



Horizonte de la Ciencia
ISSN: 2413-936X
horizontedelaciencia@uncp.edu.pe
Universidad Nacional del Centro del Perú
Perú

El Waytapukllay: material didáctico para el aprendizaje de la historia de los incas

Arias Sánchez, Raúl

El Waytapukllay: material didáctico para el aprendizaje de la historia de los incas

Horizonte de la Ciencia, vol. 9, núm. 16, 2019

Universidad Nacional del Centro del Perú, Perú

DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.16.477>

© Los autores otorgan el permiso a compartir y usar su trabajo manteniendo la autoría del mismo.
Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

El Waytapukllay: material didáctico para el aprendizaje de la historia de los incas

Wayta awsaykaa, Inkakunap kawsayninkunata yachachinapa yachana kaanin


WAYTAPUKLLAY: TEACHING MATERIAL TO LEARN THE INCAS HISTORY

O WAYTAPUKLLAY: MATERIAL DIDÁTICO PARA APRENDIZADO DA HISTÓRIA DOS INCAS

Raúl Arias Sánchez

Universidad Nacional de Huancavelica, Perú

raul.arias@unh.edu.pe

 <http://orcid.org/0000-0003-4604-9507>

DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2019.16.477>

uncp.horizonteciencia.2019.16.477

Recepción: 19 Marzo 2018

Aprobación: 18 Agosto 2018

Recepción: 19 Marzo 2018

Aprobación: 18 Agosto 2018

RESUMEN:

La presente investigación, tuvo por objetivo conocer el nivel de efectividad de la aplicación del material didáctico denominado WaytaPukllay para el aprendizaje de la Historia de los Incas tanto en aspectos sociales como culturales en estudiantes de educación secundaria. El tipo de investigación del presente estudio debido a su finalidad fue aplicado, con nivel experimental y diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 97 estudiantes del segundo grado de educación secundaria del Colegio Particular San Juan Bosco de la provincia de Huancayo, 65 para nuestra muestra, de los cuales 33 estudiantes del Salón Leonardo Da Vinci para el grupo experimental y 32 estudiantes del Salón Miguel Ángel para el grupo control. Para el recojo de información se empleó la técnica de la evaluación con la prueba pedagógica como instrumento la cual pasó el filtro de validez y confiabilidad a través del juicio de expertos. Los resultados obtenidos en las pruebas fueron procesados en el programa estadístico SPSS 21 y Microsoft Excel 2013. Los resultados mostraron que el nivel de efectividad de la aplicación del material didáctico WaytaPukllay (juego de mesa) fue alto para el aprendizaje de la Historia de los Incas, ya que permitió a los estudiantes, complementar y profundizar conocimientos referidos a la mitología, leyendas, formas de reciprocidad, hechos históricos, personajes relevantes; así como también, les permitió desarrollar habilidades en estrategia y trabajo en equipo. Finalmente, concluimos que, la aplicación de un material didáctico contribuye significativamente al logro de aprendizajes y enriquece la experiencia pedagógica tanto del estudiante como del docente.

PALABRAS CLAVE: material didáctico, aprendizaje, juego de mesa.

ABSTRACT:

This investigation aimed to know the level of effectiveness of the application of the WaytaPukllay didactic material for the learning of the History of the Incas both in social and cultural aspects in students of secondary education. The type of research of the present study due to its purpose was applied, with experimental level and quasi experimental design. The population were 97 students from the second level of secondary education at San Juan Bosco Private School from to Huancayo city, 65 for our sample, of which 33 students to the Leonardo Da Vinci classroom for the experimental group and 32 students to the Miguel Angel classroom for the control group. For the collection of information, the evaluation technique was used the pedagogical test as an instrument that passed the filter of validity and reliability through expert judgment. The results showed that the level of effectiveness of the application of the WaytaPukllay didactic material (table game) was upward for the learning of the History of the Incas, since it allowed the students to complement and deepen knowledge related to mythology, Legends, forms of reciprocity, historical facts, relevant characters; as well as allowing them to develop skills in strategy and teamwork. Finally, we have concluded that the application of a didactic material contributes significantly to the achievement of learning and enriches the pedagogical experience of both the student and the teacher.

KEYWORDS: Teaching material, learning, board game.

RESUMO:

A presente investigação teve como objetivo conhecer o nível de efetividade da aplicação do material didático denominado WaytaPukllay para o aprendizado da História dos Incas tanto em aspectos sociais quanto culturais em alunos do ensino médio. O tipo de pesquisa do presente estudo, devido à sua finalidade, foi aplicado, com nível experimental e desenho quase experimental. A população era de 97 alunos do nono ano* do ensino primário da Escola Particular San Juan Bosco da cidade de Huancayo, 65 para

