

FACULTAD DE HUMANIDADES

Escuela Académico Profesional de Psicología

Tesis

**Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo
en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad
de Huancayo 2021**

Cesia Raquel Chipana Herquinio

Para optar el Título Profesional de
Licenciada en Psicología

Huancayo, 2022

Repositorio Institucional Continental
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

ASESORA

Dra. Rocío Milagros Coz Apumayta

DEDICATORIA

A Dios, por la vida y el cuidado.

A mi abuelita Georgina, por su apoyo incondicional durante la carrera, y a mi hijo Caleb, que es mi motor para seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por ser mi guía y sostenerme a lo largo de mi vida.

A la Universidad Continental, por los docentes de calidad profesional de la Escuela Académico Profesional de Psicología, y a mi compañera de estudios Cintia Fabián, amiga incondicional que aportó en mi formación profesional.

A mi asesora Rocío Milagros Coz Apumayta, quien se ha tomado el tiempo y el arduo trabajo de guiarme con sus conocimientos en cada fase del desarrollo de esta investigación.

Al Centro de Idiomas de la Universidad del Centro, por haberme dado la oportunidad de realizar la investigación, y a mis estudiantes del idioma portugués, que permitieron realizar esta investigación con ellos, e, igualmente, a los docentes de portugués, quienes colaboraron para que esta investigación se realice.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE	v
RESUMEN	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I	14
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO	14
1.1. Delimitación de la investigación.....	14
1.1.1. Territorial.....	14
1.1.2. Temporal.....	14
1.1.3. Conceptual.....	14
1.2. Planteamiento del problema.....	14
1.3. Formulación del problema	16
1.3.1. Problema general	16
1.3.2. Problemas específicos	16
1.4. Objetivos de la investigación.....	16
1.4.1. Objetivo general	16
1.4.2. Objetivos específicos.....	17
1.5. Justificación de la investigación	17
1.5.1. Conveniencia	17
1.5.2. Relevancia social	18
1.5.3. Justificación teórica.....	18
1.5.4. Justificación práctica	18

1.5.5. Justificación metodológica	18
1.6. Hipótesis	19
1.6.1. Hipótesis general	19
1.6.2. Hipótesis específicas	19
1.7. Identificación de las variables.....	19
1.7.1. Actividades lúdicas.....	19
1.7.2. Aprendizaje significativo.....	20
CAPÍTULO II.....	21
MARCO TEÓRICO.....	21
2.1. Antecedentes de investigación	21
2.1.1. Internacionales.....	21
2.1.2. Nacionales	23
2.1.3. Locales.....	24
2.2. Bases teóricas	26
2.2.1. Definición del aprendizaje significativo.....	26
2.2.2. Características del aprendizaje significativo	26
2.2.3. Ventajas del aprendizaje significativo.....	28
2.2.4. Fundamentos del aprendizaje significativo	29
2.2.5. Teorías del aprendizaje significativo.....	31
2.2.6. Definición de actividades lúdicas.....	32
2.2.7. Importancia de las actividades lúdicas	33
2.2.8. Características para estimular las actividades lúdicas	34
2.2.9. Tipos de juego	36
2.2.10. Teoría sobre actividades lúdicas.....	39
2.3. Definición de términos básicos.....	40

CAPÍTULO III.....	41
METODOLOGÍA	41
3.1 Métodos de investigación	41
3.1.1. Método general	41
3.1.2. Método específico	41
3.2 Configuración de la investigación	41
3.2.1. Enfoque de la investigación.....	41
3.2.2. Tipo de investigación	42
3.2.3. Nivel de investigación	42
3.2.4. Diseño de investigación.....	42
3.3 Población y muestra.....	43
3.3.1. Población	43
3.3.2. Muestra	43
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
3.4.1. Técnicas	43
3.4.2. Instrumentos	43
3.5 Procedimiento	45
3.5.1. Aplicación de pretest y consentimiento de estudiantes	45
3.5.2. Aplicación del programa	45
3.5.3. Aplicación de postest.....	49
3.6 Descripción del análisis de datos	50
CAPÍTULO IV.....	51
RESULTADOS.....	51
4.1. Descripción del trabajo de campo.....	51
4.2. Presentación de resultados	51

4.2.1. Resultados por objetivos.....	51
4.2.2. Discusión de resultados	57
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS.....	63
ANEXOS	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Validez del contenido por juicio de expertos.....	45
Tabla 2. Descriptivos para la dimensión representaciones en los grupos evaluados..	52
Tabla 3. Descriptivos y análisis inferencial de las diferencias en la calificación para la dimensión representaciones	52
Tabla 4. Descriptivos para la dimensión conceptos en los grupos evaluados	53
Tabla 5. Descriptivos y análisis inferencial de las diferencias en la calificación para la dimensión conceptos	53
Tabla 6. Descriptivos para la dimensión proposiciones en los grupos evaluados	54
Tabla 7. Descriptivos y análisis inferencial de las diferencias en la calificación para la dimensión proposiciones.....	55
Tabla 8. Descriptivos para cada dimensión	56
Tabla 9. Descriptivos y análisis inferencial de las diferencias entre el total de las dimensiones por grupos de estudio	56

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la influencia que generan las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021. Esta investigación es de enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental, con muestreo no probabilístico intencional.

Contó con 60 participantes: 30 estudiantes de posgrado en el grupo experimental y 30 estudiantes de posgrado en el grupo de control. Asimismo, se utilizó el instrumento Aprendizaje Significativo del Idioma Portugués (APSIP), el cual fue validado por tres expertos en el tema y obtuvo una confiabilidad de .86. Se obtuvo como resultados que para la dimensión representaciones, pasó de un 44,17% de respuestas incorrectas a un 29,17% después de la aplicación del programa. Para la dimensión conceptos, pasó de un 29,15% a un 15,82% de respuestas incorrectas y para la dimensión proposiciones, pasó de un 36% a un 17,32%. Se concluye que las actividades lúdicas tienen una influencia significativa en el aprendizaje significativo con un tamaño del efecto mediado ($p=0.001$).

Palabras clave: aprendizaje significativo, actividades lúdicas, representaciones, proposiciones, conceptos, idiomas.

ABSTRACT

This research has as general objective to analyze the influence generated by Playful Activities for meaningful learning in the Language Center's students of a University from Huancayo on 2021. This research is of a quantitative approach, of quasi-experimental design, with intentional non-probabilistic sampling. It had 60 participants: 30 graduate students for the experimental group and 30 graduate students for the control group. Likewise, the APSIP (Meaningful Learning of Portuguese language) instrument was used, which was validated by three experts on the subject and obtained a reliability of .86. For the representation dimension the results were a change from 44.17% of incorrect answers to 29.17% after the application of the program. For concepts dimension, it went from 29.15% to 15.82% of incorrect answers and for the propositions dimension, it went from 36% to 17.32%. As conclusion play activities have a significant influence on significant learning with a mediated effect size ($p = 0.001$).

Keywords: Meaningful learning, recreational activities, representations, propositions, concepts, languages.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, aprender un idioma se percibe como una necesidad, como algo útil, especialmente dentro del plano profesional, ya que las exigencias laborales demandan hoy profesionales competentes, que sepan desenvolverse en diferentes contextos culturales (Sánchez, 2016). Sin embargo, la metodología con la que se les enseña a los estudiantes nuevos idiomas aún no salen del concepto tradicional.

Es por ello que por intermedio de esta investigación se pretendió analizar la influencia que generan las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

Esta investigación consta de cuatro capítulos. El primero contiene el planteamiento del estudio, que expone los motivos que llevaron a desarrollar esta investigación, así como la formulación del problema.

Seguidamente, en el segundo capítulo se dan a conocer los objetivos de la investigación, la justificación y la importancia de su desarrollo. Así mismo, se presentan las hipótesis y la descripción de las variables de estudio.

En el tercer capítulo, se delimita la metodología que se utilizó, las características que tuvo la muestra seleccionada y los instrumentos aplicados para la recolección de datos.

El último capítulo presenta los resultados alcanzados, seguidos de la discusión de estos. También, las conclusiones, producto del análisis de los resultados, así como las recomendaciones dirigidas a la institución en estudio, a los profesionales y al público en general.

Por último, esta investigación se realizó en el centro de idiomas de la Universidad Nacional del Centro del Perú, cuyos datos fueron recolectados entre

inicios del 2021 y junio del mismo año. Durante la recolección y el desarrollo de las sesiones del programa hubo ciertas limitaciones, ya que se considera importante que estos pasos se puedan realizar de manera presencial para poder controlar cualquier estímulo o variante que interceda en el ambiente donde se está realizando la investigación, pero debido a la pandemia y por salvaguardar la salud de los participantes, se optó por utilizar medios virtuales para la aplicación del instrumento y el desarrollo de las sesiones del programa.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Delimitación de la investigación

1.1.1. Territorial

Esta investigación se realizó en el departamento de Junín, provincia de Huancayo, distrito de El Tambo. Los participantes de este estudio fueron estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional del Centro del Perú. Esta institución tiene por misión capacitar estudiantes en el dominio de idiomas extranjeros y nativos para que sean competitivos en un mundo globalizado.

1.1.2. Temporal

El desarrollo de esta tesis se realizó a inicios del 2021 y terminó en agosto de ese mismo año. De ahí se pudo definir el planteamiento del problema y las hipótesis. Todo en relación con la revisión bibliográfica de las variables: actividades lúdicas y aprendizaje significativo.

1.1.3. Conceptual

Las variables de esta investigación se sustentaron en dos teorías: por el lado de la variable aprendizaje significativo se tuvo en consideración la teoría sobre el aprendizaje significativo de Ausubel; y por el lado de la variable actividades lúdicas, a la teoría del preejercicio de Karl Groos.

1.2. Planteamiento del problema

El aprendizaje de nuevos idiomas se ha incrementado debido a la importancia que este tiene para potenciar el perfil profesional de las personas.

A nivel mundial, en el año 2020, 30 millones de personas han iniciado el camino de sumar dentro de sus habilidades el aprendizaje de un nuevo idioma (Fox, 2020).

En Latinoamérica, México lidera el país con personas que más idiomas han estudiado, según la plataforma de aprendizaje de idiomas Duolingo, lo cual representa un 67% del total de los estudiantes consignados en la plataforma (Ricoy, 2020).

En Perú, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria (SUNEDU, 2014) dispone que los estudiantes que finalizan una carrera o llevan un posgrado deberán probar que saben inglés o un idioma nativo, para poder graduarse.

A pesar de conocer la importancia y el deber de aprender un nuevo idioma para superarse profesionalmente, aún existen prácticas tradicionales de enseñanza que impiden que este aprendizaje sea significativo.

Por otro lado, el escenario más favorable para aprender un nuevo idioma es desde edades tempranas, ya que se conoce que los adultos tienen mayores dificultades de aprender con facilidad y naturalidad un nuevo idioma, versus los niños.

Es por ello que la ejecución de actividades innovadoras que propicien el aprendizaje significativo es necesaria, ya que permite a los estudiantes, especialmente a aquellos que tienen dificultad para desarrollar un nuevo idioma, lograr aprender sin generar situaciones adversas y de recelo hacia el idioma que están adquiriendo.

El aprendizaje en adultos también tiene beneficios, dado que ellos conocen mejor sus emociones, relaciones interpersonales y vivencias sociales, no tienen miedo a preguntar y, por lo general, viven en forma dinámica. Sin lugar a dudas, la metodología lúdica responde tanto a los objetivos como a los principios dinámicos de la didáctica de la lengua humanística-afectiva (Fontanella y Sandmann, 2011).

Para que el aprendizaje de un idioma extranjero se torne agradable a estudiantes adultos que, en su gran mayoría, son obligados a llevar el idioma para sacar el grado de magíster o doctor, su enseñanza debe girar en torno a la implementación de un programa con actividades lúdicas que tienen como base principios del aprendizaje significativo

(representaciones, proposiciones y conceptos), con la finalidad de crear estrategias que se adecuen a mejorar la enseñanza en el aprendizaje de adultos.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se desconoce cómo el desarrollo de actividades lúdicas puede influenciar en el aprendizaje significativo de estudiantes de posgrado del centro de idiomas de una universidad en Huancayo.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

- ¿Cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye la aplicación de la actividad “Quién soy” en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021?
- ¿Cómo influye la aplicación de la actividad “1 minuto” en el aprendizaje significativo por conceptos en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021?
- ¿Cómo influye la aplicación de la actividad “Michi gramatical” en el aprendizaje significativo por proposiciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Analizar la influencia que generan las *actividades lúdicas* en el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

1.4.2. Objetivos específicos

- Demostrar la influencia que generan las actividades lúdicas “Quién soy” en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.
- Demostrar la influencia que generan las actividades lúdicas “1 minuto” en el aprendizaje significativo por conceptos en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.
- Demostrar la influencia que generan las actividades lúdicas “Michi gramatical” en el aprendizaje significativo por proposiciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

1.5. Justificación de la investigación

El juego es considerado como una actividad innata y espontánea del ser humano, necesario para su desarrollo. La lúdica es importante en el contexto educativo, ya que contribuye a la expresión, la creatividad, la interacción en el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos. El presente trabajo de investigación, así, se justifica por las siguientes razones:

1.5.1. Conveniencia

Es conveniente, porque mediante esta investigación se pretende analizar la influencia que generan las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021, y, a partir de esto, poder comparar las diferencias que existen en el aprendizaje significativo entre un grupo de estudiantes que han sido intervenidos con actividades lúdicas y un grupo que continúa con su desarrollo habitual del aprendizaje; para, finalmente, poder analizar la importancia del juego en el proceso del aprendizaje significativo.

1.5.2. Relevancia social

Permitirá dejar un precedente de cómo las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprendizaje de un idioma en estudiantes de posgrado. Esto ayudará a futuros investigadores a realizar estudios que profundicen aún más el desarrollo de la variable independiente (actividades lúdicas) en diferentes contextos y rangos etarios. De igual forma, contribuirá a ampliar los conocimientos sobre el tema tratado.

