emely	0	1	0	1	2	0	1	1	1	0	0	1	4	0	1	1	0	1	0	0	0	0	3	09
3	BELLIDO MACHACA, Grecia Fernanda	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	17
4	CABANA BENTURA, Lesly Nayely	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	4	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	12
5	CASTILLO AYALA, Macayri Natle	1	1	1	1	4	1	0	0	1	1	1	1	5	0	0	1	1	0	1	0	1	1	5	14
6	CASTRO HUAHUISA, Jesus Alejandro	0	1	1	0	2	0	1	0	0	1	0	0	2	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5	09
7	COAGUILA ROMERO, Giordan Sebastian	0	1	1	1	3	1	1	1	0	1	1	0	5	0	0	1	0	1	1	0	1	1	5	13
8	CORDOVA MOLLOCONDO,Eva Emperatriz	1	1	0	0	2	1	0	1	0	1	1	0	4	1	1	0	0	1	0	1	1	0	5	11
9	FLORES CHOQUEHUANCA, Joe Daniel	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	20
10	FLORES FIGUEROA, Nayuth Amalia	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	17
11	GOMEZ TOTOCAYO, Angel Rafael	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	1	0	0	5	15
12	GUTIERREZ MAQUITO, Sarahi Mirella	1	0	1	0	2	1	0	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	14
13	HUARACALLO VIZA, Emaly Sandibel	1	0	1	0	2	1	0	1	1	0	0	1	4	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7	13
14	HUAYNILLO PINTO, Julio Cesar	1	0	1	1	3	0	1	0	0	0	0	1	3	0	1	1	1	1	1	0	1	0	6	12
15	KALA SUCLE, Kevin	1	1	0	1	3	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	1	1	1	0	6	11
16	MAMANI JARAMILLO, Jefferson Nick	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	3	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4	08
17	MENDOZA MAMANI, Cesar Stiben	1	1	1	1	4	0	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	11
18	NEYRA VENTURA, D'alexandro Elbis	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7	16
19	PEREDO GARCIA, Diana Isabel	1	1	1	1	4	1	0	1	0	1	0	1	4	0	0	1	1	1	0	1	0	0	4	12
20	QUISPE HUANCACHUIRE, Yulissa Salome	0	1	1	0	2	0	0	0	1	1	1	0	3	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2	07
21	RETAMOZO CONDORI, Jimmy Rafael	1	0	1	0	2	0	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	0	1	1	5	13
22	TERAN ARIAS, Luciana Arleth	1	1	0	1	3	1	0	1	0	0	1	0	3	1	0	0	0	1	0	1	1	1	5	11
23	TERNERO PEREDO, Marco Andre Anghelo	1	1	0	1	3	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	0	0	1	6	15
24	TICONA BALLON, Gean Franco	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4	14
25	VALENCIA QUISPE, Ayleen Milagros	1	1	1	1	4	1	0	1	1	0	1	0	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	16
26	ZAPATA CONDE, Juan Carlos	0	1	0	1	2	1	1	0	1	0	1	0	4	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6	12





**ANEXO N° 6**

**SOLICITUD A LA IE SAN MARTIN DE SOCABAYA**

SOLICITO:

Permiso para realizar investigación en  
los estudiantes de 2° de secundaria

SEÑOR DIRECTOR DE LA IE SAN MARTIN DE SOCABAYA




Yo, Elsa Antonia Machaca  
Huamanhorcco, identificada con DNI N°  
45987400, con domicilio en Horacio  
Zaballos Gámez Sector, Mz: 14, Lt: 7,  
Zona: 7, distrito de Socabaya. Ante Ud.  
Respetuosamente me presento y  
expongo:

Que por medio de la presente solicito permiso para realizar una  
investigación en los estudiantes de 2° grado de secundaria para  
elaborar la tesis "Aplicación de la herramienta Kahoot para el  
desarrollo de la competencia construye interpretaciones  
históricas" a fin de culminar mis estudios en la Maestría en  
Educación con mención en gestión de los entornos virtuales para  
el aprendizaje (EVA) en la Universidad Católica de Santa María,