a nossa amostra, dos quais 33 alunos para a sala Leonardo Da Vinci para o grupo experimental e 32 alunos para a sala Miguel Angel para o grupo de controle. Para a coleta de informações, utilizou-se a técnica de avaliação do teste pedagógico como instrumento que passou pelo filtro de validade e confiabilidade por meio de julgamento de especialistas. Os resultados obtidos nas provas foram processados no programa estatístico SPSS21 e Microsoft 2013. Os resultados mostraram que o nível de efetividade da aplicação do material didático WaytaPukllay (jogo de mesa) foi alto para o aprendizado da História dos Incas, uma vez que permitiu aos alunos complementar e aprofundar conhecimentos relacionados à mitologia, lendas, formas de reciprocidade, fatos históricos, personagens relevantes; além de permitir que desenvolvam habilidades em estratégia e trabalho em equipe. Finalmente, concluiu-se que a aplicação de um material didático contribui significativamente para alcançar as aprendizagens e enriquece a experiência pedagógica do aluno e do professor. NT: *No Perú o ensino primário é de 6 anos e o ensino médio de cinco. O ingresso ao primeiro ano do Ensino Fundamental é aos seis anos cumpridos no início do ano escolar.

PALAVRAS-CHAVE: material didático, aprendizagem, jogo de tabuleiro.

PALABRAS CLAVE Yachachip kaanin, yachana, miisa(wayta) awsay

“Los juegos son la forma más elevada de investigación”
Albert Einstein (1879-1955)

INTRODUCCIÓN

Debido a los grandes cambios producidos por la ciencia y el desarrollo tecnológico en la actualidad, nuestra sociedad requiere adecuarse a ellos para utilizarlos en beneficio y progreso de la Educación Básica Regular. Para hacer con ello posible la formación de ciudadanos comprometidos con su cultura, sociedad, conocimiento científico y realidad inmediata. Con esta premisa, el aprendizaje en el área de Ciencias Sociales y en especial la de nuestra Historia no es un área ajena, ya que la entendemos como una ciencia cuyo objeto de estudio es considerado como un elemento con mucha utilidad y que le ha dado al ser humano no sólo la cualidad de conocer el acervo cultural de las diferentes sociedades y civilizaciones que han pasado por el tiempo y espacio, sino también por permitir construir nuestra propia identidad, buscando e identificando hechos y acontecimientos de tiempos pasados que faciliten más la elaboración de una propia idiosincrasia tanto individual como colectiva desde un punto de vista educativo, social y cultural. En este sentido, comprendemos que, para llegar a tal fin, son múltiples las exigencias educativas que requiere nuestro país y principalmente nuestra región, las cuales debieran ser resueltas de manera científica en el menor tiempo posible. Es por ello que, se hace necesario el adecuarse a los cambios tecnológicos y sociales y utilizarlos de la forma más adecuada para los procesos de enseñanza y aprendizaje de elementos que permitan mejorar la calidad educativa; ello implica que los docentes de las instituciones educativas del Perú y de forma específica de la provincia de Huancayo deban de diseñar y elaborar propuestas diferentes, creativas e innovadoras de estrategias y materiales didácticos que estén acorde a las necesidades y realidades educativas de los estudiantes para que sea posible el logro de aprendizajes significativos sólidos y eficientes que les permitan seguir aprendiendo y utilizarlos en su diario vivir como elementos generadores de historia, cultura, identidad y transformación para una mejor sociedad. Con esta dirección, la presente investigación pretendió de forma específica que el estudiante de secundaria aprenda a identificar aspectos relevantes sobre nuestra historia y en forma particular la Historia de los Incas con ayuda de un material didáctico (juego de mesa) denominado WaytaPukllay, debido a que la formación tradicional hace que los conocimientos científicos sobre esta área sean tediosos, complicados, monótonos y estáticos. En tal sentido, hemos formulado la siguiente interrogante para nuestra investigación: ¿Cuál es el nivel de efectividad de la aplicación del material didáctico WaytaPukllay para el aprendizaje de la Historia de los Incas?, siendo nuestro objetivo general: Conocer el nivel de efectividad de la aplicación del material didáctico WaytaPukllay para el aprendizaje de la Historia de los Incas. Del mismo modo, nuestra hipótesis que se contrastó fue: El nivel de efectividad del material didáctico WaytaPukllay para el aprendizaje de la Historia de los Incas en estudiantes de nivel