1.5.3. Justificación teórica

Si los resultados de esta investigación son favorables, permitirán reforzar aún más el concepto de Ausubel, según el cual para que haya un aprendizaje significativo tiene que haber presencia de las dimensiones propuestas en este estudio (representaciones, conceptos y proposiciones) y que han servido de guía para desarrollar las actividades lúdicas que ayudarán en el aprendizaje de un idioma.

1.5.4. Justificación práctica

Se espera que esta investigación sea una fuente de consulta y ayuda para docentes, investigadores educativos y directivos de diferentes instituciones interesadas en desarrollar estudios similares.

1.5.5. Justificación metodológica

En este estudio se utilizará un diseño de investigación experimental, de corte cuasi experimental, procesando datos por medio de la estadística inferencial aplicada a la investigación, donde se pretende validar las sesiones de intervención, así como plantear la construcción de un instrumento personalizado para recolectar los datos de la variable de estudio, y que este pueda servir como base para futuras investigaciones que impliquen la construcción de los mismos.

1.6. Hipótesis

1.6.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas influyen favorable y significativamente en el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

1.6.2. Hipótesis específicas

- La actividad lúdica “Quién soy” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.
- La actividad lúdica “1 minuto” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.
- La actividad lúdica “Michi gramatical” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

1.7. Identificación de las variables

1.7.1. Actividades lúdicas.

1.7.1.1. Definición conceptual. Las actividades lúdicas son el medio donde el niño puede expresarse y comunicarse. Es un integrador del desarrollo motor y afectivo que ayuda a socializar de una mejor manera (Viciana y Conde, 2002).

1.7.1.2. Definición operacional. El desarrollo de esta variable se hizo por intermedio de un programa en el que se ejecutaron ocho sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas para poder desarrollar aprendizajes significativos en el idioma portugués en los estudiantes de posgrado del centro de idiomas.

1.7.2. Aprendizaje significativo

1.7.2.1. Definición conceptual. El aprendizaje significativo es la forma en que el estudiante relaciona un nuevo aprendizaje con su estructura cognoscitiva, es decir, una construcción de conocimientos previos con los nuevos (Ausubel, 1961).

1.7.2.2. Definición operacional. La medición de esta variable se realizó por intermedio de una prueba de portugués básico, la cual está dirigida a los estudiantes que llevan el curso de Portugués Modalidad Acreditación del centro de idiomas de una universidad de Huancayo. La calificación de esta prueba se basó en una escala dicotómica, donde sí se responde correctamente se le atribuye un puntaje a cada participante, así como también si no responde de manera correcta, no se le atribuye ningún punto.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Internacionales

Vera (2016) realizó una investigación titulada *Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica*, realizada en Ecuador. Los objetivos de esta investigación fueron enfocarse en analizar las actividades lúdicas a través de las TIC para motivar y desarrollar las habilidades comunicativas en el idioma inglés. Fue llevada a cabo con una población de 191 estudiantes de los décimos años de Educación General Básica Superior. El instrumento empleado fue una encuesta. Los resultados evidenciaron que un 60.95% de los maestros algunas veces aplican juegos a través de la tecnología, mientras que un 21,43% indicó que siempre aplican tecnologías; en cambio, un 17,62% está evadiendo el uso de las tecnologías en sus clases de inglés. Se concluyó que los maestros no le daban la debida importancia, y por lo tanto no aplican las TIC, sino que utilizan metodologías inapropiadas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Leitão (2016) realizó una investigación titulada *O papel da atividade lúdica no processo de ensino aprendizagem no 1º ciclo do ensino Básico*, cuyo principal objetivo fue comprender cuál es el papel de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos del primer ciclo de educación primaria, teniendo en cuenta la percepción de profesores acerca de las mismas en el salón de clase. La tesis fue hecha en Brasil con un total de 15 participantes, que respondieron a un cuestionario de preguntas abiertas y cerradas previamente construido y validado para su efecto. El tratamiento de datos se hizo con base en el contenido, que es la descripción e

interpretación de resultados a través de un análisis de cada respuesta y la teoría que la fundamenta, por ser la investigación cualitativa. Los principales resultados fueron los siguientes: los docentes reconocen que la actividad lúdica es muy importante, porque motiva a los estudiantes despertando interés para el aprendizaje, aunque una minoría consideró que el tiempo del programa y los contenidos de clase no permiten el uso en la forma que el docente desea. La mayoría de docentes refirió que usa situaciones didácticas para la implementación y consolidación de conocimientos organizando a la clase en grupos. Los docentes también indicaron que las clases no están debidamente equipadas con materiales lúdicos.

Chiorboli (2011), en su tesis titulada *Aprendizagem Significativa no ensino de conceitos nas aulas de Educação Física escolar*, se propuso como objetivo investigar la enseñanza de conceptos sobre el cuerpo en movimiento en las clases de Educación Física del 6° año de primaria con base en la teoría del aprendizaje significativo. La muestra se hizo con 119 estudiantes de escuelas estatales y particulares del Brasil. Cada profesor de los colegios fue capacitado en la teoría de aprendizaje significativo y una secuencia pedagógica fundamentada en ella para adaptar estrategias a su clase. Fueron utilizados cinco instrumentos: evaluación inicial 1, mapa conceptual 1, mapa conceptual 2, mapa conceptual 3 y evaluación final. Encontró que los estudiantes evolucionaron en términos de aprender sobre conceptos y comprender sus relaciones ($p < 0.05$); en las escuelas privadas, los alumnos del docente licenciado se desempeñaron mejor en la construcción de mapas conceptuales, destacando siempre una mayor aparición de conceptos que de sus relaciones, tanto al inicio como al final del proceso. Estudiantes con docentes licenciado: pre test $n=2$; post test $n=4$; $p < 0.05$ /estudiantes; estudiantes con docente maestrante = pre test $n=2$; post test $n=3$; $p < 0.05$). En la evaluación escrita, los alumnos de las escuelas estatales tuvieron un aumento de

desempeño, y los de escuelas particulares tuvieron un pequeño declive. Los mapas conceptuales mostraron que los estudiantes progresaron en lo que se refiere a aprendizaje por conceptos y la comprensión de sus relaciones.

2.1.2. Nacionales

Vásquez et al. (2018), en su tesis titulada *Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015*, se plantearon como objetivo determinar la relación existente entre las variables de juegos didácticos y aprendizaje de habilidades orales del idioma inglés con una muestra de 23 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron una encuesta y un examen de inglés que evaluó las habilidades orales. Se llegó a la conclusión, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, que a mayor uso de juegos didácticos existirán mayores niveles de aprendizaje en las habilidades orales del idioma inglés, según la correlación $p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0,960, correlación positiva muy fuerte.

Cuya (2018), en la investigación titulada *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén, Región Ayacucho Dura*, tuvo por objetivo determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo. El estudio estuvo integrado por 24 estudiantes de nivel inicial, donde se usó un cuestionario y un test conformados por dos características que corresponden a cada una de las variables de estudio. La conclusión arrojó que el 50% de estudiantes expresa una noción adecuada de las actividades lúdicas que realizan en el proceso de aprendizaje. El 58% de estudiantes posee un aprendizaje eficiente, debido a que su experiencia educativa se da a través de las actividades lúdicas. La significancia de la

prueba estadística no paramétrica del chi cuadrado ($P < 0.05$) determina que todos los componentes del aprendizaje significativo se relacionan directamente con la práctica de las actividades lúdicas que realizan los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 395 de Belén.

Arellano et al. (2015) presentaron la investigación titulada *Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011*, con una muestra de 36 estudiantes del tercer grado de secundaria. El instrumento utilizado fue un cuestionario que midió el empleo de juegos educativos como estrategias de enseñanza. En el resultado se aprecia que el nivel de correlación es 0.606 puntos, moderado y positiva, superior a 0.331, y su valor de significancia es inferior a 0.05, es decir, que la correlación es directa, moderada y significativa. Se concluye que los juegos educativos se relacionan significativamente con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés ($p \leq 0.05$).

2.1.3. Locales

Barrios y Muñoz (2017) realizaron la investigación titulada *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa Sagrada Familia de Concepción, Huancayo*, donde tomaron a 30 estudiantes como población de estudio; la muestra fue dividida en dos grupos de niños de 15 cada uno (grupo control y grupo experimental). Se aplicó la técnica de observación, la lista de cotejo y la prueba pedagógica, adecuando los indicadores a la realidad del estudiante. El resultado reveló que existe un aprendizaje significativo, donde la $\chi^2=8,6$ calculada es mayor que la tabla ($\chi^2=3,8$) en los logros obtenidos por los niños del grupo experimental luego de la aplicación de la variable independiente. Se encontró en todos

los indicadores que en el grupo experimental se obtuvo en la evaluación posexperimental frecuencias más altas (90% a 100%) que en la evaluación preexperimental (40% a 50%), donde se confirma que los niños que son estimulados con diversos juegos, logran mejorar el desarrollo del aprendizaje en el área lógico-matemática.

Villegas (2019), en su tesis *Tecnologías de información y comunicación y aprendizaje significativo en estudiantes de la I.E. José C. Mariátegui - Huancayo*, se planteó como objetivo establecer cómo influyen las tecnologías de información y comunicación en el aprendizaje significativo de los estudiantes. La muestra estuvo conformada por 66 estudiantes para el grupo experimental y 60 estudiantes para el grupo de control. El instrumento usado fue una prueba pedagógica donde los resultados fueron que los recursos utilizados (TIC) favorecen que los estudiantes desarrollen aprendizajes significativos en los temas de reproducción, genética y origen de la vida pertenecientes a la asignatura de Biología. Esto se corrobora con el promedio obtenido por el grupo control, que fue de 7.23, y del grupo experimental $r = 11.7273$ (resultados estadísticos).

Eulogio y López (2011), en su investigación titulada *Las actividades lúdicas en el aprendizaje de la noción de números naturales en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 30209 Paulina Salazar Alfaro- Saños Chico - El Tambo-Huancayo*, se plantearon como objetivo determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la noción de números naturales, con una muestra de 15 alumnos como grupo experimental y de 21 alumnos como grupo de control. Se usó de instrumento una ficha de observación y una ficha de análisis de contenido. Los resultados revelaron que el promedio del grupo experimental fue mayor que el del grupo de control, con una diferencia de 4,67 puntos. Así mismo, el 60% de los alumnos del

grupo experimental logró la nota de 19 y el 40% menor de 19; además, el valor de la mediana del grupo de control resultó de 14, con lo que se concluyó que, efectivamente, las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de la noción de números naturales ($p \leq 0.05$).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición del aprendizaje significativo

Díaz y Hernández (2002) indicaron que el aprendizaje significativo es el que guía en cómo formar estructuras de conocimientos mediante la relación de un nuevo conocimiento e ideas previas del estudiante. También señalaron que durante este proceso la nueva información se relaciona de forma no impuesta con los saberes previos y familiares que ya el estudiante tiene en su estructura de conocimientos.

Méndez (2020) explicó que el aprendizaje significativo es el resultado de la acción mutua de conocimientos previos y nuevos en la adaptación de ellos al contexto. Es útil y práctico en un determinado momento de la vida de una persona.

Según la Enciclopedia Encarta (citada en Sánchez, 2016), es una propuesta integradora diseñada para superar el aprendizaje memorístico en clases, por lo que tiene mayor facilidad de ser entendida. El punto de partida está en los saberes previos del estudiante para poder conectarlos con lo que se desea enseñar; de esta forma, el educando puede reorganizar y ampliar sus esquemas perceptivos.

2.2.2. Características del aprendizaje significativo

Clavijo et. al. (citados en Sánchez, 2016) reseñaron las características del aprendizaje significativo basadas en la teoría cognoscitivista de D. Ausubel.

- El aprendizaje significativo proporciona una mejor retención, dado que requiere de una sistemática acomodación de las estructuras cognitivas a fin de integrar nuevos aprendizajes.

- Es más sencillo adquirir nuevos conocimientos cuando ya se tiene un determinado conocimiento, ya que se relacionan.
- Relacionar conocimientos anteriores con nuevos facilita la retención de estos en la memoria a largo plazo.
- El aprendizaje significativo es un aprendizaje rápido y eficaz, porque el estudiante participa de forma activa asimilando de forma voluntaria lo que tiene que aprender.
- Es un aprendizaje propio, ya que requiere de recursos cognitivos particulares con los que cada estudiante cuenta, esto es, sus conocimientos previos.

Galicia et al. (citados en Sánchez, 2016) resaltaron las características más relevantes del aprendizaje significativo:

- Al ser asimilado, produce cambios en la actitud, pues no solo se queda en el plano del conocimiento.
- Puede ser aplicado a la vida, va adquiriendo sentido al ser empleado de forma práctica y creativa en el entorno.
- El aprendizaje significativo es parte de la autorrealización, lo cual conlleva al interés personal.
- Es completo y penetrante porque colabora con la plenitud de la persona, porque los conocimientos se aplican en las actividades cotidianas.

La importancia del aprendizaje significativo está en el aprendizaje de la persona, ella es la responsable de evaluar su propio proceso. La evaluación externa también es útil para medir los saberes adquiridos en el nivel intelectual, pero no podrá medir lo significativo (Galicia et al., citado en Sánchez, 2016).

Es importante que los materiales que se usarán estén elaborados y estructurados según el proceso y aprendizaje que se desea lograr. Debe tomarse en consideración la

particularidad del estudiante respetando la estructura psicológica, como sus conocimientos previos, estilo de aprendizaje y la motivación del estudiante en aprender.

