

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA
“CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA”
PROGRAMA PROFESIONAL DE IDIOMAS, ESPECIALIDAD INGLÉS



TESIS

**Juegos lúdicos y aprendizaje significativo del idioma inglés en los
estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución
Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023**

Autores:

SANTOS RODRÍGUEZ, Ronnald Eduardo

ZANABRIA VILLANO, Juniors Nilson

Asesor

Mg. CORNELIO EMILIO ARGUELLES CONTRERAS

(ORCID: 00009-0003-0712-2684)

Para optar el título de profesor de Educación en Idiomas Especialidad: Inglés

Ayacucho-Perú

2024

.....

Presidente

.....

Secretario

.....

Vocal

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios, a mi esposa, a mi madre, a mis hijos, hermanos y a todas las personas que me ayudaron y me acompañaron en todo momento a culminar con éxito mi tan anhelada carrera.

Ronnald Eduardo

El presente trabajo dedico en primer lugar a mis padres Daniel y Elena, quienes con su esfuerzo me demostraron el amor y la perseverancia para no desistir ante un proyecto trazado, mis estudios.

Así mismo, a mi hija Catalina y mi esposa por apoyarme en mis momentos difíciles y al mismo tiempo, por inspirarme a ser mejor cada día.

Juniors Nilson

AGRADECIMIENTO

Quisiéramos empezar expresando nuestro más sincero agradecimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana”, por habernos acogido y brindado una sólida formación profesional durante cinco años.

Un sincero agradecimiento a los formadores de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana”, por su orientación experta, apoyo desinteresado y dedicación permanente durante toda nuestra formación profesional.

Asimismo, manifestamos nuestro reconocimiento a la parte directiva, plana jerárquica, docentes, estudiantes y padres de familia de la Institución Educativa “Luis Carranza” de Huamanga, por su comprensión, colaboración y disposición para el desarrollo de esta investigación.

Finalmente, nuestra gratitud a todas aquellas personas que contribuyeron de alguna manera para la cristalización de este proyecto.

Los autores

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado, presentamos la tesis titulada: Juegos lúdicos y aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023, con el objetivo de determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes.

Por consiguiente, de acuerdo con las normas del Reglamento de Investigación de la Escuela Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana”, CLAM, para optar el título de profesor de Educación en Idiomas, especialidad de Inglés, cumplimos con el requisito exigido y esperamos la aprobación.

Los autores

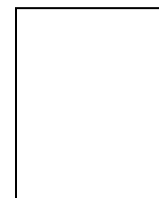
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Ronald Eduardo SANTOS RODRÍGUEZ, identificado con DNI N° 44011677, egresado de la Carrera Profesional de Educación Secundaria, especialidad Idiomas Inglés de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana” de Ayacucho, autor del trabajo de investigación titulado: «Juegos lúdicos y aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023», al amparo de la Ley N° 27444, ley del procedimiento administrativo general y demás normas conexas, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de investigación es de mi autoría, juntamente con el de Juniors Nilson ZANABRIA VILLANO.
2. He seguido las pautas técnicas, asegurando que no haya plagio en ninguna parte del trabajo.
3. Los datos y los resultados proporcionados son auténticos y no han sido alterados en su totalidad o en parte. Por lo tanto, estos resultados contribuirán para el entendimiento de la situación investigada.
4. Si se identifica cualquier forma de fraude, como la falsificación de datos, el plagio, el autoplagio, la piratería o la falsificación de ideas, acepto las consecuencias y sanciones correspondientes, sujetándome a las disposiciones legales aplicables.

Si este trabajo de investigación fuera aceptado para su publicación en una revista institucional o cualquier otro medio de difusión, otorgo a esta casa del saber la autorización para publicarlo y divulgarlo según los términos, procedimientos y medios determinados.

Ayacucho, diciembre de 2024.



.....