secundario es alto. Para el logro de esas premisas fue empleado el método experimental con un diseño cuasi experimental con pre y posprueba pedagógica aplicadas a un grupo experimental y uno control, los cuales fueron evaluados respecto al aprendizaje de la Historia de los Incas. Por otra parte, la población objetivo estuvo conformada por 97 estudiantes del segundo grado de educación secundaria del Colegio Particular San Juan Bosco de la provincia de Huancayo en el departamento de Junín; y nuestra muestra estuvo conformada por 65 estudiantes de los cuales 33 estudiantes del Salón Leonardo Da Vinci constituyeron el grupo experimental y 32 estudiantes del Salón Miguel Ángel el grupo control. De igual forma, consideramos como bases teóricas las propuestas encaminadas a la Teoría del Aprendizaje Significativo y la Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento por sus estrategias, sentido, intencionalidad y funcionalidad pertinente. Finalmente, son señaladas algunas conclusiones del proceso de análisis y discusión de los resultados de nuestra investigación.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación que hemos realizado, debido a su finalidad fue del tipo Aplicada, ya que tal como lo señalaron Sánchez y Reyes (2006), “este tipo de investigación se caracteriza por el interés en la aplicación de conocimiento teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven” (p. 37). Teniendo en consideración este enunciado, nuestra investigación correspondió a un nivel experimental, ya que como afirma Carrasco (2009), “en este nivel se aplica un nuevo sistema, modelo, tratamiento, programa, método o técnicas para mejorar y corregir la situación problemática, que ha dado origen al estudio de la investigación” (p. 42). En concordancia al tipo y nivel de investigación, se utilizó el Método Experimental (Cerrón y Orosco, 2015). En palabras de Hernández et al. (2014) el diseño, “se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema” (p. 128). Teniendo en consideración este enunciado, optamos por seguir un diseño cuasi experimental, con 02 grupos, uno experimental y el otro control, los cuales fueron observados antes del experimento y otro después con respecto al aprendizaje de la Historia de los Incas. Este diseño consistió en recoger los datos a través de una prueba pedagógica antes y después de la aplicación del material didáctico WaytaPukllay y comparar las puntuaciones de ambas observaciones para comprobar el nivel de efectividad de nuestra propuesta para el aprendizaje de la Historia de los Incas en los estudiantes de nivel secundaria. En cuanto a la población, podemos señalar a Tamayo (1986) cuando nos dice que, es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos en una investigación. La población (Tabla 1) que formó parte del presente trabajo de investigación estuvo constituida por los estudiantes del segundo grado de educación secundaria del Colegio Particular San Juan Bosco de la provincia de Huancayo.

Grado / nivel	Sección	Sexo		Total
		M	F	
2do Grado / Secundaria	Miguel Ángel	14	18	32
2do grado / Secundaria	Leonardo Da Vinci	17	16	33
2do grado / Secundaria	Pablo Picasso	14	18	32
TOTAL				97

TABLA 1
Distribución de la población estudiantil

Asimismo, optamos por elegir nuestra muestra (Tabla 2) bajo el criterio de accesibilidad tal como lo señalaron Hernández et al. (2014), teniendo en consideración que, para Yarlequé y Vila (2005) la muestra es una parte pequeña de la población o un subconjunto de esta, que sin embargo posee las principales características de aquella. Esta es la principal propiedad de la muestra (poseer las principales características de la población) la que hace posible que el investigador pueda generalizar sus resultados a la población.

Grado / nivel	Sección	Sexo		Total
		M	F	
2do grado / Secundaria	Leonardo Da Vinci	17	16	33
2do Grado / Secundaria	Miguel Ángel	14	18	32
TOTAL				65

TABLA 2
Distribución de la muestra estudiantil

Por otro lado, sabemos cómo investigadores que la técnica por excelencia de todo trabajo científico es la observación, al respecto Yarlequé y Vila (2005), manifestaron que no es posible la investigación, ya sea descriptiva o experimental, sin la observación, por lo que se necesita que estas observaciones sean confiables y puedan ser confirmadas por cualquier otro investigador u observador, de otro modo no sería posible el conocimiento científico. Asimismo, los referidos investigadores manifiestan que los instrumentos de investigación son aquellos que se utilizan para recabar información, entre los cuales tenemos: las pruebas, test, escalas, cuestionarios entre otros. Los cuales a su vez deben tener los siguientes requisitos: validez, confiabilidad, representatividad, poder discriminatorio y factibilidad. En este sentido, para recoger la información con respecto al material didáctico y al aprendizaje de la Historia de los Incas se empleó procedimientos sistematizados que ayudaron a organizar la información según los objetivos planteados (Tabla 3). De acuerdo a las características de nuestra investigación, las técnicas e instrumentos utilizados fueron:

Técnica	Instrumento	Procedimiento
Evaluación	<i>Prueba Pedagógica</i>	Se llevó a cabo en el proceso de inicio y salida de la aplicación del material didáctico <i>WaytaPukllay</i> , este instrumento permitió recoger, medir y analizar los resultados del aprendizaje de los estudiantes respecto a la Historia de los Incas.
Encuesta	<i>Escala de Likert</i>	Se llevó a cabo en el proceso de salida de la aplicación del material didáctico <i>WaytaPukllay</i> , este instrumento permitió obtener información sobre las opiniones y actitudes de los participantes, es decir el grado de conformidad.

TABLA 3
Técnicas e instrumentos de acopio de datos

RESULTADOS

Análisis de resultados de la preprueba G.E. y G.C.

En la Figura 1 presentamos los resultados de la preprueba tomada a los estudiantes del salón Leonardo Da Vinci del segundo grado de secundaria del Colegio Particular San Juan Bosco, quienes fueron nuestro grupo experimental. La mencionada prueba constó de 20 preguntas, al ser acertada la respuesta, el estudiante obtenía 1 punto, no hubo puntaje en contra al marcar una respuesta incorrecta. Nuestra investigación

arrojó que, 2 estudiantes obtuvieron 4 puntos que corresponden al 6,1%, 1 estudiante obtuvo 5 puntos que corresponden al 3%, 4 estudiantes obtuvieron 6 puntos que corresponden al 12,1%, 5 estudiantes obtuvieron 7 puntos que corresponden al 15,2%, 6 estudiantes obtuvieron 8 puntos que corresponden al 18,2%, 7 estudiantes obtuvieron 9 puntos que corresponden al 21,2%, 8 estudiantes obtuvieron 10 puntos que corresponden al 24,2% del total de puntaje.