Ontoria (citado en Sánchez, 2016) presentó las bases del aprendizaje significativo y sus características como estrategia metodológica:

- Trabajo individual: En la concepción del aprendizaje autónomo, para que se realice el aprendizaje significativo es necesaria la complicación activa de cada estudiante, porque es el propio estudiante quien debe construir sus conocimientos a través de un proceso interno y personal. Por ello se dice que el aprendizaje significativo es singular, la propia persona, a través de su bagaje de conocimientos, lo podrá aprender a su manera y nadie lo hará por ella.
- Trabajo cooperativo: Es un enfoque metodológico muy relevante, dado que permite el intercambio de conocimientos y aportaciones en grupos de trabajo; de esta forma, pueden enriquecer sus conocimientos y formas de pensar. El trabajo cooperativo ayuda a la participación activa de cada estudiante, pues así construyen su propio aprendizaje y el de sus compañeros.

2.2.3. Ventajas del aprendizaje significativo

Castejón (citado en Sánchez, 2016) expuso seis ventajas de este tipo de aprendizaje:

- El estudiante aprende el procedimiento de cómo aprender, y transfiere estos métodos a nuevas situaciones.
- Crea una sensación de automotivación.
- Permite al estudiante aprender de una forma que se adecua a sus capacidades.
- Refuerza el autoconcepto.
- Desarrolla una visión escéptica respecto de las soluciones fáciles a los problemas.
- El estudiante se amerita los resultados de sus propios logros, lo que es una de las mayores ventajas del aprendizaje significativo.

Martí y Onrubia (citados en Sánchez, 2016) expresaron que el aprendizaje significativo tiene ventajas apreciables, entre ellas el enriquecimiento de la estructura cognitiva, como el recuerdo que será usado para experimentar nuevos aprendizajes, factores que lo caracterizan como el aprendizaje más adecuado para promover entre los educandos. Ausubel (citado en Sánchez, 2016) explicó que hay tres ventajas esenciales del aprendizaje significativo al aprendizaje memorístico. Primero, el saber que se adquiere de forma significativa, se retiene y se acuerda durante más tiempo. Segundo, esto aumenta la capacidad de aprender otros materiales o contenidos que se relacionan de una forma más simple. Tercero, facilitará el aprendizaje subsiguiente.

El aprendizaje significativo resalta la importancia de los aprendizajes previos; de esta forma, una información nueva se consolidará y dará pase a otra que aumentará el conocimiento del estudiante, dándole más seguridad sobre lo aprendido y motivándolo a querer aprender y a cómo usar este estilo de aprendizaje a nuevos conocimientos.

2.2.4. Fundamentos del aprendizaje significativo

2.2.4.1. Principio de asimilación. Según Ausubel (1961), el principio de asimilación es “un nuevo referente y está asociado con los aspectos importantes y preexistentes del aprendizaje” (p. 71).

La teoría de la asimilación estudia también un proceso posterior de “olvido” y que consiste en la “disminución” gradual de los significados con respecto a los conceptos grandes y claros.

Olvidar refleja así una pérdida progresiva de disociabilidad de las ideas aún asimiladas respecto a la matriz ideativa a la que estén incorporadas en relación con la cual aparecen sus significados (Ausubel, 1961).

2.2.4.2. Aprendizaje subordinado. Ausubel sostiene que la estructura cognitiva tiende a una organización en jerarquía en relación con el nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de las ideas. La organización mental lo ejemplifica a través de una pirámide, donde las ideas más incluyentes se encuentran en el ápice e incluyen ideas progresivamente menos amplias (Ausubel, 1961).

2.2.4.3. La práctica docente con base en el aprendizaje significativo. Con la finalidad de ayudar a los profesores para procurar un aprendizaje significativo, Ausubel (1961) postuló cuatro principios programáticos: diferenciación progresiva, reconciliación integradora, organización secuencial y consolidación. Los dos primeros son principios definitorios del aprendizaje significativo aplicados a las tareas de organización y planificación; los otros dos son derivaciones naturales de los mismos. La diferenciación progresiva es el desarrollo característico del aprendizaje verbal significativo subordinado, que se produce cuando se dispone de un subsumidor que engloba el nuevo concepto o contenido, que lo subsume, por ser más abarcador e inclusivo. Esto supone planificar la docencia desde lo más general a lo más específico, desde lo global hasta lo particular. Díaz-Barriga y Hernández (2002) sugirieron como principios para la instrucción derivados de la teoría del aprendizaje significativo los siguientes:

- El aprendizaje se favorece cuando los docentes presentan, a los alumnos, contenidos organizados con una secuencia lógica y apropiada.
- Los contenidos de aprendizaje se deben delimitar de acuerdo con la progresión continua, respetando los niveles de inclusividad, abstracción y generalidad.
- Los contenidos escolares deben presentarse en forma de sistemas conceptuales (esquemas de conocimiento) organizados, interrelacionados y jerarquizados, y no como datos aislados y sin orden.

- La activación de los conocimientos y experiencias previas que posee el estudiante en su estructura cognitiva ayudará a los procesos de aprendizaje significativo de nuevos materiales de estudio.
- El establecimiento de “puentes cognitivos” (conceptos e ideas generales que permiten juntar la estructura cognitiva con el material que se va a aprender) puede guiar al alumno a detectar las ideas fundamentales, a organizarlas e interpretarlas significativamente.
- Los contenidos aprendidos significativamente (por recepción o por descubrimiento) serán más estables, menos vulnerables al olvido y ayudarán la transferencia de lo aprendido, sobre todo si se trata de conceptos generales e integrados.
- El estudiante en su proceso de aprendizaje, y mediante ciertos mecanismos autorreguladores, puede llegar a controlar eficazmente el ritmo, secuencia y profundidad de sus conductas y procesos de estudio. El docente, como tarea principal, debe estimular la motivación y participación activa del estudiante, para aumentar el significado potencial de los materiales académicos.

2.2.5. Teorías del aprendizaje significativo

2.2.5.1. Teoría clásica. Esta teoría es de Ausubel (citado en Intecap, 2016), que refiere que la base del aprendizaje significativo es el conocimiento previo; por ello, el docente debe investigar la estructura cognitiva, es decir, tener información sobre qué es lo que ya saben los estudiantes. “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante es lo que el alumno ya sabe. Hay que averiguarlo y enseñar de acuerdo con eso” (Ausubel, citado en Intecap, 2016).

2.2.5.2. Teoría educativa. En esta teoría, la premisa fundamental para Novak (citado en Intecap, 2016) fue la siguiente: (a) el aprendizaje significativo subyace a la

integración constructiva de pensamientos, sentimientos y acciones; (b) conduce al engrandecimiento humano; (c) el aprendizaje significativo genera una sensación buena, agradable, engrandecedora y aumenta la disposición para nuevos aprendizajes. Novak (citado en Intecap, 2016) propuso varios principios a su teoría, de los cuales destacan los siguientes: todo evento educativo implica cinco elementos: aprendiz, profesor, conocimiento, contexto y evaluación; pensamiento, sentimientos y acciones están conectados positiva y negativamente; el aprendizaje requiere materiales significativos y conocimientos relevantes.

2.2.5.3. Teoría interaccionista-social. Para Gowin (citado en Intecap, 2016), en el proceso enseñanza-aprendizaje hay una relación trídica entre profesor, alumnos y materiales educativos. Dentro de esta relación trídica también existen relaciones diádicas, las cuales son: (a) profesor - materiales educativos; (b) profesor - alumno; (c) alumno - alumnos; (d) alumno - materiales educativos. La enseñanza se obtiene cuando el significado del material que el alumno asimila tiene el significado que el profesor desea para el alumno.

2.2.6. Definición de actividades lúdicas

La lúdica se identifica con el *ludo*, que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía, entre otras. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo (Barrios y Muñoz, 2017).

2.2.7. Importancia de las actividades lúdicas

Según Barrios y Muñoz (2017), varios teóricos han apuntado y reflexionado sobre la importancia de las actividades lúdicas en las diferentes etapas de vida del ser humano; entre ellos tenemos a Piaget, Vigotsky y Huizinga, cuyos aportes se reseñarán a continuación.

Para Jean Piaget, el juego es un elemento importante en la formación de la inteligencia del niño. Los trabajos de Piaget resaltan el juego como un instrumento de evolución intelectual o del pensamiento, ya que se adapta a la realidad social y natural. Por ello, es una forma muy importante en la actividad constructiva del niño, como también es importante en la vida social.

Lev Vigotsky (citado en Barrios y Muñoz, 2017) expuso una postura psicosocial que se centra en el pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego. Para este teórico, detrás del juego existe un fondo social con el objetivo de comprender el mundo de los adultos, sus relaciones, transacciones y todo el sistema de organización y comunicación. El juego es un componente básico del desarrollo cognoscitivo, mediante el cual se adquieren habilidades específicas y conocimientos concretos. Considera al juego simbólico esencial, porque el niño puede explorar, transformar objetos según su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, pues los roles representados están en el núcleo que se da a través de la interacción social. También menciona que los niños en la última etapa preescolar realizan el juego donde tienen roles de carácter social y cooperativo como reglado, donde existe interacción de roles.

En resumen, el juego es muy importante en la edad infantil, porque más allá de aportar al desarrollo cognoscitivo del infante, lo ayuda a interactuar en el medio social, donde va aprendiendo roles sociales como cooperar con el compañero u obedecer reglas. Para Vigotsky, existe un fondo social con el objetivo de comprender

el mundo.

Por su parte, Johan Huizinga, filósofo y antropólogo holandés, plantea en su famosa obra *Homo Ludens* (El hombre que juega) la creación de un puente entre el *homo faber* (el hombre que fabrica) y el *homo sapiens* (el hombre que piensa). Es una propuesta interesante relacionada con el estudio del juego, donde hay un fragmento particular, “el juego es más viejo que la cultura”. El juego no pertenece exclusivamente al hombre, también los animales juegan y se entregan por completo al juego; el hombre no fue quien ha enseñado a jugar a los animales, el juego es quien surge espontáneamente (Barrios y Muñoz, 2017).

Los autores mencionados muestran la gran importancia de lo lúdico en las etapas del ser humano, resaltando que las primeras etapas, el desarrollo cognitivo, la interacción social y la presencia del juego desde hace mucho son necesarios para la convivencia con el entorno, fomentando la cooperación, los roles y el aprendizaje (Barrios y Muñoz, 2017).

2.2.8. Características para estimular las actividades lúdicas

Barrios y Muñoz (2017) mencionaron que los aspectos esenciales que se deben tener en cuenta al realizar actividades lúdicas son los siguientes:

- Reglamento simple y variable
- Tener en cuenta intereses y expectativas de los participantes
- Dificultad creciente
- Permitir participación, organización y autogestión
- Hora del día y condición climática
- Improvisación
- Involucrar a todos los participantes
- Preferiblemente al aire libre

- Seguridad de los participantes
- Diferencias entre los participantes
- Utilizar variantes
- Número de participantes
- Condiciones de espacio y tiempo
- Intensidad de juego
- Duración del juego
- Grado de dificultad
- Objetivo de la sesión
- Implementos
- Tareas especiales
- Modificación de las reglas

Los aspectos metodológicos necesarios para el desarrollo de las actividades lúdicas durante la construcción del aprendizaje significativo y cuyo fin es dinamizar este proceso son los siguientes:

- Seleccionar y ambientar el lugar
- Elegir adecuadamente el juego
- Explicar el juego paso a paso
- Utilizar el ejemplo
- Terminar el juego en el tiempo adecuado
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos
- Misterio
- Actitud de quién dirige
- Realizar las mismas cosas que los participantes
- Organización impecable

- Ingenio
- Mediación
- Señales claras y sencillas

2.2.9. Tipos de juego

Barrios y Muñoz (2017) aseveraron que los juegos tienen diferentes clasificaciones. A continuación, se mencionarán algunos que fueron de ayuda para la realización del programa de la presente tesis.

2.2.9.1. Los juegos de ejercicio. Tienen como característica repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos, entre otros. Entre los beneficios de promover este tipo de juegos es que ayudan a la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos; cooperan a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio; fomenta la autosuperación, pues con ellos cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

2.2.9.2. Juegos de ensamblaje o armado. Tienen como propósito apilar, ensamblar, superponer y juntar piezas. Estos juegos se realizan cuando el niño se fija una meta, la de armar a través de un conjunto de movimientos, acciones y manipulaciones y lo logra. Los juegos que permiten hacer ello son: rompecabezas, legos, maquetas para construir y todos aquellos que permiten al niño o adulto apilar o encajar uniendo piezas, llegando al resultado que desea. Entre los beneficios de promover este tipo de juegos se pueden mencionar que desarrollan y afianzan la coordinación ojo-mano; permiten diferenciar colores y formar; ayudan al desarrollo del

razonamiento, organización espacial, atención, reflexión, memoria lógica, concentración y paciencia; y favorecen la autoestima y autosuperación.

2.2.9.3. Juegos simbólicos. Los niños de dos a seis años son los que más lo realizan, dado que implican la representación de un objeto por otro. Simulan hechos imaginarios e interpretan escenas verosímiles por medio de roles, personajes ficticios o reales. En este tipo de juegos los niños otorgan toda clase de significados, más o menos evidentes, a los objetos. Suelen imitar a adultos y sus profesiones, médicos, abogados, peluqueros, periodistas, pintores, etc. Es muy común el imitar los roles de papá y mamá. Dan mucha importancia a los objetos usados por ellos. Por ejemplo: muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, los superhéroes, las naves espaciales, disfraces y todos los juegos que imiten el mundo de los adultos.

Entre los beneficios de promover este tipo de juego están comprender y asimilar el medio que los rodea; aprender y poner en práctica el entendimiento de lo que está bien o está mal, y los roles establecidos en la sociedad adulta; desarrollo del lenguaje, porque los niños aprenden y repiten nuevas palabras estando solo o acompañados; contribuyen a la imaginación y creatividad.