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Arequipa, 26 de Julio del 2018

  
Elsa Machaca Huamanhorcco  
DNI 45987400



**ANEXO N° 7**

**FORMA DE CONSENTIMIENTO PARA LA PARTICIPACIÓN DE  
ESTUDIANTES EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

## FORMA DE CONSENTIMIENTO PARA LA PARTICIPACIÓN DE ESTUDIANTES EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

### Descripción del Proyecto

Señor padre de familia su menor hijo(a) ha sido invitado(a) a participar en el proyecto de investigación “Aplicación de la herramienta Kahoot para mejorar el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas” en el área de Historia Geografía y Economía.

### ¿Qué se llevará a cabo?

La docente utilizara en el desarrollo de sus sesiones la herramienta online Kahoot generando un ambiente dinámico para aumentar la motivación y fomentar un espacio de aprendizaje significativo para desarrollar de manera activa diversas actividades del área.

Para evaluar el progreso del proyecto, pedimos su autorización para evaluar las habilidades de su hijo(a) con respecto al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el área de Historia Geografía y Economía. No se busca respuestas individuales de los estudiantes, sino cómo se desempeñan en promedio.

Si usted decide dar permiso a su hijo(a) de participar, lo que sucederá en el proyecto será lo siguiente:

1. La docente solicitará una hora a la semana para usar la sala de Innovación de la IE San Martín de Socabaya y contratará un paquete de internet inalámbrico cuya inversión será costeadada por la docente del área.
2. Los estudiantes responderán un cuestionario antes y después de la aplicación de la herramienta Kahoot así como una pre prueba y post prueba para verificar los niveles de logro relacionados a la competencia construye interpretaciones históricas.

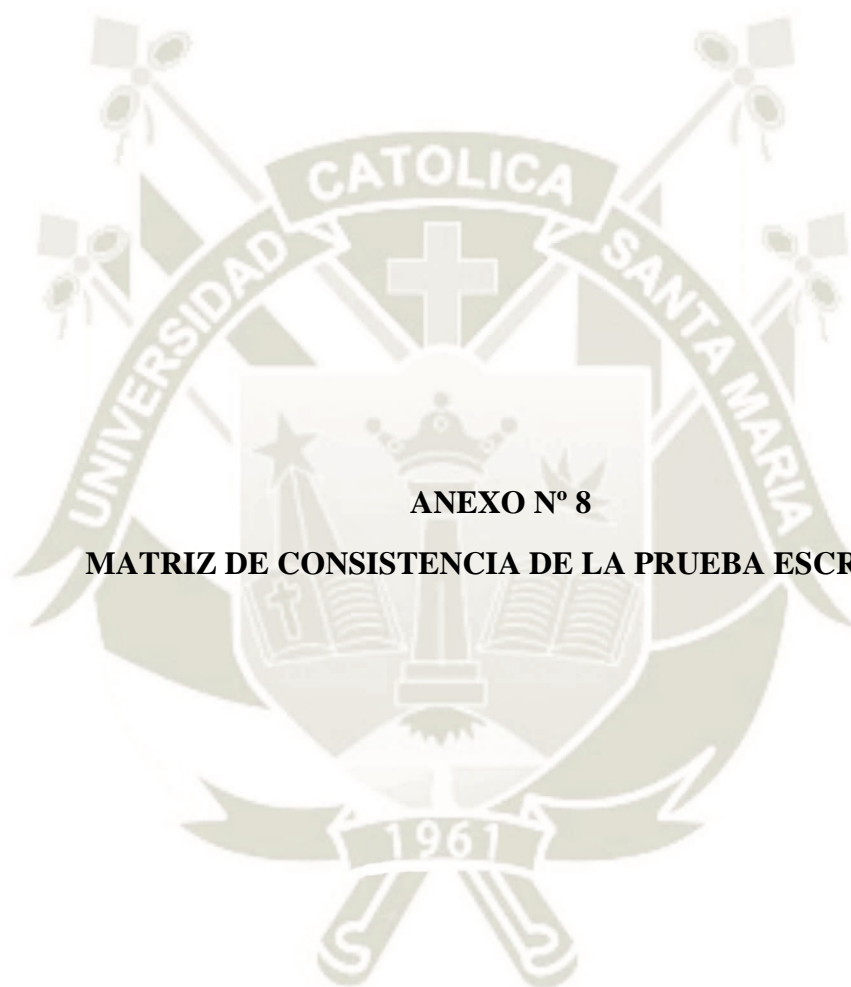
USTED HA LEÍDO LA FORMA DE CONSENTIMIENTO. SUS PREGUNTAS HAN SIDO RESUELTAS. SU FIRMA EN ESTA FORMA REFLEJA QUE USTED ENTIENDE LA INFORMACION Y QUE USTED AUTORIZA LA PARTICIPACION DE SU HIJO(A) EN ESTE ESTUDIO.