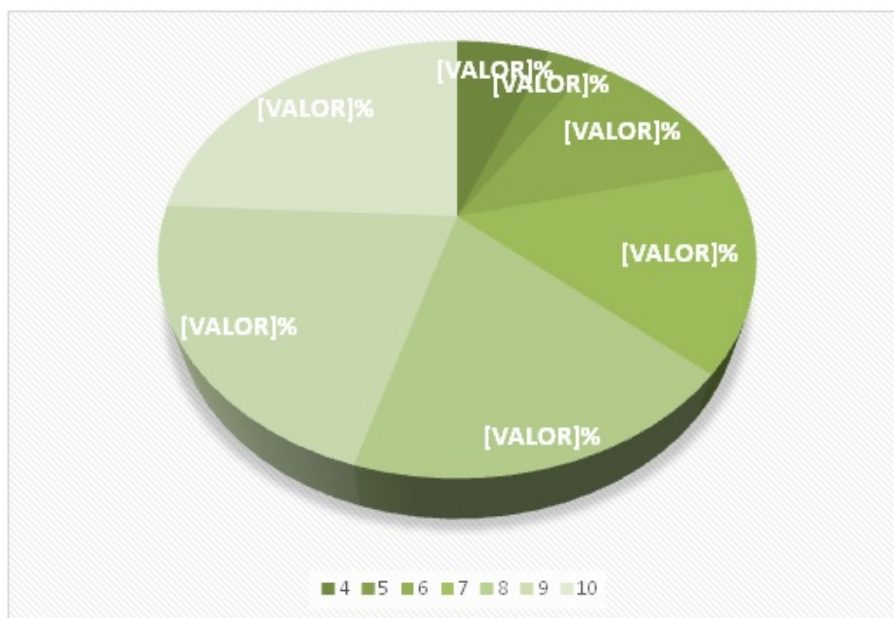


FIGURA 1
Resultados de la preprueba del salón Leonardo Da Vinci

Con estos resultados podemos señalar que, la totalidad de estudiantes en este salón se encontraban en la Escala C (con un promedio general de 7,97 de nota, un puntaje mínimo 4 y un puntaje máximo de 10), según ésta, el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. En este sentido, el rendimiento académico de los estudiantes atravesaba un progreso muy corto con respecto a lo que se esperaba. En este punto es requerida la intervención del docente para su mejora.

Por otro lado, en la Figura 2 presentamos los resultados de la preprueba tomada a los estudiantes del salón Miguel Ángel del segundo grado de secundaria del Colegio Particular San Juan Bosco, quienes fueron nuestro grupo control. La prueba fue la misma para ambos grupos. Nuestra investigación arrojó que, 2 estudiantes obtuvieron 4 puntos que corresponden al 6,3%, 2 estudiantes obtuvieron 5 puntos que corresponden al 6.3%, 4 estudiantes obtuvieron 6 puntos que corresponden al 12,5%, 4 estudiantes obtuvieron 7 puntos que corresponden al 12,5%, 5 estudiantes obtuvieron 8 puntos que corresponden al 15,6%, 7 estudiantes obtuvieron 9 puntos que corresponden al 21,9%, 8 estudiantes obtuvieron 10 puntos que corresponden al 25% del total de puntaje.

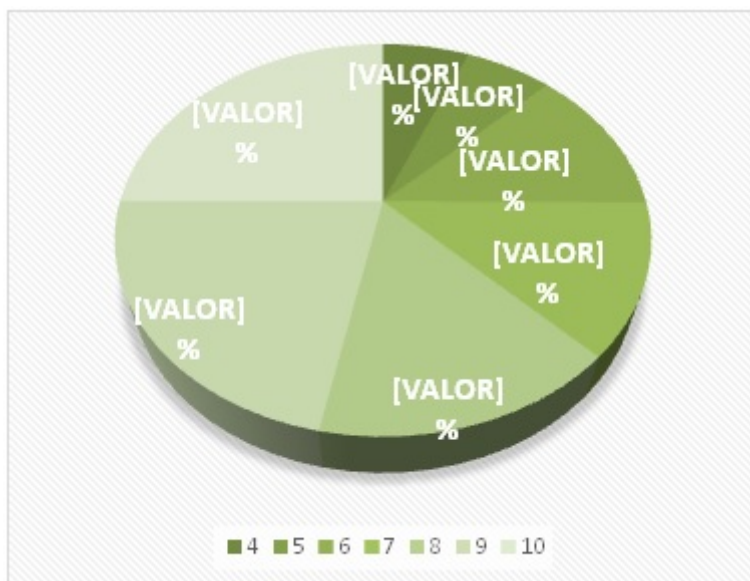


FIGURA 2
Resultados de la preprueba del salón Miguel Ángel

Con estos resultados podemos señalar que, la totalidad de estudiantes en este salón se encontraban en la Escala C, en las similares condiciones a la que el grupo experimental, con un promedio general de 7,91 de nota, un puntaje mínimo 4 y un puntaje máximo de 10.