2.2.9.4. Juego de reglas. Estos juegos tienen instrucciones y reglas que los jugadores deben conocer y respetar para lograr el objetivo previsto. Son juegos que contribuyen al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y la socialización del niño. Estos juegos tienen como característica la organización y disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. Al ser un juego en equipo, el niño aprenderá a ser él y verá la importancia de cada compañero dentro de su equipo, respetando la personalidad de cada integrante. Por ejemplo: juegos de mesa o de tablero, como también otros juegos de reglas con los que se juegan en otras situaciones: juegos de puntería, los futbolines.

Entre los beneficios de promover este tipo de juegos es que ayudan a socializar y enseñan a ganar y perder, a respetar turnos y normas considerando las opiniones o acciones de los compañeros de juego; contribuyen con el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

2.2.9.5. Juegos tradicionales. Son juegos antiguos que fueron transmitidos de generación en generación; están muy ligados a la historia, cultura y tradición de un país. Sus reglas son parecidas, independientemente de dónde se desarrollen.

Entre los beneficios de promover este tipo de juegos están que ayudan y estimulan a los niños a sociabilizar; favorecen la sana integración y disciplina social al aceptar las reglas comunes compartidas; hacen suyo su entorno ayudándoles a tener un dominio natural del espacio; favorecen el conocimiento del elemento meteorológico como factor real. Hay juegos de buen tiempo y otros para cuando hace frío; desarrollan habilidades psicomotrices de todo tipo: correr saltar esconderse, agacharse; contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, social y ético de los niños; los juegos populares facilitan de una manera natural el desarrollo de actitudes, pensamientos, criterios y valores que van más allá del propio juego.

2.2.9.6. Juegos de mesa. Estos juegos son realizados en una mesa o un soporte similar; mayormente se juegan en grupo, donde las estrategias y razonamiento son necesarios para poder jugar.

Entre los beneficios de promover este tipo de juegos es que desarrollan la correspondencia lógica, atención, concentración, el pensamiento creativo; contribuyen a identificar las partes que componen un todo; aprenden a compartir, normas de respeto y afectividad; favorecen a la memoria visual y auditiva.

2.2.10. Teoría sobre actividades lúdicas

2.2.10.1. Teoría de la relajación de Lazarus (1833). Es una teoría psicológica que también recibe el nombre de relajación, donde el juego es una compensación de las actividades fatigosas en las que el autor observa el efecto recuperador del juego. Esta teoría explica “por qué un niño se dedica al juego, a pesar de haber realizado una actividad fatigosa, además de por qué un adulto se dedica al juego con actividad física después de haber concluido una jornada extensa de trabajo” (Gallardo y Gallardo, 2018, p. 6). Por lo tanto, para este filósofo, el juego es una compensación de la fatiga producida por la realización de otras actividades menos atractivas.

2.2.10.2. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898). En 1898, Groos propuso la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel importante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como “un ejercicio de preparación donde el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos” (Gallardo y Gallardo, 2018, p. 6).

2.2.10.3. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939). Freud relaciona el juego como la expresión que tienen los instintos, ya que obedecen al principio de placer, puesto que representan la tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, que tiene la misma función del sueño en el adulto, pues permite la realización de deseos y expresión de la sexualidad. Posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que

proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si estas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía, llega a dominar la angustia que le produjeron estas originariamente (Gallardo y Gallardo, 2018).

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Actividad lúdica

Viciano y Conde (2002) definieron la importancia del juego como un medio donde el niño puede expresarse y comunicarse. Es un integrador del desarrollo motor y afectivo que ayuda a socializar de una mejor manera.

2.3.2. Aprendizaje significativo

Para Ausubel (1961), el aprendizaje significativo es la forma cómo el estudiante relaciona un nuevo aprendizaje con su estructura cognoscitiva, es decir, una construcción de conocimientos previos con los nuevos.

2.3.3. Aprendizaje por representación

Para Ausubel (1961), el aprendizaje por representaciones es uno de los tres elementos básicos para que el aprendizaje significativo ocurra, siendo el más básico el de representaciones, que es darle nombre y concepto a símbolos y signos.

2.3.4. Aprendizaje por conceptos

Según Ausubel (1961), el aprendizaje por conceptos es la definición de objetos, eventos y propiedades que poseen atributos que son adquiridos a través de dos procesos: formación y asimilación.

2.3.5. Aprendizaje por proposición

Para Ausubel (1961), este aprendizaje enlaza la combinación y relación de varias palabras con la finalidad de formar una idea u oración, siendo la suma de significados asimilados por la estructura cognoscitiva.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Métodos de investigación

3.1.1. Método general

La investigación científica es la ciencia básica y aplicada, aspira a fundar leyes universales para así configurar conocimientos sistemáticos de la realidad (Ruiz, 2007).

Pero este método no es autosuficiente, es decir, se necesita de conocimientos previos para ajustarse o reajustarse y así elaborarse o reelaborarse. Los cuales se dan a través de procedimientos adaptados a las peculiaridades de cada tema (Martínez y Rodríguez, 2011).

3.1.2. Método específico

El método empleado es el hipotético deductivo con un enfoque cuantitativo. El método hipotético deductivo consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2 Configuración de la investigación

3.2.1. Enfoque de la investigación

En términos generales, para Hernández et al. (2010), son los procesos metódicos y empíricos (observación y evaluación) necesarios para generar o causar conocimiento, a través de la revisión de suposiciones o ideas sobre la base de las pruebas.

El enfoque fue de tipo cuantitativo, que, según Hernández et al. (2010), es aquel enfoque que se concentra en las mediciones numéricas. Recolecta datos para procesarlos y dar análisis estadísticos para darle la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y estadígrafos de población.

Este necesitó de un problema de estudio delimitado y concreto. Las preguntas de investigación se basaron en cuestiones específicas.

3.2.2. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo aplicada, ya que se utilizaron los conocimientos previos sobre el problema y su teoría para ponerla a prueba por intermedio de una hipótesis (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue experimental. Para Hernández y Mendoza (2018), es cuando se somete a los sujetos de estudio a determinadas condiciones o tratamientos (variable independiente), viendo efectos que producen las variables dependientes.

3.2.4. Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue cuasi experimental. Según Hernández y Mendoza (2018), este diseño es casi un experimento, excepto por la falta de control en la conformación de los grupos, lo que afecta la posibilidad de afirmar que los resultados son de la variable independiente.

El diseño estuvo formado por dos grupos: uno de control y otro experimental, el mismo que se grafica de la siguiente manera.

G.E.	01	X	02
G.C	03	-----	04

Donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo control

O1 y O3: Pretest

X: Tratamiento experimental

O2 y O4: Postest

-----: No hay tratamiento experimental

3.3 Población y muestra

3.3.1. Población

Según Hernández y Mendoza (2018), “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 174). La población fue de 200 estudiantes de posgrado que llevan el idioma portugués, un requisito (tener una lengua extranjera) para obtener el grado del centro de idiomas de una universidad de Huancayo.

3.3.2. Muestra

Para obtener la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico, intencional con los grupos intactos, los cuales están conformados por un total de 60 estudiantes que llevan el Portugués Básico Modalidad Acreditación; 30 en el grupo experimental y 30 en el grupo de control, en el centro de idiomas de una universidad en la ciudad de Huancayo.

Hernández y Mendoza (2018) refirieron que este tipo de muestra no utiliza la probabilidad ni fórmula matemática. Las muestras intencionadas son las que se seleccionan teniendo el juicio propio del investigador.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

Para esta investigación se ha utilizado la técnica de la encuesta que se realiza a través de la formulación de preguntas por parte del investigador y de la emisión de respuestas por parte de las personas que participan en la investigación (Hernández y Mendoza, 2018).

3.4.2. Instrumentos

Para recolectar los datos se ha utilizado la Prueba de Portugués Básico para medir el Aprendizaje Significativo - APSIP (evaluación del aprendizaje significativo

del idioma portugués).

Para medir la variable dependiente (aprendizaje significativo en el idioma portugués), se elaboró una prueba del portugués básico, la cual está dirigida a los estudiantes que llevan el curso de Portugués Modalidad Acreditación del centro de idiomas de una universidad de Huancayo.

El objetivo es obtener información del aprendizaje significativo del Portugués Básico en estudiantes de posgrado que llevan el idioma Modalidad Acreditación.

La prueba de portugués consta de 13 preguntas, cada una relacionada con los tres tipos de aprendizaje: (a) aprendizaje por representaciones, (b) aprendizaje por conceptos, y (c) aprendizaje por proposiciones.

La prueba tiene una nota máxima de 20 puntos, donde el puntaje máximo para representaciones es 4 puntos, para conceptos 6 puntos y para proposiciones 10 puntos.

Confiabilidad. En el análisis de fiabilidad interna se aplicó el alfa de Cronbach, aceptando valores superiores a 0,7 (aceptable) y 0,8 (ideal). Se obtuvo una alta fiabilidad (= .86) en una muestra compuesta por estudiantes de posgrado del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional del Centro del Perú.

Validez. Para la validación del instrumento se utilizó el juicio de expertos, por el cual los participantes de este proceso fueron tres: Dra. Rocío Milagros Coz Apumayta (psicóloga), Dr. Luis Alberto Yarleque Chocas (psicólogo) y Dra. Jully Fiorella Aranda Sanabria (psicóloga y docente de educación).

Teniendo en cuenta las categorías de valoración “aplicable”, “aplicable después de corregir” y “no aplicable”, los resultados obtenidos para la validez de contenido del instrumento después de la aplicación del juicio de expertos (ver Anexo 6) se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1
Validez del contenido por juicio de expertos

Experto	Conclusión final de aplicación
Dra. Rocío Milagros Coz Apumayta	Aplicable
Dr. Luis Alberto Yarleque Chocas	Aplicable
Dra. Jully Fiorella Aranda Sanabria	Aplicable

3.5 Procedimiento

3.5.1. Aplicación de pretest y consentimiento de estudiantes

Al inicio del curso se explicará a los estudiantes sobre el programa que será aplicado durante las sesiones de aprendizaje, se mandará el documento para que ellos puedan autorizar su aplicación; luego que los estudiantes autoricen, se mandará el siguiente link del pretest para que puedan resolverlo:

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=r3zBVwDF_E-ZdvhfxsZtRz_MBTkxFqBBII4xericYXZUMTZWREwwQIRORVJKQzFBS09aVUVPSFJ VOS4u

3.5.2. Aplicación del programa

El curso de portugués en el cual se realizarán los juegos tiene una duración de ocho sesiones, que corresponden a un mes de clases. Las actividades lúdicas se realizarán en las sesiones 2, 3, 5 y 8. No se consideraron todas las sesiones debido a que en algunas no se usan las actividades. A continuación, se describirán las actividades lúdicas que se utilizarán en cada sesión.

Sesión 1: Aprendizaje de los acentos gramaticales - Aprendizaje por representaciones

Actividad lúdica “Quién soy”

Objetivo: Reforzar el aprendizaje de los acentos gramaticales y usar el aprendizaje por representaciones.

Tiempo: 20 minutos

Materiales:

- Diapositivas que contengan los signos de los cuatro acentos gramaticales.
- Diapositivas que contengan palabras con los cuatro acentos gramaticales.

Primero

Se presentó un material con los cuatro acentos gramaticales en diferentes posiciones y se pidió a los estudiantes que los reconozcan y coloquen el nombre de estos acentos en su cuaderno, dibujándolos y colocando nombres. Una vez terminado, mandaron una foto vía WhatsApp a la docente para sus respectivas correcciones. Se dio cinco minutos para la realización de esta actividad, se dio un tiempo determinado. Los estudiantes que durante el tiempo estipulado entregaron el trabajo, ganaron puntos que les benefició en su nota.

Segundo

Se pasó un material con palabras que tengan los acentos enseñados y ellos colocaron el nombre de los acentos que tiene cada palabra. Los cinco estudiantes que entregaron primero fueron los ganadores.

Tercero

Para el tercer caso se trabajó solo con tres de los cuatros acentos, dado que el cuarto acento tiene pocas palabras que lo llevan. Se pidió a los estudiantes que indaguen en su material de trabajo palabras que tienen estos acentos y busquen cinco de cada uno. Los primeros cinco estudiantes que encontraron las palabras con estos acentos mandaron sus evidencias a través de una foto y fueron los ganadores de los puntos.

Sesión 2: Aprendizaje de verbos - Aprendizaje por representaciones

Juego “Quién soy”

Objetivo: Reforzar el aprendizaje de verbos. En este juego se realiza el aprendizaje por

representaciones.

Tiempo:20 minutos.

Materiales: Diapositivas con imágenes que contienen, cada una, 10 verbos que terminen en “ar”, “er”, “ir”.

Procedimiento:

Primero

Luego de haber enseñado a escribir y pronunciar verbos que terminan con AR - ER - IR en el idioma portugués, se presentaron imágenes relacionadas con estos verbos, donde el estudiante escribía en su cuaderno a qué verbo correspondía cada imagen. Los cinco primeros que mandaban una foto con los verbos escritos correctamente fueron los ganadores.

Segundo

Se presentaron 15 imágenes relacionadas con los verbos infinitivos que terminan en ar, er, ir. En esta actividad, se dio la indicación de que el estudiante, al ver las imágenes, realice una lista de siete verbos que se escriben igual en español y siete que se escriben de forma diferente en portugués. Los cinco primeros estudiantes que entregaron fueron los ganadores.

Sesión 3: Aprendizaje de objetos - Aprendizaje por conceptos

Juego “1 minuto”

Objetivo: Reforzar el aprendizaje de objetos a través de conceptos de cada uno. En este juego se practica el aprendizaje por conceptos.

Tiempo: 10 minutos

Procedimiento:

Primero

En esta actividad se trabajó dividiendo el salón en dos grupos; cada grupo tuvo su representante y su grupo de WhatsApp. Las instrucciones que se dieron fue que cada grupo tendrá un minuto para adivinar de qué objeto está hablando la profesora. Ellos escribirán en su cuaderno el nombre del objeto y mandarán una foto a su grupo de WhatsApp, y el representante del grupo lo mandará al grupo de toda la clase. Ganará el grupo que adivina la mayor cantidad de objetos en el lapso de un minuto.