Ronald Eduardo SANTOS RODRÍGUEZ

DNI N° 44011677

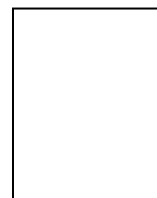
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Juniors Nilson ZANABRIA VILLANO , identificado con DNI N° 73461334, egresado de la Carrera Profesional de Educación Secundaria especialidad Idiomas Inglés de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana” de Ayacucho, autor del trabajo de investigación titulado: «Juegos lúdicos y aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023», al amparo de la Ley N° 27444, ley del procedimiento administrativo general y demás normas conexas, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de investigación es de mi autoría; juntamente con el de Ronald Eduardo SANTOS RODRÍGUEZ.
2. He seguido las pautas técnicas, asegurando que no haya plagio en ninguna parte del trabajo.
3. Los datos y los resultados proporcionados son auténticos y no han sido alterados en su totalidad o en parte. Por lo tanto, estos resultados contribuirán para el entendimiento de la situación investigada.
4. Si se identifica cualquier forma de fraude, como la falsificación de datos, el plagio, el autoplagio, la piratería o la falsificación de ideas, acepto las consecuencias y sanciones correspondientes, sujetándome a las disposiciones legales aplicables.

Si este trabajo de investigación fuera aceptado para su publicación en una revista institucional o cualquier otro medio de difusión, otorgo a esta casa del saber la autorización para publicarlo y divulgarlo según los términos, procedimientos y medios determinados.

Ayacucho, diciembre de 2024.



.....
Juniors Nilson ZANABRIA VILLANO

DNI N° 73461334

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	vi
RESUMEN	xiii
ABSTRAC.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación problemática.....	18
1.2. Formulación del problema	20
1.2.1. <i>Problema general</i>	20
1.2.2. <i>Problemas específicos</i>	20
1.3. Justificación de la investigación	21
1.4. Objetivos de investigación.....	22
1.4.1. <i>Objetivo general</i>	22
1.4.2. <i>Objetivos específicos</i>	23

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes de la investigación	24
2.1.1. <i>Internacional</i>	24
2.1.2. <i>Nacional</i>	26
2.1.3. <i>Regional</i>	27
2.2. Bases teóricas.....	28
2.2.1. <i>Juegos lúdicos</i>	28

2.2.2.	<i>Fundamentos teóricos de los juegos</i>	29
2.2.3.	<i>Estrategias lúdicas</i>	29
2.2.4.	<i>Tipos de juego</i>	29
2.2.5.	<i>Importancia del juego en el aprendizaje</i>	30
2.2.6.	<i>Dimensiones de juegos lúdicos</i>	31
2.2.7.	<i>Aprendizaje significativo</i>	31
2.2.8.	<i>Características del aprendizaje significativo</i>	32
2.2.9.	<i>Ventajas del aprendizaje significativo</i>	32
2.2.10.	<i>Pasos para lograr el aprendizaje significativo</i>	33
2.2.11.	<i>Significatividad lógica del material</i>	34
2.2.12.	<i>Significatividad psicológica del material</i>	34
2.2.13.	<i>Importancia del aprendizaje significativo en la adquisición</i>	34
2.2.14.	<i>Comparación entre el aprendizaje por recepción y por descubrimiento</i>	34
2.2.15.	<i>El aprendizaje significativo comparado con el aprendizaje por repetición</i> .	35
2.2.16.	<i>Tipos de aprendizaje</i>	35
2.2.17.	<i>Elementos del aprendizaje significativo</i>	37
2.2.18.	<i>Enfoque del aprendizaje significativo</i>	37
2.3.	<i>Hipótesis de la investigación</i>	38
2.3.1.	<i>Hipótesis general</i>	38
2.3.2.	<i>Hipótesis específicas</i>	39
2.4.	<i>Variables y Operacionalización</i>	39
2.5.	<i>Operacionalización de variables</i>	40

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	<i>Tipo de investigación</i>	42
------	------------------------------------	----

3.2.	Nivel de investigación.....	42
3.3.	Método de investigación.....	43
3.4.	Diseño de la investigación	43
3.5.	Población de estudio	43
3.6.	Muestra de estudio	44
3.7.	Muestreo	44
3.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
3.9.	Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de datos	49
3.10.	Aspectos éticos.....	49

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.	Presentación y descripción de los resultados	50
4.2.	A nivel descriptivo.....	50
4.4.	Discusión de resultados.....	62
CONCLUSIONES.....		67
RECOMENDACIONES		69
REFERENCIAS		71
ANEXOS		74
Matriz de consistencia		75
Matriz operacionalización		77
Matriz instrumental.....		78
Material experimental.....		98
Evidencias fotográficas.....		138