Análisis de resultados de la posprueba G.E. y G.C.

En la Figura 3 presentamos los resultados de la posprueba realizada a los estudiantes del salón Leonardo Da Vinci, quienes fueron nuestro grupo experimental. La mencionada prueba constó de las mismas 20 preguntas tomadas con anterioridad, al ser acertada la respuesta, el estudiante obtenía 1 punto, no hubo puntaje en contra a marcar una respuesta incorrecta. Nuestra investigación arrojó que, 6 estudiantes obtuvieron 18 puntos que corresponden al 18,2%, 11 estudiante obtuvieron 19 puntos que corresponden al 33,3%, y 16 estudiantes obtuvieron 20 puntos que corresponden al 48,5% del total de puntaje.

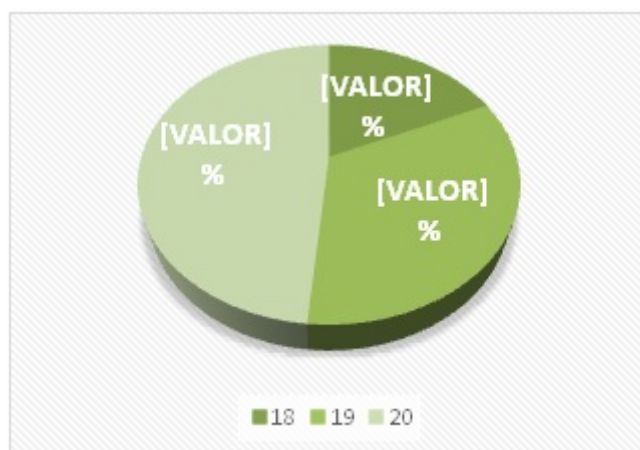


FIGURA 3
Resultados de la posprueba del salón Leonardo Da Vinci

Con estos resultados podemos señalar que, la totalidad de estudiantes en este salón se encontraban en la Escala AD, quienes obtuvieron un puntaje mínimo 18 y un puntaje máximo de 20 siendo la media general 19,30. Según este resultado, el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la

competencia. Es decir, su aprendizaje tuvo un nivel superior a lo que se había previsto luego de la aplicación de nuestro material didáctico denominado WaytaPukllay. En este sentido, el estudiante evidenció el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las actitudes propuestas. Del mismo modo, debemos de señalar que, en esta posprueba, estuvo presente una valoración con respecto al material didáctico WaytaPukllay de acuerdo a la Escala de Likert para conocer la percepción del nivel de conformidad de los estudiantes de este grupo luego de haber jugado con nuestra propuesta. Por otro lado, mostraremos los resultados obtenidos de la posprueba de los estudiantes del salón Miguel Ángel del segundo grado de secundaria del Colegio Particular San Juan Bosco, quienes fueron nuestro grupo control, dichos resultados se muestran en la Figura 4. Del mismo modo, debemos de señalar que la prueba constó de las mismas 20 preguntas tomadas con anterioridad, al ser acertada la respuesta, el estudiante obtenía 1 punto, no hubo puntaje en contra a marcar una respuesta incorrecta. Nuestra investigación arrojó que, 11 estudiantes obtuvieron 11 puntos que corresponden al 34.4%, 9 estudiante obtuvieron 12 puntos que corresponden al 28.1%, 5 estudiante obtuvieron 13 puntos que corresponden al 15.1%, 5 estudiante obtuvieron 14 puntos que corresponden al 15.6%, y 2 estudiantes obtuvieron 15 puntos que corresponden al 6.3% del total de puntaje.