Ejemplo:

Docente: Sirve para borrar lo que está escrito con lápiz.

Estudiante: Borrador.

Sesión 4: Aprendizaje de profesiones - Aprendizaje por conceptos

Juego “1 minuto”

Objetivo: Reforzar el aprendizaje de las profesiones a través de conceptos. El docente deberá tener los conceptos de 20 profesiones.

Procedimiento:

En esta actividad se trabajó dividiendo el salón en dos grupos, donde cada grupo tuvo su representante y su grupo de WhatsApp. Las instrucciones que se dieron fue que cada grupo tendrá un minuto para adivinar de qué profesión está hablando la profesora. Ellos escribirán en su cuaderno el nombre de la profesión y mandarán una foto a su grupo de WhatsApp, y el representante del grupo lo mandará al grupo de toda la clase. Ganará el grupo que adivina la mayor cantidad de profesiones en el lapso de un minuto.

Ejemplo:

Docente: Trabaja construyendo casas.

Estudiante: Albañil.

Sesión 5: Aprendizaje de oraciones negativas y afirmativas (Aprendizaje de proposiciones)

Actividad lúdica: “Michi gramatical”

Materiales: Un tablero con palabras

Procedimiento:

En esta actividad, igualmente se dividió al salón en dos grupos, y se eligió por cada grupo un representante. Se explicó que el juego es muy parecido al juego Michi, donde el estudiante escoge una palabra en el tablero y forma una oración, y si la escribe correctamente tiene opción de marcar una equis o un círculo. La docente es la que inicia el juego al decir una palabra que está en el tablero. Se les recordó que solo el representante de cada grupo es el que envía oraciones al grupo de WhatsApp principal, donde la docente es la que corrige. En el caso de que envíe una oración mal escrita, no marca nada y el otro grupo empieza a jugar, se da un tiempo límite de 30 segundos para que puedan enviar los delegados; si pasa de ese tiempo, el otro grupo es el que puede enviar su oración. Finalmente, gana el grupo que realiza más puntos. Se recuerda que se deben hacer tres palabras para ganar un punto.

3.5.3. Aplicación de postest

Al finalizar las sesiones de enseñanza con actividades lúdicas, se tomará un postest, donde los estudiantes tendrán un tiempo de 60 minutos para realizarlo. El link que se mandará será el siguiente:

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=r3zBVwDF_E-ZdvhfxsZtRz_MBTkxFqBBII4xericYXZURU1NMIc1T11LS09URUVHOUVGUIpCVVRJVy4u

3.6 Descripción del análisis de datos

En la presente tesis se aplicará la estadística descriptiva para recopilar, describir datos, valores o puntuaciones obtenidas para cada variable en porcentajes y gráficos. Así mismo, se aplicará la estadística inferencial para contrastar las hipótesis a través de la T de Student, que permite comparar los resultados del pretest y postest aplicados al grupo experimental y de control.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

La aplicación del trabajo de campo se realizó por intermedio de la plataforma Microsoft Teams. Para esto, se obtuvieron los permisos correspondientes con la universidad, a través de mesa de partes, los cuales contenían la carta de presentación para el permiso en la aplicación del instrumento.

El instrumento fue validado por juicio de expertos; por tanto, se aplicó el instrumento APSIP (Evaluación del aprendizaje significativo del idioma portugués).

Así mismo, para poder hacer efectivo el recojo de los datos fue un requisito la firma del consentimiento informado de los estudiantes.

Para poder procesar los datos de manera estadística, se usó la prueba T de Student para muestras independientes, porque no se cumplieron los supuestos de normalidad inferencial y homocedasticidad. Por ello, se usó la U de Mann-Whitney, ya que es una técnica no paramétrica.

4.2. Presentación de resultados

4.2.1. Resultados por objetivos

Objetivo específico 1: Demostrar la influencia que genera la actividad lúdica “Quién soy” para el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

En la Tabla 2 se muestran, de forma comparativa, las actividades pedagógicas desarrolladas. Se aprecia que en ambas estrategias los porcentajes de respuestas correctas e incorrectas tienden a ser similares en la mayoría de preguntas. En el caso de la pregunta 4, en la cual el 100% de estudiantes respondió incorrectamente el examen aplicado como instrumento para esta investigación, después del desarrollo del

programa, un 86,7% de los estudiantes mejoró mientras que un 13,3% aún no pudo lograr contestar a la pregunta relacionada con la dimensión representaciones.

Tabla 2

Descriptivos para la dimensión representaciones en los grupos evaluados

	Tipo de actividad pedagógica							
	Actividad no lúdica				Actividad lúdica			
	Incorrecto		Correcto		Incorrecto		Correcto	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Pregunta 2	12	40,0	18	60,0	9	30,0	21	70,0
Pregunta 3	5	16,7	25	83,3	0	0,0	30	100,0
Pregunta 4	30	100,0	0	0,0	4	13,3	26	86,7
Pregunta 6	6	20,0	24	80,0	0	0,0	30	100,0

Nota: Fr=Frecuencia.

Con base en lo descrito anteriormente, se puso a prueba la hipótesis de investigación.

HE1: La actividad lúdica “Quién soy” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

Tabla 3

Descriptivos y análisis inferencial de las diferencias en la calificación para la dimensión representaciones

Medición	Estrategia no Lúdica <i>M</i> (<i>DE</i>)	Estrategia lúdica <i>M</i> (<i>DE</i>)	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Calificación	2,23 (1,00)	2,83 (0,53)	315,0	< .021	-.30

Nota: M= media; DE= desviación estándar; d= tamaño del efecto según Cohen.

En la Tabla 3 se muestra que los estudiantes que llevaron las actividades bajo estrategias lúdicas en comparación con aquellos que trabajaron con actividades no lúdicas mostraron un mayor rendimiento en la dimensión representaciones y por medio de la prueba U de Mann-Whitney resultó estadísticamente significativa con un tamaño del efecto bajo ($p=0.021$). Por ello, se acepta la hipótesis específica 1.

Objetivo específico 2: Demostrar la influencia que genera la actividad lúdica “1 minuto” para el aprendizaje significativo por conceptos en estudiantes del centro de

idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

La Tabla 4 muestra la distribución porcentual para las preguntas que indagaron sobre conceptos. La mayoría de preguntas reveló un porcentaje similar de respuestas correctas e incorrectas. Sin embargo, la pregunta 8 mostró diferencias importantes en los grupos de estrategias evaluadas. El 80% de estudiantes, antes de aplicar el programa, respondió incorrectamente a la pregunta relacionada con la dimensión conceptos; sin embargo, después de aplicar el programa, este porcentaje disminuyó a 26%.

Tabla 4

Descriptivos para la dimensión conceptos en los grupos evaluados

	Tipo de actividad pedagógica							
	Actividad no lúdica				Actividad lúdica			
	Incorrecto		Correcto		Incorrecto		Correcto	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Pregunta 1	0	0,0	30	100,0	1	3,3	29	96,7
Pregunta 5	6	20,0	24	80,0	0	0,0	30	100,0
Pregunta 7	5	16,7	25	83,3	10	33,3	20	66,7
Pregunta 8	24	80,0	6	20,0	8	26,7	22	73,3

Nota: Fr=Frecuencia

Con base en lo descrito anteriormente, se puso a prueba la hipótesis de investigación.

HE2: La actividad lúdica “1 minuto” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por conceptos en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

Tabla 5

Descriptivos y análisis inferencial de las diferencias en la calificación para la dimensión conceptos

Medición	Estrategia no lúdica <i>M</i> (<i>DE</i>)	Estrategia lúdica <i>M</i> (<i>DE</i>)	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Calificación	2,83 (0,70)	3,37 (0,85)	279,50	< .007	-.38

Nota: M= media; DE= desviación estándar; d= tamaño del efecto según Cohen.

En la Tabla 5 se aprecia que los estudiantes que llevaron las actividades bajo estrategias lúdicas en comparación con aquellos que trabajaron con actividades no

lúdicas mostraron un mayor rendimiento en la dimensión conceptos y por medio de la prueba U de Mann-Whitney resultó estadísticamente significativa con un tamaño del efecto bajo ($p=0.007$). Por ello, se acepta la hipótesis específica 2.

Objetivo específico 3: Demostrar la influencia que genera la actividad lúdica “Michi gramatical” para el aprendizaje significativo por proposiciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

La Tabla 6 presenta la distribución porcentual para las preguntas que indagaron sobre proposiciones. La mayoría de preguntas reveló un porcentaje similar de respuestas correctas e incorrectas. Sin embargo, la pregunta 9 mostró diferencias importantes en los grupos de estrategias evaluadas. El 66,7% de estudiantes antes de aplicar el programa respondió incorrectamente a la pregunta relacionada con la dimensión proposiciones; sin embargo, después de aplicar el programa, este porcentaje disminuyó a 10%.

Tabla 5

Descriptivos para la dimensión proposiciones en los grupos evaluados

	Tipo de actividad pedagógica							
	Actividad no lúdica				Actividad lúdica			
	Incorrecto		Correcto		Incorrecto		Correcto	
Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	
Pregunta 9	20	66,7	10	33,3	3	10,0	27	90,0
Pregunta 10	7	23,3	23	76,7	3	10,0	27	90,0
Pregunta 11	6	20,0	24	80,0	1	3,3	29	96,7
Pregunta 12	6	20,0	24	80,0	7	23,3	23	76,7
Pregunta 13	15	50,0	15	50,0	12	40,0	18	60,0

Nota: Fr=Frecuencia

Con base en lo descrito anteriormente, se puso a prueba la hipótesis de investigación.

HE3: La actividad lúdica “Michi gramatical” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por proposiciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

Tabla 7

Descriptivos y análisis inferencial de las diferencias en la calificación para la dimensión proposiciones

Medición	Estrategia no lúdica <i>M</i> (<i>DE</i>)	Estrategia lúdica <i>M</i> (<i>DE</i>)	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Calificación	3,20 (1,45)	4,13 (1,04)	273,00	< .007	-.39

Nota: M= media; DE= desviación estándar; d= tamaño del efecto según Cohen.

En la tabla 7 se aprecia que los estudiantes que llevaron las actividades bajo estrategias lúdicas en comparación con aquellos que trabajaron con actividades no lúdicas mostraron un mayor rendimiento en la dimensión proposiciones y por medio de la prueba U de Mann-Whitney resultó estadísticamente significativa con un tamaño del efecto bajo ($p=0.007$). Por ello, se acepta la hipótesis específica 3.

Objetivo general: Analizar la influencia que generan las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

En la Tabla 8 se muestra la distribución porcentual por cada dimensión de la variable aprendizaje significativo y cómo se relaciona con la variable actividades lúdicas. En todas las dimensiones de aprendizaje significativo hubo una disminución en las respuestas incorrectas recolectadas antes de la aplicación del programa, lo que significa una mejora en el aprendizaje de los estudiantes después de la aplicación del programa. Para la dimensión representaciones, pasó de un 44,17% de respuestas incorrectas a un 29,17% después de la aplicación del programa. Para la dimensión conceptos, pasó de un 29,15% a un 15,82% de respuestas incorrectas y para la dimensión proposiciones, pasó de un 36% a un 17,32%.

Tabla 6
Descriptivos para cada dimensión

	Tipo de actividad pedagógica							
	Actividad no lúdica				Actividad lúdica			
	Incorrecto		Correcto		Incorrecto		Correcto	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Representaciones	13	44,17	17	55,82	9	29,17	21	70,82
Conceptos	9	29,15	21	70,82	5	15,82	25	84,17
Proposiciones	11	36,00	19	64,00	5	17,32	26	82,68

Nota: Fr=Frecuencia.

Con base en lo descrito anteriormente, se puso a prueba la hipótesis general de investigación.

HG: Las actividades lúdicas influyen favorable y significativamente en el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.

Tabla 8
Descriptivos y análisis inferencial de las diferencias entre el total de las dimensiones por grupos de estudio

Medición	Estrategia tradicional <i>M</i> (<i>DE</i>)	Estrategia lúdica <i>M</i> (<i>DE</i>)	<i>U</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Calificación	12,23 (4,17)	16,53 (3,08)	164,00	< .001	-.64

Nota: M= media; DE= desviación estándar; d= tamaño del efecto según Cohen.

En la Tabla 9 se aprecia que los estudiantes que llevaron las actividades bajo estrategias lúdicas en comparación con aquellos que trabajaron con actividades no lúdicas mostraron un mayor rendimiento en relación con el total de las dimensiones que comprende el aprendizaje significativo, y por medio de la prueba U de Mann-Whitney resultó estadísticamente significativa con un tamaño del efecto mediado ($p=0.001$). Es por ello que se acepta la hipótesis general.

4.2.2. Discusión de resultados

El presente trabajo de investigación buscó conocer cómo influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021; por consiguiente, los resultados obtenidos aceptan la hipótesis alterna, considerando que las actividades lúdicas influyen favorable y significativamente en el aprendizaje significativo ($p=0.001$). Al realizar las actividades bajo estrategias lúdicas, se tuvo mejores resultados en comparación con aquellos estudiantes que trabajaron con actividades no lúdicas y en donde no hubo indicios significativos respecto al aprendizaje. Por tanto, se coincide con los obtenido por Vásquez et al. (2018), Cuya (2018) y Arellano et al. (2015), quienes resaltaron que a mayor uso de las actividades lúdicas durante los procesos de enseñanza, se registrarán mayores niveles de aprendizaje y, por ende, se constituirá en un aprendizaje significativo. Los resultados en estas investigaciones fueron positivos y significativos para la correlación ($p < 0.05$ $r= 0,960$); Chi cuadrado ($p < 0.05$); ($p < 0.05$ $r=0.606$).