Nombre y apellido del estudiante:.....

Grado y sección:.....

Nombre y apellido del padre de familia:.....

.....  
FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA



**ANEXO N° 8**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA PRUEBA ESCRITA**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

VARIABLE	INDICADOR	SUB INDICADOR	ITEM
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INTERPRETA CRITICAMENTE FUENTES DIVERSAS</p>	<p>Reconoce la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico.</p>	<p>1. En la pictografía de este kero cusqueño, se representa a Manco Cápac y Mama Ocllo, la pareja legendaria del lago Titicaca ¿Qué utilidad tiene esta fuente para conocer los mitos del origen de los incas?</p>
		<p>Ubica las fuentes en su contexto y comprende la perspectiva detrás de la fuente</p>	<p>2. Lee el siguiente texto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>CONTROL VERTICAL DE PISOS ECOLÓGICOS</b></p> <p>Según John Murra una de las características más importantes de la economía inca ha sido el control vertical de los pisos ecológicos. Este control vertical sin duda alguna fue compartido por la mayoría de las comunidades étnicas andinas, y tiene una relación directa con el control y desarrollo económico, y en cierta medida social y cultural de estas comunidades; en esta práctica se refleja la alta capacidad de adaptación que poseía el hombre andino, y como a raíz de sus necesidades fue capaz de crear un sistema socio-económico estratégico.</p> <p>¿Cuál fue el aporte de esta práctica productiva en la alimentación de los pobladores?</p> </div> <p>3. Lee el siguiente texto ¿Qué representa la Chakana para las personas del Ande?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>LA CHAKANA</b></p> <p>Las culturas andinas tenían una manera propia de ver el mundo, una forma propia de dar respuestas a las interrogantes que el hombre se plantea. Es evidente que la concepción de estos pueblos fue una concepción propia y diferente a la de los europeos. La “chakana” o cruz andina es un símbolo recurrente en las culturas originarias de los Andes. Su forma es la de una cruz cuadrada y escalonada, con doce puntas y su significado está relacionado a la cosmovisión andina sobre el mundo.</p> <p style="text-align: right;"><b>Qhapaq Jym, Cosmovisión Andina, 2012</b></p> </div>
		<p>Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite</p>	<p>4. La imagen corresponde a la cultura inca ¿Qué elemento de la imagen nos permite identificar la pertenencia a la cultura?</p>