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de las variables de independiente y dependiente</i>	40
Tabla 2 <i>Población de estudio</i>	44
Tabla 3 <i>Muestra de estudio</i>	44
Tabla 4 <i>Resultados de la prueba de validez de contenido</i>	46
Tabla 5 <i>Resultados de la prueba estadística de fiabilidad</i>	48
Tabla 6 <i>Resultados de contraste del aprendizaje significativo</i>	50
Tabla 7 <i>Resultados de contraste del aprendizaje por proposiciones</i>	52
Tabla 8 <i>Resultados contraste del aprendizaje por conceptos</i>	53
Tabla 9 <i>Resultados contraste del aprendizaje por representación</i>	55
Tabla 10 <i>Resultados de la prueba de normalidad. Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas</i>	56
Tabla 11 <i>Resultados de contraste del aprendizaje significativo</i>	58
Tabla 12 <i>Resultados de contraste del aprendizaje por proposición</i>	59
Tabla 13 <i>Resultados de contraste del aprendizaje por conceptos</i>	60
Tabla 14 <i>Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión representación</i>	61

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 <i>Resultados de contraste del aprendizaje significativo</i>	51
Gráfico 2 <i>Resultado de contraste del aprendizaje por proposiciones</i>	52
Gráfico 3 <i>Resultado de contraste del aprendizaje por conceptos</i>	53
Gráfico 4 <i>Resultado de contraste del aprendizaje por representación</i>	55

RESUMEN

La investigación titulada “Juegos lúdicos y aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de primero ‘C’ de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023” tiene como propósito principal determinar en qué medida los juegos lúdicos inciden en el aprendizaje significativo del inglés en los alumnos analizados. En este sentido, el estudio se orienta a evaluar la influencia de estas estrategias en el proceso de adquisición del idioma. Para ello, se adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental y un nivel aplicativo. La población de estudio estuvo conformada por 88 estudiantes de secundaria registrados en la matrícula, de los cuales se seleccionó una muestra de 30 alumnos del primer grado “C”. En cuanto a la recolección de datos, se emplearon técnicas basadas en la observación, utilizando listas de cotejo tanto en la fase de pretest como en la de postest. Asimismo, el análisis de los datos se llevó a cabo mediante el software estadístico SPSS-22 y la prueba de Wilcoxon, con el objetivo de verificar y contrastar las hipótesis planteadas. Los resultados obtenidos a través de esta prueba evidenciaron que la implementación de juegos lúdicos tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes.

Palabras clave: juegos lúdicos, aprendizaje significativo.

ABSTRAC

The main purpose of the research entitled “Playful games and meaningful learning of the English language in first-grade ‘C’ students of the secondary level of the Luis Carranza Public Educational Institution of Ayacucho, 2023” is to determine to what extent playful games influence the meaningful learning of English in the students analyzed. In this sense, the study aims to evaluate the influence of these strategies in the language acquisition process. To do this, a quantitative approach was adopted with a pre-experimental design and an application level. The study population consisted of 88 secondary school students registered in the enrollment, from which a sample of 30 students from the first grade “C” was selected. Regarding data collection, observation-based techniques were used, using checklists in both the pretest and posttest phases. Likewise, the data analysis was carried out using the SPSS-22 statistical software and the Wilcoxon test, with the aim of verifying and contrasting the hypotheses raised. The results obtained through this test showed that the implementation of recreational games has a positive impact on the meaningful learning of English in students.

Keywords: recreational games, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

La investigación se titula, «Juegos lúdicos y aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública “Luis Carranza” de Ayacucho, 2023». Se denomina juegos lúdicos debido a su capacidad para motivar y facilitar la adquisición de conocimientos de manera significativa; por lo que ha cobrado una gran importancia en el ámbito educativo.

Los juegos lúdicos son actividades recreativas que se caracterizan por su naturaleza divertida y su capacidad para involucrar a los participantes de manera activa en el aprendizaje significativo del inglés.

El uso de juegos lúdicos a nivel mundial se ha reconocido como una estrategia efectiva para el aprendizaje y el desarrollo infantil; de tal manera, se integran en los currículos educativos desde la etapa preescolar. Se utilizan para fomentar el aprendizaje activo y divertido a través de la exploración e interacción, bases fundamentales para el desarrollo motor grueso de los niños. Actividades como correr, saltar y jugar en grupo ayudan a mejorar la coordinación y el equilibrio, aspectos esenciales para el desarrollo físico. Por lo tanto, se utilizan como herramientas para promover la inclusión social y la cohesión en diversas culturas. A través del juego, los niños de diferentes orígenes pueden interactuar y aprender a trabajar juntos; de igual manera, pueden promover la empatía y el respeto.