En cuanto a la primera pregunta específica, cuya hipótesis alterna busca identificar la existencia de una influencia significativa entre la actividad lúdica “Quién soy” y el aprendizaje significativo por representaciones, se obtuvo que al realizar las actividades bajo estrategias lúdicas se lograron mejores resultados en la dimensión representaciones en comparación con aquellos estudiantes que trabajaron con actividades no lúdicas ($p= 0.021$). Estos resultados coinciden con lo propuesto en la teoría de David Ausubel (citado en Intecap, 2016), quien mencionó que la dimensión representación es cuando se le da una concepción a un símbolo con base en un conocimiento previo. Teniendo en cuenta que se deben aprovechar estos saberes previos para asimilar mejor el aprendizaje, el juego constituye una herramienta esencial para la facilidad de consolidación de aprendizajes en un ambiente favorable y lúdico.

Es por ello que los resultados obtenidos en este estudio resaltan el papel del juego en las actividades lúdicas, ya que favorece a desarrollar un aprendizaje significativo por representaciones.

Para la segunda pregunta específica, cuya hipótesis alterna busca identificar la existencia de una influencia significativa entre la actividad lúdica “1 minuto” y el aprendizaje significativo por conceptos, se obtuvo que al realizar las actividades bajo estrategias lúdicas los resultados fueron mejores en comparación con aquellos estudiantes que trabajaron con actividades no lúdicas ($p=0.007$). Estos resultados coinciden con la investigación de Chiorboli (2011), quien al realizar la investigación sobre el refuerzo en la enseñanza a través de conceptos mediante mapas conceptuales obtuvo resultados favorables en el desempeño de los estudiantes ($p<0.05$). Además, mencionó que los alumnos del docente licenciado se desempeñaron mejor en la construcción de mapas conceptuales, destacando siempre una mayor aparición de conceptos que de sus relaciones, tanto al inicio como al final del proceso (estudiantes con docentes licenciado: pretest $n=2$; postest $n=4$; $p<0.05$ /estudiantes, estudiantes con docente maestrante = pretest $n=2$; postest $n=3$; $p<0.05$). Es por ello que, al combinar la enseñanza de conceptos con actividades lúdicas, los estudiantes obtuvieron mejores resultados.

Para la tercera pregunta específica, cuya hipótesis alterna busca identificar la existencia de una influencia significativa entre la actividad lúdica “Michi gramatical” y el aprendizaje significativo por proposiciones, se obtuvo que, al realizar las actividades bajo estrategias lúdicas, los resultados fueron mucho mejores en comparación con aquellos estudiantes que trabajaron con actividades no lúdicas ($p=0.007$). Estos resultados coinciden con lo propuesto en la teoría de David Ausubel (citado en Intecap, 2016), quien mencionó que el aprendizaje por proposiciones enlaza

la combinación y relación de varias palabras con la finalidad de formar una idea u oración, siendo la suma de significados asimilados por la estructura cognoscitiva. Para que ocurra este aprendizaje, deben antes haberse hecho los aprendizajes por representaciones y conceptos. En esta investigación, los resultados fueron favorables en estos dos aprendizajes, lo cual da como respuesta positiva este tercer tipo de aprendizaje con una mayor diferencia de resultados que los dos anteriores. Además, estos resultados coinciden con los obtenidos por Barrios y Muñoz (2017), quienes encontraron que el grupo experimental obtuvo mejores resultados en la evaluación posexperimental, con frecuencias altas (90% a 100%), que en la evaluación preexperimental (40% a 50%), donde se confirma que los niños que son estimulados con diversos juegos, logran mejorar el desarrollo del aprendizaje en el área lógico-matemática.

Teniendo en cuenta que la dimensión proposiciones es un concepto abstracto relacionado con la construcción de oraciones, bajo en un sentido lógico para que dicha oración tenga sentido al expresarse, esta investigación propone la ejecución de actividades lúdicas para desarrollar esta capacidad, relacionándose así con los resultados que se han obtenido en este estudio.

CONCLUSIONES

Para esta investigación, como conclusión general se ha obtenido que las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprendizaje significativo de estudiantes de posgrado de una universidad de Huancayo, es decir, se acepta la hipótesis general alterna, ya que al observar los resultados, se evidencia que el grupo experimental que realizó dichas actividades tuvo una mejora significativa y con un tamaño de efecto mediano ($p=0.001$), versus el grupo de control, que no tuvo ninguna intervención en relación con las actividades lúdicas.

Para el caso de la primera hipótesis específica, se concluye que la intervención de las actividades lúdicas en el grupo experimental mejoró significativamente y con un tamaño del efecto bajo ($p=0.021$) en la dimensión representaciones del aprendizaje significativo en relación con el grupo de control. El efecto en menor escala posiblemente se deba a que esta dimensión necesita el desarrollo de sus actividades de manera presencial, ya que es importante manejar recursos y materiales físicos con los estudiantes para poder canalizar los objetivos de aprendizaje. Teniendo en cuenta que, por la pandemia, las clases migraron de un entorno presencial a uno virtual, no ha sido posible ejecutar actividades en ambientes físicos. Es por ello que desarrollar y controlar las actividades en un entorno virtual ha sido más complicado.

Del mismo modo, para la segunda hipótesis específica se concluye que los estudiantes de posgrado de una universidad de Huancayo que conformaron el grupo experimental y quienes tuvieron la intervención de actividades lúdicas, mejoraron su aprendizaje significativo en la dimensión conceptos versus el grupo de control. El tamaño del efecto fue bajo; eso posiblemente se deba a la complejidad de la dimensión, ya que en su mayor parte los estudiantes no contaban con saberes previos definidos por ser un idioma con el cual recién tienen contacto.

Además, al ser las dimensiones consecuencia una de otra, el efecto bajo de la dimensión representaciones posiblemente se relaciona con el efecto bajo de la dimensión conceptos, ya que el aprendizaje teniendo en cuenta este modelo teórico, es escalante y su desarrollo depende del proceso anterior.

Finalmente, como tercera hipótesis específica, se llega a la conclusión de que los estudiantes de posgrado de una universidad de Huancayo que conformaron el grupo experimental y quienes tuvieron la intervención de actividades lúdicas, mejoraron su aprendizaje significativo en la dimensión proposiciones comparado con el grupo de control. El tamaño del efecto también fue bajo; esto es posible porque es una secuencia de aprendizaje entre las dimensiones que son representaciones y conceptos, teniendo como un aprendizaje final las proposiciones. Es posible que, en esta tercera dimensión, la modalidad virtual tenga mucha interferencia, dado que la supervisión presencial ayuda al docente a verificar el proceso de aprendizaje que cada alumno tiene y si realmente acompaña las clases de forma permanente.

RECOMENDACIONES

Antes de finalizar, se proponen algunas recomendaciones que tienen como base los resultados y las conclusiones a las que se llegaron luego del presente estudio.

Es necesario que el centro de idiomas de la Universidad Nacional del Centro del Perú establezca una metodología única y diferenciada, la cual puede tener como base “aprender es divertido” en relación con las actividades lúdicas; capacitar a todos los docentes a enseñar con la metodología establecida. De esta forma, se caracterizaría frente a otras por su única metodología de enseñanza en la cual la interactividad y el dinamismo de forma virtual o presencial sean constantes.

Se recomienda capacitar constantemente a los docentes de todos los idiomas para el uso de nuevos recursos virtuales donde promuevan lo lúdico y herramientas que contribuyan con un mejor aprendizaje.

Se sugiere promover talleres de aprendizaje haciendo yincanas donde los estudiantes puedan competir con otros salones, y se den incentivos para el salón ganador. Esto hará que el estudiante no solo en sala de aula participe divirtiéndose, sino también podrá conocer a otros estudiantes.

Es necesario que el docente promueva la participación de los estudiantes de forma constante. Se sugiere el uso de otro medio virtual juntamente con la plataforma donde el estudiante pueda mostrar evidencias constantes de que está en clases.

Finalmente, se debe fomentar el aprendizaje colaborativo a través de actividades lúdicas, de tal forma que el estudiante sienta que es importante en su grupo y que puede aportar conocimiento, generando así su propio aprendizaje significativo.

REFERENCIAS

- Arellano, J., Chipana, V., y Pumarrumi, K. (2015). *Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la Institución Educativa Nacional Felipe Santiago Estenós del distrito de Chaclacayo, 2011* (Tesis de licenciatura, Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú). <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/132>
- Ausubel, D. (1961). Significado y aprendizaje significativo. En *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Barrios, O. y Muñoz, F. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción* (Tesis de licenciatura, Facultad de Educación, Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo). <http://hdl.handle.net/20.500.12894/3429>
- Chiorboli, F. (2011). *Aprendizagem significativa no ensino de conceitos em aulas de Educação Física escolar* (Tesis de doctorado, Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo. Brasil). <http://dx.doi.org/10.11606/T.39.2011.tde-08082011-101520>
- Cuya, G. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018* (Tesis de licenciatura, Facultad de Educación y Humanidades, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Ayacucho, Perú). <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4816>
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructiva* (2a ed.). México: McGraw-Hill. <https://bit.ly/2ZZSeiV>
- Eulogio, J. y López, B. (2011). *Las actividades lúdicas en el aprendizaje de la noción de números naturales en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 30209 Paulina Salazar Alfaro-Saños Chico - El Tambo -*

Huancayo (Tesis de licenciatura, Facultad de Pedagogía y Humanidades, Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo).

<http://hdl.handle.net/20.500.12894/2800>

Fontanella, P. y Sandmann, F. (2011). Enseñanza de una lengua extranjera a adultos mayores. *Lenguas Modernas*, (37), 55-62.

<https://lenguasmodernas.uchile.cl/index.php/LM/article/view/30688/32444>

Fox, A. (18 de diciembre de 2020). 30 million people attempted to learn a new language in 2020, according to Duolingo - and this was the most popular. *Travel + Leisure*. <https://www.travelandleisure.com/travel-tips/mobile-apps/duolingo-most-popular-languages>

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. En E. López, D. Cobos, A. Martín, L. Molina y A. Jaén (Eds.). *Innovagogía. IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*. Libro de Actas. 20, 21 y 22 de marzo, Sevilla (España).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7334691>

Gross, K. (1902). *The play of animals*. New York: Appleton.

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México D.F.: McGraw Hill.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc. Graw Hill Education.

Intecap. (3 de octubre de 2016). Formación en estrategias y evaluación con enfoque constructivista. Aprendizaje significativo. *Intecap Capacitación Interna*. <https://bit.ly/3AnKfty>

Leitão, S. (2016). *O papel da atividade lúdica no processo de ensino aprendizagem no 1.º ciclo do ensino básico. Percepções dos docentes sobre o uso das atividades lúdicas em sala de aula para a aquisição das aprendizagens* (Trabajo de grado, Escola de Educação e Desenvolvimento Humano, Instituto Superior de Educação e Ciências. Lisboa, Portugal). <http://hdl.handle.net/10400.26/20586>

Ley 30220. Ley Universitaria. Congreso de la República del Perú (2014). http://www.minedu.gob.pe/reforma-universitaria/pdf/ley_universitaria.pdf

Martínez, R., y Rodríguez, E. (2011). *Manual de metodología de la investigación*

científica. Recuperado de <https://bit.ly/3wqas8N>

- Méndez, W. (2020). *Las TIC y el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa "Inmaculada de la Merced", Chimbote, 2019* (Tesis de licenciatura, Facultad de Educación y Humanidades, Universidad Nacional del Santa. Nuevo Chimbote, Perú). <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3580>
- Nicolosi, A. (2019). *L'insegnamento dell'italiano ad adulti stranieri*. https://www.researchgate.net/publication/340088506_L'insegnamento_dell'italiano_come_L2_ad_adulti_stranieri_Resumen
- Piaget, J. (1956). Motricité, percepción e inteligencia. *Enfance*, 9(2), 9-14.
- Ricoy, R. (15 de diciembre de 2020). Reporte de idiomas de Duolingo 2020: México [Mensaje en un blog]. *Duolingo*. <https://blog.duolingo.com/mexico-language-report-2020/>
- Ruiz, R. (2007). *El método científico y sus etapas*. <http://www.index-f.com/lascasas/documentos/lc0256.pdf>
- Sánchez, S. (2016). *La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera* (Trabajo de grado, Facultad de Educación de Palencia, Universidad de Valladolid. Palencia, España). <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/21428>
- Sánchez, G. (julio-diciembre de 2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Marco Ele*, (11), 1-68. <https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Vásquez, L., Sicha, E., y Taboada, C. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 César Vallejo de Lurigancho - Chosica, 2015* (Tesis de licenciatura, Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú). <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1339x>
- Vera, D. (2016). *Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica

del Ecuador. Esmeraldas, Ecuador).

<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/642>

Viciano, G. y Conde, C. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil: aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe.

Villegas, K. (2019). *Tecnologías de información y comunicación y aprendizaje significativo en estudiantes de la I.E. José Mariátegui - Huancayo* (Tesis de licenciatura, Facultad de Educación, Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo). <http://hdl.handle.net/20.500.12894/5387>

ANEXOS

ANEXO 1
Matriz de consistencia

APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DEL CENTRO DE IDIOMAS DE UNA UNIVERSIDAD DE HUANCAYO				
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGIA	
¿Cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021?	Analizar la influencia que generan las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.	Las actividades lúdicas influyen favorable y significativamente en el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.	VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizaje significativo	POBLACIÓN: Conformada por 80 estudiantes que reciben clases del idioma portugués en el centro de idiomas de una universidad de Huancayo. Estará dividida en salón A y B.
PROBLEMA ESPECIFICO	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS ESPECIFICA		
¿Cómo influye la aplicación de la actividad “Quién soy” en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021?	Demostrar la influencia que genera la actividad lúdica “Quién soy” en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021	La actividad lúdica “Quién soy” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por representaciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.		MUESTRA: No habrá muestra, porque se trabajará con el total de la población (salón A y B), debido a que se tendrá un grupo control y un grupo experimental.
¿Cómo influye la aplicación de la actividad “1 minuto” en el aprendizaje significativo por conceptos en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021?	Demostrar la influencia que genera la actividad lúdica “1 minuto” en el aprendizaje significativo por conceptos en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.	La actividad lúdica “1 minuto” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por conceptos en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.	VARIABLE INDEPENDIENTE Aplicación de las actividades lúdicas	TÉCNICA Y TIPO DE MUESTREO: Es probabilística, muestreo aleatorio simple. Todos los elementos de la población participarán en la investigación.
¿Cómo influye la aplicación de la actividad “Michi gramatical” en el aprendizaje significativo por proposiciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021?	Demostrar la influencia que genera la actividad lúdica “Michi gramatical” en el aprendizaje significativo por proposiciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.	La actividad lúdica “Michi gramatical” influye favorable y significativamente en el aprendizaje significativo por proposiciones en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021.		TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS: Es la encuesta que servirá para medir los niveles de conocimiento.
				INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS: Cuestionario de la prueba de entrada y prueba de salida.