COMPRENDE EL TIEMPO HISTÓRICO Y EMPLEA CATEGORÍAS TEMPORALES	Comprende la duración y sucesión de hechos históricos	5. El TABLA presenta información ordenada de acuerdo a la secuencia de horizontes e intermedios de las culturas prehispánicas en el Perú. Observa: <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Horizonte temprano</th> <th>Intermedio Temprano</th> <th>Horizonte medio</th> <th>Intermedio Tardío</th> <th>Horizonte Tardío</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Surge el estado Chavín</td> <td>Decae el estado Chavín.  Surgen los liderazgos regionales de las culturas Moche y Nazca.</td> <td>El estado Wari controla buena parte de los Andes.</td> <td>Se debilita el estado Wari.  Surgen los liderazgos regionales de las culturas Chimú y Chachapoyas.</td> <td>¿?</td> </tr> </tbody> </table> ¿Cuál de las siguientes alternativas completa la información del TABLA?	Horizonte temprano	Intermedio Temprano	Horizonte medio	Intermedio Tardío	Horizonte Tardío	Surge el estado Chavín	Decae el estado Chavín.  Surgen los liderazgos regionales de las culturas Moche y Nazca.	El estado Wari controla buena parte de los Andes.	Se debilita el estado Wari.  Surgen los liderazgos regionales de las culturas Chimú y Chachapoyas.	¿?
	Horizonte temprano	Intermedio Temprano	Horizonte medio	Intermedio Tardío	Horizonte Tardío							
	Surge el estado Chavín	Decae el estado Chavín.  Surgen los liderazgos regionales de las culturas Moche y Nazca.	El estado Wari controla buena parte de los Andes.	Se debilita el estado Wari.  Surgen los liderazgos regionales de las culturas Chimú y Chachapoyas.	¿?							
	Comprende la duración y sucesión de hechos históricos	6. Ordena cronológicamente los acontecimientos históricos de mayor a menor antigüedad. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tbody> <tr> <td><b>I</b> Descubrimiento y Conquista del Perú</td> <td><b>II</b> Creación del Virreinato</td> </tr> <tr> <td><b>III</b> Cultura Inca</td> <td><b>IV</b> Emancipación</td> </tr> <tr> <td><b>V</b> Caral</td> <td><b>VI</b> Cultura Chavín</td> </tr> <tr> <td><b>VII</b> Republica</td> <td><b>VIII</b> Revolución de Túpac Amaru II</td> </tr> </tbody> </table>	<b>I</b> Descubrimiento y Conquista del Perú	<b>II</b> Creación del Virreinato	<b>III</b> Cultura Inca	<b>IV</b> Emancipación	<b>V</b> Caral	<b>VI</b> Cultura Chavín	<b>VII</b> Republica	<b>VIII</b> Revolución de Túpac Amaru II		
<b>I</b> Descubrimiento y Conquista del Perú	<b>II</b> Creación del Virreinato											
<b>III</b> Cultura Inca	<b>IV</b> Emancipación											
<b>V</b> Caral	<b>VI</b> Cultura Chavín											
<b>VII</b> Republica	<b>VIII</b> Revolución de Túpac Amaru II											
Comprende la duración y sucesión de hechos históricos	7. La siguiente línea de tiempo presenta información con fechas aproximadas sobre las civilizaciones inca y azteca. Observa: ¿Cuál de las siguientes alternativa se desprende de esta línea de tiempo? <div style="text-align: center;"> </div>											
Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia	8. El vínculo familiar en la sociedad inca fue la base de todas las relaciones económicas. Las personas tenían un compromiso de ayuda mutua por ello un ayllu numeroso disponía de una mayor fuerza de trabajo en beneficio de sus parientes. Por esta razón, una persona en el mundo andino era aquella que tenía muchos parientes y, en consecuencia, podía disponer de ayuda en cualquier momento. ¿Cómo se concebía la riqueza en el Tahuantinsuyo y se concibe en la actualidad?											