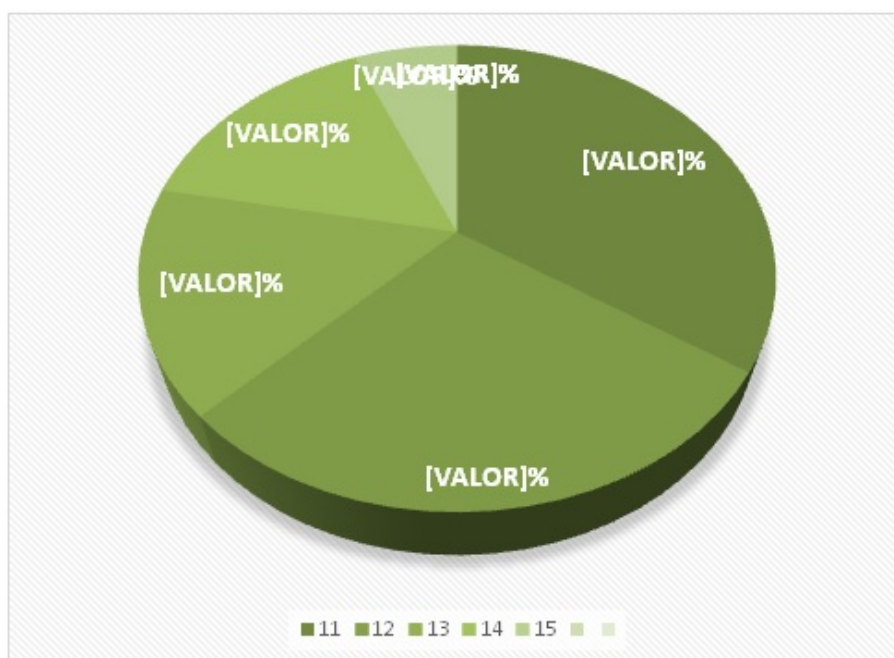


FIGURA 4
Resultados de la posprueba del salón Miguel Ángel

Con estos resultados podemos señalar que, los estudiantes de este salón se encontraban dentro de las Escalas A y B, según éstas, implica que el estudiante ha demostrado, con éxito, un manejo óptimo en todas las tareas propuestas y es el nivel que se espera; y el estudiante está cerca de alcanzar el nivel esperado, pero todavía requiere más tiempo para completarlo, es decir, el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo respectivamente. Es de nuestro interés señalar que con este grupo realizamos sesiones de aprendizaje de forma tradicional, es claro que nadie tuvo nota desaprobatoria, sin embargo, la no utilización de un elemento didáctico diferente dentro del aula mostró un resultado distante con el grupo experimental, ya que nuestro grupo control obtuvo puntajes menores con un mínimo 11 y un puntaje máximo de 15 siendo la media general 12,31.

Comparación de resultados

En la Figura 5 presentamos la comparación de resultados de la pre y posprueba realizada al salón Leonardo Da Vinci, nuestro grupo experimental.

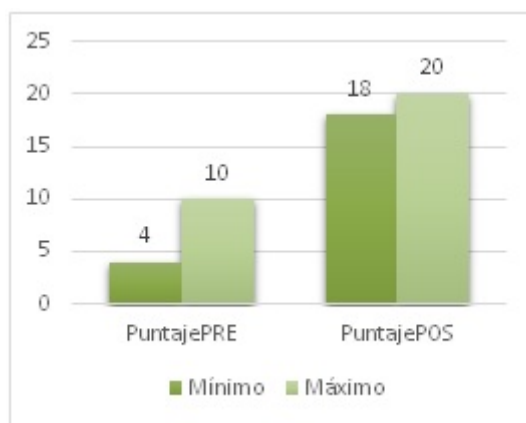


FIGURA 5
Comparación de promedios G.E.

En la figura señalada en líneas anteriores, podemos observar que en la preprueba los estudiantes obtuvieron un puntaje mínimo de 4 y un máximo de 10; asimismo, que en la posprueba realizada después de la aplicación de nuestro material didáctico WaytaPukllay obtuvieron un puntaje mínimo de 18 y un máximo de 20. Lo cual señala el progreso significativo en cuanto al aprendizaje de la Historia de los Incas. Asimismo, en la Figura 6 presentamos la comparación de resultados de la pre y posprueba realizada al salón Miguel Ángel, con quienes realizamos sesiones de aprendizaje de forma tradicional.

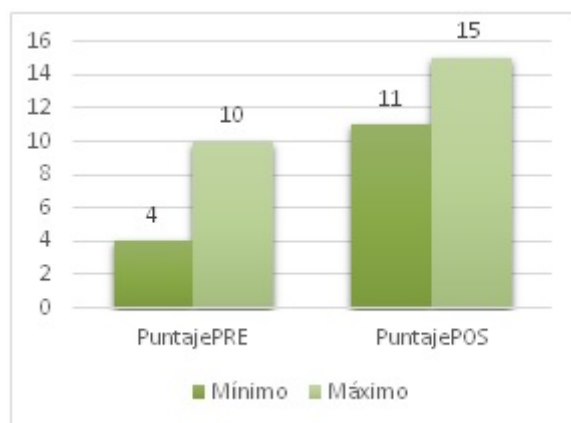


FIGURA 6
Comparación de promedios G.C.

En esta figura que hemos mostrado, podemos observar que en la preprueba los estudiantes obtuvieron un puntaje mínimo de 4 y un máximo de 10; asimismo, que en la posprueba realizada después de la aplicación de nuestro material didáctico WaytaPukllay obtuvieron un puntaje mínimo de 11 y un máximo de 15. Lo cual indica que, la forma tradicional de aprendizaje podría ser mejorada significativamente utilizando un material didáctico sobre el tema a tratar. Por otra parte, en la Figura 7 presentamos la comparación de resultados de la preprueba realizada tanto a nuestro grupo experimental y a nuestro grupo control. En ellas, podemos señalar a través de nuestra estadística que existieron condiciones similares en punto de inicio en donde nos tocó investigar.