ANEXO 2

APROBACIÓN DEL PROYECTO POR COMITÉ DE ÉTICA



Huancayo, 13 de abril del 2021

OFICIO N° 037-2021-CE-FH-UC

Señora:

CHIPANA HERQUINIO CESIA RAQUEL

Presente-

EXP. 037-2021

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a la vez manifestarle que el estudio de investigación titulado: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DEL CENTRO DE IDIOMAS DE UNA UNIVERSIDAD DE HUANCAYO 2021" ha sido **APROBADO** por el Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Humanidades, bajo las siguientes observaciones:

- El Comité de Ética puede en cualquier momento de la ejecución del trabajo solicitar información y confirmar el cumplimiento de las normas éticas (mantener la confidencialidad de datos personales de los individuos entrevistados).
- El Comité puede solicitar el informe final para revisión final.

Aprovechamos la oportunidad para renovar los sentimientos de nuestra consideración y estima personal.

Atte,



 **Eliana Mory Arciniega**
Comité de Ética en Investigación
Facultad de Humanidades
Presidente
Universidad Continental

ANEXO 3

MODELO DEL EXAMEN QUE ESTÁ EN LA PLATAFORMA

PROVA DE CONHECIMENTO DO IDIOMA PORTUGUÊS

Nome e Sobrenome _____

Escreva corretamente as respostas evitando o uso do corretivo ou borracha caso acontecer não se considerará na pontuação final. Use caneta azul ou preta. Se o aluno for encontrado com algum material ou objeto adicional ao precisado acima, aprova será eliminada automaticamente. Tempo 60 min

1. Escute o áudio e relacione os conselhos para uma vida mais agradável. (2p)

- | | | |
|-------------------------------|-----|-----------------|
| 1. Não jogue papéis e cigarro | () | Causa Irritação |
| 2. Barulho de buzina | () | Conselhos |
| 3. Ar limpo | () | Cesto de lixo |
| 4. Dicas | () | Menos carros |

- a) 2-4-1-3
b) 1-3-4-3
c) 4-3-2-1
d) 3-4-2-1

2. Qual é a opção correta de verbos em português terminados em AR : (1p)

- a) comprar, amar, dejar, pensar, estar
b) cocinar, llevar, amar, levar, pensar
c) comprar, amar, lavar, pensar, estar
d) comprar, soñar, lavar, pensar, estar

3. Qual é a opção correta de verbos em português terminados em ER : (1p)

- a) fazer, entender, ser, escrever, diser.
b) fazer, entender, ser, escreber, dizer.
c) fazer, entender, ser, escrever, dizer.
d) hacer, entender, ser, escrever, dizer.

4. Qual é a opção correta de verbos em português terminados em IR : (1p)

- a) imprimir, vivir, insistir, sair, assistir
b) imprimir, curtir, insistir, sair, assistir
c) imprimir, curtir, insistir, salir, assistir
d) imprimir, curtir, inssistir, sair, asistir

5. Relacionar cada profissão com o seu conceito. (1p)

- a) Açougueiro () Trabalha construindo casas.
b) Encanador () Entrevista a pessoas.
c) Jornalista () Corrige o vazamento de água.
d) pedreiro () Vende carnes.

- a) d-c-a-b

- b) d-c-b-a
- c) b-c-d-a
- d) a-b-c-d

6. Colocar o nome de cada acento: (1p)

- a) ^
- b) ´
- c) ~
- d) `

- a) acento agudo - acento circunflexo- til- crase
- b) til- acento agudo - acento circunflexo - crase
- c) acento circunflexo - acento agudo - til - crase
- d) crase - acento agudo - til - acento circunflexo

7. COMPREENSÃO DE TEXTO. (2p)

Complete o texto com os verbos no tempo presente do indicativo

Oi! Meu nome é Thiago , _____ (ser) açougueiro de segunda-feira a sexta-feira ,trabalho de garçom os fins de semana. Minha namorada é Larissa, ela é enfermeira , as nossas rotinas são bem diferentes. Pela manhã eu vou de ônibus ao trabalho e Larissa _____ (ir) de carro.Pela tarde eu _____ (voltar) a casa a almoçar e Larrissa _____ (almoçar) perto do trabalho, de noite eu vou a casa dela, lá assistimos televisão , depois eu volto para casa. Meu pai trabalha em uma oficina e minha mãe é dona de casa.

- a) e - vai - volta – almoça
- b) soy - vai - volto – almoço
- c) é - vai - volto – almoca
- d) sou - vai - volto – almoça

8. Segundo o Texto : (1p)

1. Onde trabalha Tiago os fins de semana?
2. Com que trabalha o pai de Thiago?

- a) restaurante-carros
- b) açougue-documentos
- c) restaurante-documentos
- d) oficina-caneta

9. Que apresentação pessoal é correta ? (5p)

Nome completo, nacionalidade, idade, estado civil, hobbie.

- a) Meu nome é Eduardo e meu apelido Edu sou do Peru e tenho trinta e nove anos , sou casado e gosto assistir filmes com minha família.
- b) Meu nome é Eduardo e meu apelido Sanchez sou de Peru e tenho trinta e nove anos, sou casado e gosto de assistir filmes com meu família.
- c) Meu nome é Eduardo e meu apelido Edu , sou do Peru e tenho trinta e nove anos , sou casado e gosto de assistir filmes com minha família.

- d) Meu nome é Eduardo e meu apelido Edu ,sou do Peru e tenho trinta e nove anos , sou casado e gosto de assistir filmes com minha família.

10. Qual é a resposta correta ? (1p)

- Onde você trabalha?

- a) Eu trabalho em una Escola com meu pai.
- b) Eu trabalho em uma Escola com meu pai.
- c) Eu trabalho em uma Escola com mi pai.
- d) Eu trabalo em uma Escola com meu pai.

11. Qual é a resposta correta ? (2p)

- Qual é sua rotina de manhã ?

- a) Eu acordo cedo e escovo os dentes , preparo o café da manhã e vou ao trabalho.
- b) Eu acordo cedo e escovo os dentes , preparo o café da manha e vou ao trabalho.
- c) Eu acordo cedo e escovo os dentes , preparo o café da manhã e voi ao trabalho.
- d) Eu acorda cedo e escobo os dentes , preparo o café da manhã e vou al trabalho.

12. Qual é a resposta correta ? (1p)

- Qual é sua rotina de tarde?

- a) Almoço com minha esposa, tiro uma soneca de dez minutos e volto ao trabalho.
- b) Almorço com minha esposa, tiro uma soneca de des minutos e volto ao trabalho.
- c) Almoco com minha esposa, tiro uma soneca de dez minutos e volto ao trabalho.
- d) Almoço com minha esposa, tiro uma soneca de dez minutos e volta ao trabalho.

13. Qual é a resposta correta ? (1p)

- Qual é sua rotina de noite?

- a) Janto com minha família, assisto televisão e dormo.
- b) Janto com minha família, assisto televisão e durmo.
- c) Janto com meu família, assisto televisão e durmo.
- d) Janta com minha família, assisto televisão e durmo..

ANEXO 4

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Consentimiento informado para participantes de Investigación

El presente estudio es conducido por la docente de portugués Cesia Raquel Chipana Herquinio. El objetivo de la investigación es analizar la influencia que generan las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del idioma portugués. Es por ello que lo invitamos a participar de las sesiones de aprendizaje del idioma portugués de duración de 1 mes, el cual está dividido en 8 clases, donde se realizarán actividades lúdicas para que pueda aprender este nuevo idioma. Además, se le aplicará un examen, con una duración de 45 minutos, en 2 momentos (antes de iniciar las 8 sesiones y después de culminarlas). Se tomarán fotos como evidencia del estudio. Solo si usted está interesado, se le enviará una copia de la transcripción. Su participación es absolutamente voluntaria. Todos sus datos personales se mantendrán en estricta confidencialidad: tendrán un código con un número para identificarlos de modo que se mantenga en el anonimato. Además, no serán usados para ningún otro propósito que la investigación.

Su participación no involucra ningún beneficio directo para su persona. Si usted lo desea, se le hará llegar un informe de los resultados de la investigación cuando esta investigación haya concluido y usted lo solicite; para ello, nos brindará el medio de comunicación más conveniente para hacerle llegar la información. Su participación será sin costo alguno. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole. Todas las consultas o dudas que tenga sobre la investigación pueden ser atendidas en cualquier momento durante su participación. Así mismo, puede retirar su participación en el momento que lo desee sin ningún perjuicio. Una vez que acepte participar, una copia de este consentimiento informado le será entregada.

Yo, _____ estoy de acuerdo en participar voluntariamente en este estudio. He sido informado(a) del objetivo de este estudio. Además, sé que voy a participar de sesiones de aprendizaje del idioma portugués de duración de 1 mes, el cual está dividido en 8 clases, donde se realizarán actividades lúdicas para que pueda aprender este nuevo idioma. Además, desarrollaré un examen, con una duración de 45 minutos, en 2 momentos (antes de iniciar las 8 sesiones y después de culminarlas). Entiendo que los datos que dé en el transcurso de este estudio son confidenciales y solo serán usados para fines académicos. Además, tengo la posibilidad de hacer preguntas sobre el estudio en cualquier momento y que a su vez puedo tomar la decisión de retirarme así lo decida, sin que me perjudique. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Cesia Raquel Chipana Herquinio, a través de correo electrónico cesiaceiduncp@gmail.com o al teléfono 957578388. Estoy al tanto de que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados del estudio cuando este haya concluido. Estoy al tanto de que no recibiré ninguna compensación económica por mi participación.

Nombre del participante

Firma del participante

Fecha

ANEXO 5 PERMISO A LA INSTITUCIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ
CENTRO DE IDIOMAS



AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA

Huancayo 23 de febrero de 2021

CARTA N° 001-2021-CEID/UNCP

ELIANA CARMEN MORY ARCINIEGA

Decana Universidad Continental
Presente.-

Estimada Doctora:

Reciba un cordial saludo a nombre de la Dirección del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional del Centro del Perú, por medio del presente y de acuerdo a la Carta N° 001-2021-FH/UC enviada por su despacho, se autoriza que la bachiller en Psicología Cesia Raquel Chipana Herquinio pueda aplicar el pre test y post test sobre aprendizaje del idioma portugués a un conjunto de estudiantes del CEID-UNCP como parte de su proceso de investigación. Además; al concluir la aplicación de estos instrumentos a los estudiantes, deberá presentar a la Dirección del Centro de Idiomas un informe de los resultados de la investigación.

Sin otro en particular, es propicia la ocasión para expresar las muestras de consideración y estima personal.

Atentamente,

Dr. MARCO ANTONIO PALACIOS VILLANES
Director del Centro de Idiomas-UNCP

Cc. Archivo
MAPV/ceidch

Av. Mariscal Ramón Castilla N° 3909-4089 -Km. 5 El Tambo - Telef. 248152
Sucursal Jr. Huancas 742 Huancayo - Telef. 215025
Correo Institucional Secretaria - dlimaymanta@uncp.edu.pe
Celular N° 986742749

ANEXO 6
FICHAS DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

 **Universidad
Continental**

Huancayo, 15 de Marzo de 2021

Estimado Psicólogo:
Dr. Luis Alberto Yarlequé Chocas

Por medio del presente solicito su valiosa colaboración en la revisión del instrumento **Evaluación APSIP** (Aprendizaje Significativo Idioma Portugués), el cual tiene como objetivo medir el aprendizaje significativo en sus tres dimensiones que son: Representaciones, Conceptos y Proposiciones.

Recurso a usted debido a sus años de instrucción y de experiencia en la materia, los cuales aportarían una eficaz y completa información para la culminación exitosa del presente trabajo de investigación.

Sin más agradezco su valioso aporte y cooperación.