<p style="text-align: center;"><b>ELABORA EXPLICACIONES HISTÓRICAS RECONOCIENDO LA RELEVANCIA DE DETERMINADOS PROCESOS</b></p>	<p>Comprende la duración y sucesión de hechos históricos.</p>	<p>9. Observa la línea de tiempo y marca la alternativa correcta</p> <div style="text-align: center;"> <p>Período azteca 1200 d. C. al 1520 d. C.</p> <p>Llegada de los europeos</p> <p>300 600 900 1200 1500 1800 2014</p> <p>Período Inca 1200 d. C. al 1532 d. C.</p> <p>Maya (300 al 1500)</p> </div> <p>¿Qué conclusiones podemos extraer sobre la duración de la cultura maya, azteca e inca?</p>
	<p>Reconoce y emplea convenciones temporales.</p>	<p>10. Observa la línea de tiempo y responde. Los Incas se desarrollaron durante los años 1200 y 1532. Relaciona la información con los datos de la línea de tiempo. Marca la alternativa correcta.</p>
	<p>Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia.</p>	<p>11. La Religión de los Incas trataba de estar en armonía con la naturaleza que la rodeaba, por ello divinizaron su medio ambiente; era politeísta, existieron divinidades de carácter local, regional y pan-regional. La mayoría de las religiones de los señores locales que constituían el Imperio Inca tenían rasgos comunes, como la existencia de la Pachamama (adoración a la tierra) y Viracocha (adoración a un Dios Creador) que eran los dioses más populares del imperio Inca, junto al Dios inti o "Sol". ¿Qué cambios o permanencias hay sobre la religión inca en comparación con la religión en la actualidad?</p>
	<p>Construye explicaciones históricas a partir de evidencias</p>	<p>12. El ayni en el imperio Inca fue un sistema de trabajo de reciprocidad familiar entre los miembros de un ayllu; es decir, la ayuda entre parientes destinados a trabajos agrícolas, construcciones de casas, etc. Si se requería de apoyo para realizar algún trabajo o por otros motivos, se ayudaban mutuamente. Con la llegada de los españoles, esta costumbre fue variando, el ayllu ya no podía trabajar sobre el concepto de 'beneficio social', debido a que se rompió la unidad de los ayllus cuyos miembros pasaron a vivir en distintos pueblos. ¿Qué ejemplo evidencia la permanencia de la práctica del ayni en la actualidad?</p> <p>13. Las leyendas y las versiones de los historiadores con respecto al origen de los incas nos muestra diversas interpretaciones sobre el tema. ¿Por qué existen diversas interpretaciones sobre un mismo caso?</p> <p>14. Una solución para conservar los excedentes de la producción como el maíz, la quinua, la carne salada o chalonga, etc. fue la construcción de colcas, tenían la función de almacenes o depósitos donde se acumulaban los excedentes pertenecientes al Estado, y que se convirtieron en un símbolo de poder del inca. ¿Qué relación tienen las colcas con el sistema de redistribución?</p>