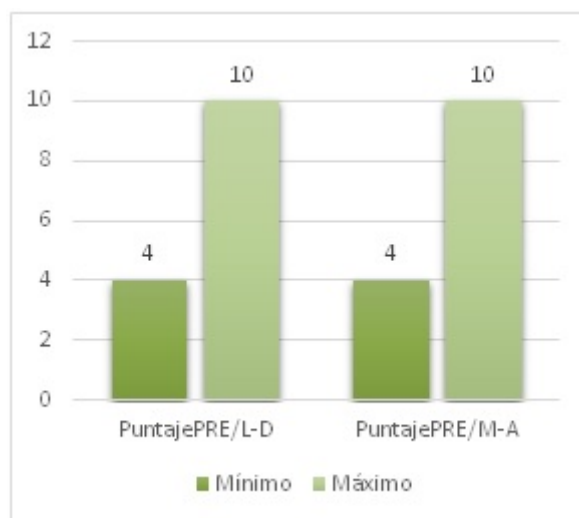


FIGURA 7
Comparación de promedios de la preprueba entre los grupos

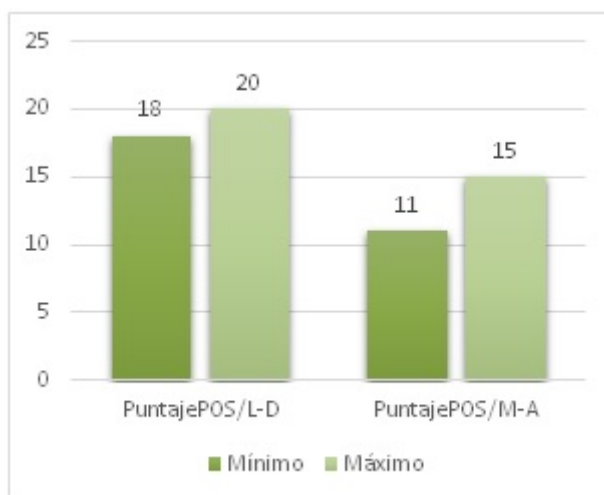


FIGURA 8
Comparación de promedios de la posprueba entre los grupos

En esta figura 8 expuesta, podemos observar que en la posprueba los estudiantes del salón Leonardo Da Vinci (PuntajePOS/L-D) los estudiantes obtuvieron un puntaje mínimo de 18 y un máximo de 20 con una media general de 19; asimismo, que en la misma prueba los estudiantes del salón Miguel Ángel (PuntajePOS/M-A) los estudiantes obtuvieron un puntaje mínimo de 11 y un máximo de 15 con una media general de 13. Por lo que podemos decir que, luego de la aplicación de nuestro material didáctico se logró un progreso en el aprendizaje de la Historia de los Incas de forma alta y significativa.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se ha observado que en la preprueba, el 100% de estudiantes del grupo experimental obtuvieron puntajes desaprobatorios que están entre 4 y 10 con una media aritmética entre 7,97; aspectos de similares condiciones fueron los encontrados en los resultados de la preprueba del grupo control ya que se aprecia que en el mismo porcentaje obtuvieron puntajes desaprobatorios entre 4 y 10, con una media aritmética de 7,91; de estos resultados se deduce que, el nivel promedio de aprendizaje con respecto a la Historia de los Incas de los

estudiantes del grupo experimental y control antes del experimento es bajo. Después de programar una serie de sesiones en la que implicaba aplicar el material didáctico WaytaPukllay al grupo experimental y realizar las actividades sesiones de aprendizaje del grupo control sin la aplicación de la variable de estudio, se obtuvo resultados significativos, ya que en el grupo experimental el 100% de estudiantes obtuvieron puntajes aprobatorios entre 18 y 20, con una media aritmética de 19,30; en el grupo control se aprecia que también el 100% obtuvo notas aprobatorias, sin embargo, éstas oscilaban en puntajes entre 11 y 15, con una media aritmética de 12,31.

De estos resultados podemos inferir que, el nivel promedio de aprendizaje sobre la Historia de los Incas en el grupo experimental es alto; pero en el grupo control, el nivel promedio de aprendizaje sobre el mismo tema solo es regular. De igual manera, indican que la efectividad de la aplicación del material didáctico WaytaPukllay para el aprendizaje de la historia de los Incas ha sido potencialmente significativo y adecuado, ya que al ser un material didáctico lúdico (juego de mesa) desarrolla un conjunto de capacidades y habilidades que los estudiantes realizan en forma individual o grupal. Este hecho conllevó a que los estudiantes aprendan a conocer de manera divertida, amena y dinámica contenidos relevantes sobre el pueblo Incas tanto en aspectos sociales como culturales.

Se hace necesario señalar que, nuestra investigación permitió observar la necesidad de abordar otros temas de estudio dentro del área las Ciencias Sociales, ya que es frecuente que los docentes en su mayoría no utilicen materiales didácticos que sistematicen y ayuden al aprendizaje de la información histórica para el beneficio de los estudiantes, dichos temas, motivos para otras investigaciones futuras serían: materiales didácticos para el aprendizaje de la historia precolombina, colonial, republicana o de cada cultura de forma específica como lo hicimos en nuestra propuesta. Asimismo, ésta podría ser replicada en otras áreas de ciencias e inglés; ya que las limitaciones y problemas presentes son similares a los de nuestra área.