Atentamente,



Cesia Raquel Chipana Herquinio
Investigadora

Observaciones (precisar si hay suficiencia):
Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

La validación se realiza por los especialistas temáticos y metodólogos

Huancayo, 15 de Marzo de 2021


 Firma y Sello del Juez:

CONSTRUCTO	DEFINICIÓN TEÓRICA	DIMENSIONES	DEFINICIÓN TEÓRICA	N°	ÍTEMES	PUNTOS	OBSERVACIÓN
Aprendizaje Significativo	Para Ausubel (2016) el aprendizaje significativo es la forma como el estudiante relaciona un nuevo aprendizaje con su estructura cognoscitiva, es decir una construcción de conocimientos previos con los nuevos.	Representaciones	Para Ausubel (1976) el aprendizaje por representaciones es uno de los tres elementos básicos para que el aprendizaje significativo ocurra, siendo el más básico el de representaciones que es darle nombre y concepto a símbolos y signos.	7.	Qual é a opção correta de verbos em português terminados em AR:	1	
				8.	Qual é a opção correta de verbos em português terminados em ER:	1	
				8.	Qual é a opção correta de verbos em português terminados em IR:	1	
				9.	Colocar o nome de cada acento: a)' b)' c)' d)'	1	
		Conceptos	Según Ausubel (1961) el aprendizaje por conceptos es la definición de objetos, eventos y propiedades que poseen atributos que son adquiridos a través de dos procesos: formación y asimilación.	1.	COMPREENSÃO ORAL: Escute o áudio e relacione os conselhos para uma vida mais agradável. 1. Não jogue papéis e cigarro) Causa irritação 2. Banho de buxina) Conselhos 3. Ar limpo) Cesto de lixo 4. Sitas) Menos carros	2	
				8.	COMPREENSÃO DE TEXTO. Complete o texto com os verbos no tempo presente do indicativo Olá Meu nome é Thiago, _____ (ser) açougueiro de segunda-feira a sexta-feira, trabalho de garçom os fins de semana. Minha namorada é Larissa, ela é enfermeira, as nossas rotinas são bem diferentes. Pela manhã eu vou de ônibus ao trabalho e Larissa _____ (ir) de carro. Pela tarde eu _____ (voltar) a casa a almoçar e Larissa _____ (almoçar) perto do trabalho, de noite eu vou a casa dela, lá assistimos televisão, depois eu volto para casa. Meu pai trabalha em uma oficina e minha mãe é dona de casa	2	
				9.	Segundo o Texto: a) onde trabalha Thiago os fins de semana? b) Com que trabalha o pai de Thiago?	1	

CONSTRUCTO	DEFINICIÓN TEÓRICA	DIMENSIONES	DEFINICIÓN TEÓRICA	N°	ÍTEMES	PUNTOS	OBSERVACIÓN
Proposiciones	Para Ausubel (1961) este aprendizaje enlaza la combinación y relación de varias palabras con la finalidad de formar una idea u oración siendo la suma de significados asimilados por la estructura cognoscitiva.	Relacionar cada profesión con o seu conceito.		10.	a) Açougueiro () Trabalha construindo casas. b) Encanador () Entrevista a pessoas. c) Jornalista () Corrige o vazamento de água. d) pedreiro () Verde carnes.	1	
				10.	Que apresentação pessoal é correta? Nome completo, nacionalidade, cidade, estado civil, idade.	3	
				11.	Qual é a resposta correta? Onde você trabalha?	1	
				12.	Qual é a resposta correta? Qual é sua rotina de manhã?	1	
				11.	Qual é sua rotina de tarde?	1	
				14.	Qual é sua rotina de noite?	1	

Constancia

Juicio de experto

Quien suscribe, Dr Luis Alberto Yarleque Chocas , con Documento Nacional de Identidad N° 07668443, Doctor en Psicología hago constar que realicé el juicio de experto al instrumento **Evaluación APSIP** (Aprendizaje Significativo Idioma Portugués), presentadopor la investigadora de la Universidad Continental, facultad de Humanidades de la escuela profesional de Psicología: Cesia Raquel Chipana Herquinio.

Huancayo, 15 de Marzo de 2021



Dr. Luis Alberto Yarleque Chocas

Huancayo, 22 de Marzo de 2021

Estimada
Dra. Jully Fiorella Aranda Sanabria

Por medio del presente solicito su valiosa colaboración en la revisión del instrumento **Evaluación APSIP** (Aprendizaje Significativo Idioma Portugués), el cual tiene como objetivo medir el aprendizaje significativo en sus tres dimensiones que son: Representaciones, Conceptos y Proposiciones.

Recurso a usted debido a sus años de instrucción y de experiencia en la materia, los cuales aportarían una eficaz y completa información para la culminación exitosa del presente trabajo de investigación.

Sin más agradezco su valioso aporte y cooperación.

Atentamente,



Cesia Raquel Chipana Herquinio
Investigadora

CONSTRUCTO	DEFINIÇÃO TEÓRICA	DIMENSÕES	DEFINIÇÃO TEÓRICA	Nº	ITEMS	PUNTOS	OBSERVAÇÃO		
Aprendizaje Significativo	Para Ausubel (2016) el aprendizaje significativo es la forma como el estudiante relaciona un nuevo aprendizaje con su estructura cognoscitiva, es decir una construcción de conocimientos previos con los nuevos.	Representaciones	Para Ausubel (1976) el aprendizaje por representaciones es uno de los tres elementos básicos para que el aprendizaje significativo ocurra, siendo el más básico el de representaciones que es darle nombre y concepto a símbolos y signos.	7.	Qual é a opção correta de verbos em português terminados em AR:	1			
				8.	Qual é a opção correta de verbos em português terminados em ER:	1			
				9.	Colocar o nome de cada acento: a) ^ b) ' c) ~ d) `	1			
				1.	COMPREENSÃO ORAL: Escute o áudio e relate os conselhos para uma vida mais agradável. 1. Não jogue papéis e cigarro () Causa irritação 2. Barulho de buzina () Conselhos 3. Ar limpo () Cesto de lixo 4. Dicas () Menos carros	2			
		Conceptos	Según Ausubel (1961) el aprendizaje por conceptos es la definición de objetos, eventos y propiedades que poseen atributos que son adquiridos a través de dos procesos: formación y asimilación.			8.	COMPREENSÃO DE TEXTO. Complete o texto com os verbos no tempo presente do indicativo. Oi! Meu nome é Thiago, _____ (ser) açougueiro de segunda-feira a sexta-feira, trabalho de garçom os fins de semana. Minha namorada é Larissa, ela é enfermeira, as nossas rotinas são bem diferentes. Pela manhã eu vou de ônibus ao trabalho e Larissa _____ (ir) de carro. Pela tarde eu _____ (voltar) a casa a almoçar e Larissa _____ (almoçar) perto do trabalho, de noite eu vou a casa dela, lá assistimos televisão, depois eu volto para casa. Meu pai trabalha em uma oficina e minha mãe é dona de casa	2	

Proposiciones	Para Ausubel (1961) este aprendizaje enlaza la combinación y relación de varias palabras con la finalidad de formar una idea u oración siendo la suma de significados asimilados por la estructura cognoscitiva.	9.	Segundo o Texto: a) Onde trabalha Tiago os fins de semana? b) Com que trabalha o pai de Thiago?	1	
			Relacionar cada profissão com o seu conceito. a) Açougueiro () Trabalha construindo casas. b) Encanador () Entrevista a pessoas. c) Jornalista () Corrige o vazamento de água. d) Pedreiro () Vende carnes.	1	
		10.	Que apresentação pessoal é correta? Nome completo, nacionalidade, idade, estado civil, hobbie.	5	
		11.	Qual é a resposta correta? Onde você trabalha?	1	
		12.	Qual é a resposta correta? Qual é sua rotina de manhã?	2	
		11.	Qual é sua rotina de tarde?	1	
		14.	Qual é sua rotina de noite?	1	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

- Ninguna

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo**Nota:** Suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

La validación se realiza por los especialistas temáticos y metodólogos

Huancayo, 22 de Marzo de 2021

Firma y Sello del Juez:


Dra. Joly Florella Aranda Sanabria
DNI. N° 43023829

Constancia

Juicio de experto

Quien suscribe, Dra. Jully Fiorella Aranda Sanabria, con Documento Nacional de Identidad N° 43023829, Licenciada en Educación inicial y Doctora en Ciencias de la Educación, hago constar que realicé el juicio de experto al instrumento **Evaluación APSIP** (Aprendizaje Significativo Idioma Portugués), presentado por la investigadora de la Universidad Continental, facultad de Humanidades de la escuela profesional de Psicología: Cesia Raquel Chipana Herquinio.

Huancayo, 22 de Marzo de 2021


Dra. Jully Fiorella Aranda Sanabria

Huancayo, 02 de Julio de 2021

Estimada
Dra. Rocio Milagros Coz Apumayta

Por medio del presente solicito su valiosa colaboración en la revisión del instrumento **Evaluación APSIP** (Aprendizaje Significativo Idioma Portugués), el cual tiene como objetivo medir el aprendizaje significativo en sus tres dimensiones que son: Representaciones, Conceptos y Propositiones.

Recurso a usted debido a sus años de instrucción y de experiencia en la materia, los cuales aportarían una eficaz y completa información para la culminación exitosa del presente trabajo de investigación.

Sin más agradezco su valioso aporte y cooperación.

Atentamente,



Cesia Raquel Chipana Herquinio
Investigadora

03- Julio - 2021

CONSTRUCTO	DEFINIÇÃO TEÓRICA	DIMENSÕES	DEFINIÇÃO TEÓRICA	N°	ITEMS	PUNTOS	OBSERVAÇÃO	
Aprendizaje Significativo	Para Ausubel (2016) el aprendizaje significativo es la forma como el estudiante relaciona un nuevo aprendizaje con su estructura cognoscitiva, es decir una construcción de conocimientos previos con los nuevos.	Representaciones	Para Ausubel (1976) el aprendizaje por representaciones es uno de los tres elementos básicos para que el aprendizaje significativo ocurra, siendo el más básico el de representaciones que es darle nombre y concepto a símbolos y signos.	7.	Qual é a opção correta de verbos em português terminados em AR:	1		
				8.	Qual é a opção correta de verbos em português terminados em ER:	1		
				9.	Qual é a opção correta de verbos em português terminados em IR:	1		
				9.	Colocar o nome de cada acento: a) ^ b) ´ c) ~ d) `	1		
		Conceptos	Según Ausubel (1961) el aprendizaje por conceptos es la definición de objetos, eventos y propiedades que poseen atributos que son adquiridos a través de dos procesos: formación y asimilación.	1.	1. Não jogue papéis e cigarro () Causa Irritação 2. Barulho de buzina () Conselhos 3. Ar limpo () Cesto de lixo 4. Dicas () Menos carros	2		
				8.	8. COMPREENSÃO DE TEXTO. Complete o texto com os verbos no tempo presente do indicativo Oii Meu nome é Thiago , _____ (ser) açougueiro de segunda-feira a sexta-feira ,trabalho de garçom os fins de semana. Minha namorada é Larissa, ela é enfermeira , as nossas rotinas são bem diferentes. Pela manhã eu vou de ônibus ao trabalho e Larissa _____ (ir) de carro.Pela tarde eu _____ (voltar) a casa a almoçar e Larissa _____ (almoçar) perto do trabalho, de noite eu vou a casa dela, lá assistimos televisão , depois eu volto para casa. Meu pai trabalha em uma oficina e minha mãe é dona de casa	2		

				9.	Segundo o Texto : a) Onde trabalha Tiago os fins de semana? b) Com que trabalha o pai de Thiago?	1			
					Relacionar cada profissão com o seu conceito. a) Açougueiro () Trabalha construindo casas. b) Encanador () Entrevista a pessoas. c) Jornalista () Corrige o vazamento de água. d) Pedreiro () Vende carnes.	1			
				Proposiciones	Para Ausubel (1961) este aprendizaje enlaza la combinación y relación de varias palabras con la finalidad de formar una idea u oración siendo la suma de significados asimilados por la estructura cognoscitiva.	10.	Que apresentação pessoal é correta ? Nome completo, nacionalidade, idade, estado civil, hobbie.	5	
						11.	Qual é a resposta correta ? Onde você trabalha?	1	
						12.	Qual é a resposta correta ? Qual é sua rotina de manhã ?	2	
						11.	Qual é sua rotina de tarde?	1	
						14.	Qual é sua rotina de noite?	1	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Suficiencia al 100%

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ✓

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ✓

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo ✓

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

La validez se realiza por los especialistas temáticos y metodólogos

Huancayo, 02 de Julio de 2021

Firma y Sello del Juez:




M. Sc. Rocio Cota Apaza
PSICOLOGA
C.P.S.P. 8208

Constancia

Juicio de experto

Quien suscribe, Dra. Rocio Milagros Coz Apumayta, con Documento Nacional de Identidad N° 19863872, Licenciada en Psicología y Doctora en Educación con C.Ps.P.: 6266 hago constar que realicé el juicio de experto al instrumento **Evaluación APSIP** (Aprendizaje Significativo Idioma Portugués), presentado por la investigadora de la Universidad Continental, facultad de Humanidades de la escuela profesional de Psicología: Cesia Raquel Chipana Herquinio.

Huancayo, 02 de Julio de 2021



Dra. Rocio Milagros Coz Apumayta

Lic. Rocio Coz Apumayta
PSICOLOGA
C.Ps.P. 6266

ANEXOS 7
OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente	Actividad lúdica	¿Quién soy?	
Actividades lúdicas		1 minuto Michi gramatical	----
Variable dependiente		Aprendizaje por representación	Escala dicotómica
Aprendizaje significativo	Aprendizaje significativo	Aprendizaje por concepto	(C) = "x" puntos (varía acorde con la pregunta)
		Aprendizaje por proposiciones	(I) = 0 puntos

ANEXOS 8 EVIDENCIAS



QUAIS SÃO OS VERBOS ?

The slide displays several icons representing different actions: a hand writing on a document, a person sitting at a desk, a person carrying a box, a person climbing stairs, a person talking on a phone, a thumbs-up icon, a person using a laptop, and a person using a magnifying glass.

BRINCANDO E RELACIONANDO

1. O SOM QUE FAZ UM CARRO PARA ALERTAR
2. ME AJUDA A LEVAR COISAS COMO CADERNOS
3. ME AJUDA A ESCREVER É DIFÍCIL DE APAGAR
4. AJUDA A PURIFICAR O AR
5. É O QUE RESPIRO
6. ME AJUDA A CONTAR PAPÉIS
7. ME AJUDA A COTIDIAN E CONHECER EU POSSO LER
8. SÃO AJUDAS PARA CONHECER UM ASSUNTO
9. AJUDA A APAGAR O LÁPIS ESCRETO
10. É ONDE ESCRIVO TUDO QUE APRENDO

VAMOS PRATICAR!!!

BRINCANDO " 1 MINUTO"

SOBRE QUE OBJETO ESTOU FALANDO

CADA ACERTO VALE 1 PTO

A large red question mark is displayed on the right side of the slide.