		Identifica causas y consecuencias	<p>15. Expansión y caída de los incas</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>En su momento de mayor desarrollo, los incas lograron dominar gran parte del espacio andino, sometiendo a muchas de las culturas que se encontraban en los Andes. Para lograr este dominio, ellos debieron utilizar diversas estrategias, como establecer alianzas con otros señoríos, con el objetivo de expandirse.</p> </div> <p>Ahora responde las preguntas 15 y 16</p> <p>Según la información anterior, ¿Cuál de las siguientes alternativas es una razón que explica por qué los incas utilizaron las alianzas para expandir su territorio?</p>																
		Identifica causas y consecuencias	<p>16. En ese contexto de expansión territorial llegaron los españoles para conquistar el territorio andino. Ellos, pese a ser pocos en número, lograron derrotar al ejército inmenso del Tahuantinsuyo. ¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?</p>																
		Construye explicaciones históricas a partir de evidencias	<p>17. Los españoles nos han dejado herencia del período de la conquista que aún podemos ver en la actualidad, por ejemplo, el uso del caballo. ¿Cuál de las siguientes alternativas es también un ejemplo de la herencia española en el Perú actual?</p>																
		Identifica causas y consecuencias	<p>18. Lee los datos y relaciona cada causa con su efecto correspondiente</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">N</th> <th style="width: 65%;">CAUSA</th> <th style="width: 5%;">N°</th> <th style="width: 25%;">EFECTO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>En el Tahuantinsuyo los incas tenían creencias y costumbres religiosas bien marcadas.</td> <td>1</td> <td>Como la pesca, agricultura, cerámica y otros.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>La organización del Tahuantinsuyo permitió desarrollarse en diferentes dimensiones.</td> <td>2</td> <td>Por eso pensaban que sus orígenes provenían de un cerro, nevado, una laguna o del mismo mar.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Huáscar y Atahualpa desarrollaron una guerra civil</td> <td>3</td> <td>Lo que permitió la conquista del Tahuantinsuyo con mayor facilidad.</td> </tr> </tbody> </table>	N	CAUSA	N°	EFECTO	1	En el Tahuantinsuyo los incas tenían creencias y costumbres religiosas bien marcadas.	1	Como la pesca, agricultura, cerámica y otros.	2	La organización del Tahuantinsuyo permitió desarrollarse en diferentes dimensiones.	2	Por eso pensaban que sus orígenes provenían de un cerro, nevado, una laguna o del mismo mar.	3	Huáscar y Atahualpa desarrollaron una guerra civil	3	Lo que permitió la conquista del Tahuantinsuyo con mayor facilidad.
N	CAUSA	N°	EFECTO																
1	En el Tahuantinsuyo los incas tenían creencias y costumbres religiosas bien marcadas.	1	Como la pesca, agricultura, cerámica y otros.																
2	La organización del Tahuantinsuyo permitió desarrollarse en diferentes dimensiones.	2	Por eso pensaban que sus orígenes provenían de un cerro, nevado, una laguna o del mismo mar.																
3	Huáscar y Atahualpa desarrollaron una guerra civil	3	Lo que permitió la conquista del Tahuantinsuyo con mayor facilidad.																
		Construye explicaciones históricas a partir de evidencias	<p>19. En la organización política de los incas existía un personaje llamado Tucuy Ricuy que significa “El que todo lo ve y todo lo oye”. ¿Cuál es la razón que explique su nombre?</p>																
		Identifica causas y consecuencias	<p>20. En el contexto de la invasión española al imperio de los Incas. Una causa interna que favoreció a los españoles fue el descontento de los pueblos sometidos por los Incas en su proceso de expansión. ¿Qué alternativa expresa una causa externa para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?</p>																



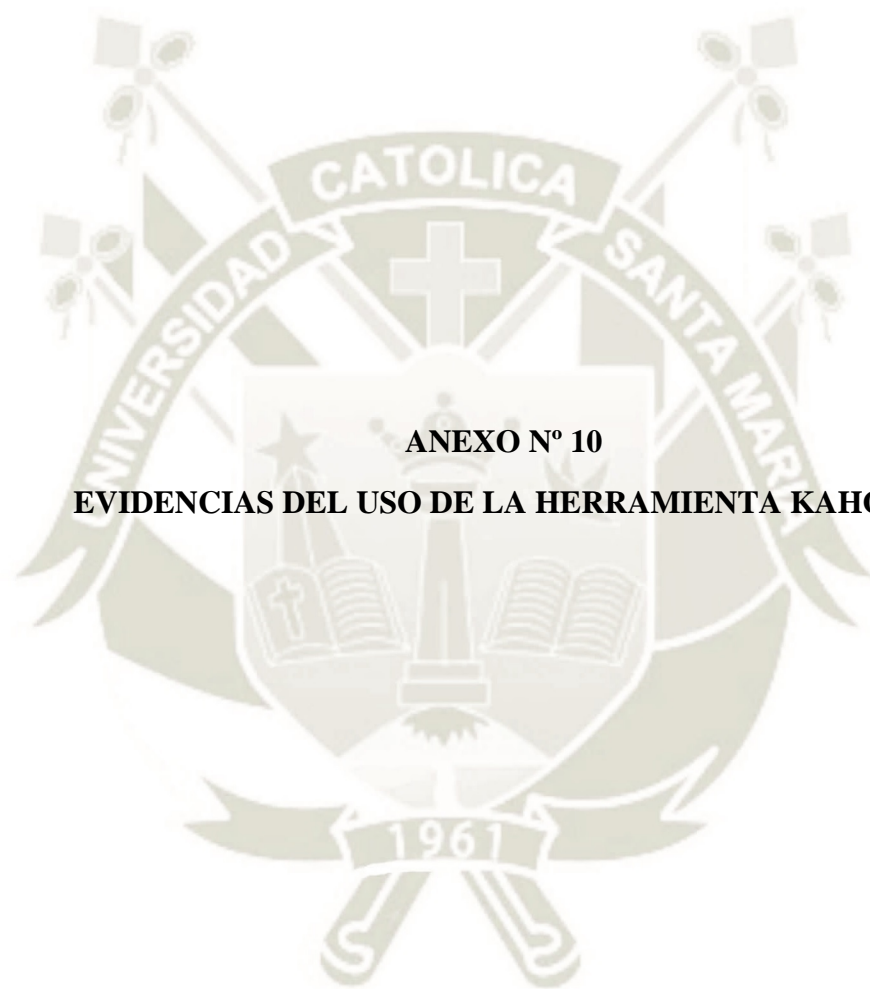
**ANEXO N° 9**  
**MODELO DE LISTA DE COTEJO**