Finalmente, la presente pesquisa también pudo confirmar la vigencia de las propuestas hechas por Ausubel (1976) y Bruner (1978), cuando señala que el aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal, para lo cual la propuesta del material didáctico WaytaPukllay ha permitido ello. Y el segundo, cuando sostiene que el alumno debe participar activamente en el proceso de aprendizaje y que, mediante el aprendizaje por descubrimiento, el mismo estudiante es quien descubre el conocimiento. El docente plantea una situación de corte incompleto para que el estudiante logre completarlo a través del descubrimiento. Al aprender descubriendo, el alumno reordena o transforma la información, llega más allá y alcanza así conocimientos más profundos. Estos aspectos hicieron que los estudiantes exploren y descubran el conocimiento histórico al entrar en contacto con nuestra propuesta de material didáctico denominado WaytaPukllay, ya que las actividades estuvieron relacionados a aspectos del mismo permitido a los estudiantes interactuar y participen de forma dinámica e innovadora el aprendizaje de la historia de los Incas.

Por lo tanto, podemos decir que, el uso del material didáctico WaytaPukllay, ha permitido que los estudiantes adquieran conocimientos y capacidades en el tema de la Historia de los Incas correspondiente al área de Ciencias Sociales, y cuando traten sobre temas similares en el área y en otras de su competencia, volcarán la iniciativa planteada de esta investigación para una réplica tanto desde su visión como desde la parte docente, que deberá ser encaminada por éste para un aprendizaje significativo, este valor de conocimientos podrían ser compartidos a través del material didáctico y en este caso específico ha sido puesto en práctica de acuerdo a los aspectos teóricos de la educación, encontrando que en la práctica éste se nutre más.

CONCLUSIONES

El material didáctico WaytaPukllay tuvo un alto nivel de efectividad ya que, permitió a los estudiantes de nivel secundaria, complementar sus aprendizajes respecto a la Historia de los Incas, asimismo, les

permitió desarrollar capacidades en cuanto a la identificación de lugares, personajes, fechas y acontecimiento relevantes. Ello remarca que las sesiones de aprendizaje tradicionales sin el uso de materiales didácticos contextualizados dejan un vacío en la construcción y descubriendo de los estudiantes.

La propuesta del material didáctico WaytaPukllay permitió a los estudiantes utilizarlo como un medio lúdico (juego de mesa) de apoyo en el aprendizaje de la Historia de los Incas ya que, se combinaron aspectos como la estrategia, diversión y el trabajo en equipo, ello lo comprobamos a través de los resultados de la posprueba realizada a nuestro grupo experimental. De igual forma podemos señalar que, la efectividad de su uso fue positiva ya que, los estudiantes tuvieron iniciativas de réplica y mejora del mismo en base a sus propias experiencias, asimismo, permitieron llevar el conocimiento científico de los contenidos considerados a una experiencia pedagógica dinámica e innovadora.

El aprendizaje de forma tradicional posee muchos problemas respecto a la discusión de que si el enunciado de un problema o situación debe de contener información relevante e irrelevante, de modo que los estudiantes sepan discriminar una de la otra del mismo modo que sucede en cualquier actividad de la vida diaria, hemos de decir, que tiene desventajas, ya que son acciones mecánicas en dónde el deleite y placer por aprender algo no está. Si los estudiantes no muestran interés y no son motivados para tenerlo, tienden a forzar la inclusión de toda la información que proporciona el enunciado del problema o situación en una solución irrelevante, es decir, encajonan información que únicamente les servirá para responder un examen, mas no para su vida.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento y estima especial al Mstro. Alberto Beltrán Gallardo, Director de Investigación y Proyectos Educativos, al Mstro. Marcos Alejos Rojas, Asesor del Área de Ciencias Sociales y a la Lic. Norma Zambrano Ñaupá del Colegio Particular San Juan Bosco de la provincia de Huancayo por su tiempo, predisposición y por otorgarnos las facilidades necesarias para concretar la presente investigación en una etapa inicial. A los estudiantes inquietos del segundo año de educación secundaria de los salones Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel y Pablo Picasso, por sus ideas, comentarios y predisposición por aprender y comprometerse con el trabajo a desarrollar. A ellos mi gratitud y estima sempiterna.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa: un enfoque cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Bruner, J. (1978). *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid, España: Narcea.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Cerrón, W. y Orosco, J. (2015). Métodos de investigación cuantitativa. En *Yatrayniju*, 2(1), 96-103
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseño de la investigación científica*. Lima: Editorial Visión Universitaria.
- Tamayo, M. (1986). *El proceso de la investigación científica*. (4ta. Ed.). México: Grupo Noriega Editores.
- Yarlequé, L. y Vila, R. (2005). *Teoría y Metodología de la Investigación*. Huancayo, Perú: Sociedad de Beneficencia de Huancayo.

© Los autores otorgan el permiso a compartir y usar su trabajo manteniendo la autoría del mismo.
CC BY-NC

INFORMACIÓN ADICIONAL

Datos del autor: Raúl Eleazar Arias Sánchez. Peruano. Investigador y docente de educación, economía urbana y descentralización. Magister en Ciencias de la Educación mención Enseñanza Estratégica por Universidad Nacional del Centro del Perú.