LISTA DE COTEJO

SESIÓN 1: VIAJAMOS EN EL TIEMPO PARA DESCUBRIR LAS ETAPAS DE LA HISTORIA DEL PERÚ

Nº de Orden	Área Curricular: HISTORIA GEOGRAFIA Y ECONOMIA GRADO: 2do SECCION: "D"  APELLIDOS Y NOMBRES	COMPETENCIA : CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTORICAS			
		CAPACIDAD			
		Interpreta críticamente fuentes diversas		Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales.	
		INDICADOR			
		Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite		Comprende la duración y sucesión de hechos históricos	
		SI	NO	SI	NO
1	ALVAREZ CASTRO, Luis Yamel				
2	APAZA BARRIOS, Angely Emely				
3	BELLIDO MACHACA, Grecia Fernanda				
4	CABANA BENTURA, Lesly Nayely				
5	CASTILLO AYALA, Macayri Natfe				
6	CASTRO HUAHUISA, Jesus Alejandro				
7	COAGUILA ROMERO, Giordan Sebastian				
8	CORDOVA MOLLOCONDO, Eva Emperatriz				
9	FLORES CHOQUEHUANCA, Joe Daniel				
10	FLORES FIGUEROA, Nayuth Amelia				
11	GOMEZ TOTOCAYO, Angel Rafael				
12	GUTIERREZ MAQUITO, Sarahi Mirella				
13	HUARACALLO VIZA, Emaly Sandibel				
14	HUAYNILLO PINTO, Julio Cesar				
15	KALA SUCLLE, Kevin				
16	MAMANI JARAMILLO, Jeferson Nick				
17	MENDOZA MAMANI, Cesar Stiben				
18	NEYRA VENTURA, D'alessandro Elbis				
19	PEREDO GARCIA, Diana Isabel				
20	QUISPE HUANCAHUIRE, Yulissa Salome				
21	RETAMOZO CONDORI, Jimmy Rafael				
22	TERAN ARIAS, Luciana Arleth				
23	TERNERO PEREDO, Marco Andre Anghelo				
24	TICONA BALLON, Gean Franco				
25	VALENCIA QUISPE, Aylen Milagros				
26	ZAPATA CONDE, Juan Carlos				

	INTERPRETA CRÍTICAMENTE FUENTES DIVERSAS		COMPRENDE EL TIEMPO HISTÓRICO Y EMPLEA CATEGORÍAS TEMPORALES.	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI				
NO				



**ANEXO N° 10**

**EVIDENCIAS DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT**

## EVIDENCIA 1

FUENTE SOBRE LOS INCAS	
Played on	27 Aug 2018
Hosted by	viento1
Played with	9 players
Played	3 of 3 questions
<b>Overall Performance</b>	
Total correct answers (%)	61.54%
Total incorrect answers (%)	38.46%
Average score (points)	1272.56 points

FUENTE SOBRE LOS INCAS				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	grupo 5	2490	3	0
2	BLABLA	2433	3	0
3	grupo 2-1=1	2042	3	0
4	grupo 3	1397	2	0
5	Grupo 2	1293	2	1
6	Geanoscar123	710	1	2
7	grupo 4	561	1	1
8	grupo 6 XD	527	1	2
9	JX322	0	0	4

## EVIDENCIA 2

LA ECONOMÍA Y ORGANIZACIÓN SOCIAL INCA	
Played on	03 Sep 2018
Hosted by	viento1
Played with	6 players
Played	11 of 11 questions
<b>Overall Performance</b>	
Total correct answers (%)	74.24%
Total incorrect answers (%)	25.76%
Average score (points)	8690.00 points

LA ECONOMÍA Y ORGANIZACIÓN SOCIAL INCA				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	RECUERDAME 6.1	11762	10	1
2	GRUPO 1	9965	9	2
3	calamardo	9593	9	2
4	GRUPO 4	9358	9	2
5	Grupo 3	5814	6	5
6	sumiya	5648	6	5

### EVIDENCIA 3

COSMOVISIÓN INCA	
Played on	10 Sep 2018
Hosted by	viento1
Played with	7 players
Played	5 of 5 questions
<b>Overall Performance</b>	
Total correct answers (%)	77.14%
Total incorrect answers (%)	22.86%
Average score (points)	3097.86 points

COSMOVISIÓN INCA				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Grupo 2 7u7	5187	5	0
2	grupo 4 ><	4325	5	0
3	grupo .v	3226	4	1
4	grupo 5 ><	2648	4	1
5	grupo 6 n.n	2249	3	2
6	Grupo 3	2120	3	2
7	grupo 1 .vXD	1930	3	2



**ANEXO N° 11**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA**

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HOPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	UNIVERSO, POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO
APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 2º GRADO DE SECUNDARIA DE LA IE SAN MARTIN DE SOCABAYA, 2018	¿Cuál es el efecto de la aplicación de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de secundaria de la IE San Martín de Socabaya?	Demostrar el efecto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.	Es probable que la aplicación de la herramienta kahoot tenga efecto significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de secundaria de la IE San Martín de Socabaya.	VARIABLE INDEPENDIENTE Herramienta Kahoot	-Aplicación técnica -Aplicación pedagógica	Cuasi experimental	VARIABLE INDEPENDIENTE TÉCNICA: Observación INSTRUMENTO: Lista de cotejo	POBLACIÓN: N: 182 estudiantes MUESTRA: 52 estudiantes
			HIPÓTESIS ESTADÍSTICA Ho: No hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el pre test H1: Si hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el post test.					
PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya en el pre test? ¿Cuál es el nivel de logro de desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya en el post test? ¿Cuál es la diferencia entre el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martín de Socabaya en el pre test y post test?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Evaluar el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el pre test Evaluar el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el post test. Comparar el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el pre test y post test.	HIPÓTESIS ESTADÍSTICA Ho: No hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el pre test H1: Si hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas del grupo control y experimental en el post test.	VARIABLE DEPENDIENTE Construye interpretaciones históricas	- Interpreta críticamente fuentes diversas - Comprende el tiempo histórico y emplea categorías temporales - Elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos	Cuasi experimental	VARIABLE INDEPENDIENTE TÉCNICA: Encuesta INSTRUMENTO: Cuestionario	POBLACIÓN: N: 182 estudiantes MUESTRA: 52 estudiantes	