Según varios estudios realizados a nivel mundial, los juegos recreativos promueven la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, que son habilidades esenciales para el siglo XXI. Finlandia, Japón y Canadá han incluido metodologías basadas en el juego en sus sistemas educativos, destacando el beneficio que tienen para el desarrollo integral de los estudiantes. Estas naciones creen que el aprendizaje basado en

juegos aumenta la participación y el compromiso de los estudiantes; lo que les ayuda a comprender mejor los contenidos académicos.

La selección de los juegos lúdicos como tema de investigación, ayudan a mejorar las habilidades motoras gruesas, como el equilibrio y la coordinación. También facilitan el desarrollo cognitivo y social, permitiendo a los estudiantes interactuar y aprender valores como la cooperación y la empatía. Los juegos lúdicos son actividades que producen placer y permiten a los estudiantes realizar diversas acciones para el aprendizaje cognitivo y el bienestar emocional.

La investigación destaca la necesidad de utilizar juegos lúdicos en el aprendizaje significativo del idioma inglés, especialmente en la edad temprana.

El propósito del estudio es determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primero "C" de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho. Para encaminar este objetivo se realizará un estudio cuantitativo y se usará un diseño preexperimental y determinadas técnicas para recoger datos.

Mediante un análisis deductivo, el objetivo es determinar cómo la aplicación de los juegos lúdicos influye en el aprendizaje significativo de estudiantes de primer grado de secundaria. Como resultado general, se encontró que los juegos lúdicos intervienen favorablemente en el aprendizaje significativo de los estudiantes, tal como lo confirma la prueba de Wilcoxon ($0,000 < 0,005$). En consecuencia, es rechazada la hipótesis nula, y, aceptada la hipótesis alternativa.

La tesis presenta cuatro capítulos:

Capítulo I. El planteamiento del problema incluye una descripción de la situación problemática, la formulación del asunto, la definición de objetivos y la justificación del estudio a través de la perspectiva teórico-práctica y metodológica.

El capítulo II. El marco teórico tiene tres componentes principales: antecedentes, bases teóricas y fundamentos conceptuales.

El capítulo III. La metodología consta de muchos componentes, incluida la formulación de hipótesis, identificación de variables, operacionalización de variables, determinación de tipo y grado de estudio, selección de métodos de investigación apropiados, diseño de investigación, identificación de la población y la muestra, selección de técnicas e instrumentos, evaluación de la validez y confiabilidad de los instrumentos, aplicación de técnicas de procesamiento de datos y consideraciones éticas.

El capítulo IV. La sección de resultados y discusión tiene tres componentes: hallazgos a nivel descriptivo, resultados a nivel inferencial y el análisis y explicación de los datos. También contiene los hallazgos, sugerencias, referencias y apéndices, que se muestran en las páginas siguientes.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación problemática

La sociedad pone en certeza la necesidad de buscar nuevos paradigmas educativos en base a técnicas y estrategias que permitan contribuir al mejor desempeño docente, y que propicien aprendizajes realmente significativos en los estudiantes. Cambiar la imagen del estudiante de un simple receptor a un entorno donde el placer de aprender sea el propósito principal, es una necesidad urgente que debe abordarse de inmediato. En este caso, utilizar juegos entretenidos para facilitar el aprendizaje pueden ser “el acto de construir conocimientos mediante la participación de las personas en el encuentro real con la información”.

Según Ausubel (2009) sostiene que: Reorganizar los modelos mentales de percepciones, proposiciones, ideas, conceptos y representaciones existentes en el alumno es esencial para el proceso de aprendizaje significativo. Tanto la escuela de pensamiento constructivista como la interaccionista podrían aplicarse a su postura. La primera sostiene que el aprendizaje es un proceso de transformación y estructuración activa por parte del sujeto, y la segunda, una absorción pasiva de conocimientos fácticos. Este último postula

que los materiales de estudio y la información externa interactúan con esquemas y conocimientos previos (p. 45).

De la misma manera señala Torres (2004), lo lúdico no debe amoldarse a la edad de los estudiantes, tanto en su acepción recreativa como pedagógica. Debe acomodarse al deseo, beneficios y motivación de los adolescentes. En esta interpretación los maestros deben elaborar los juegos lúdicos como planeaciones pedagógicas para poder contestar satisfactoriamente a la enseñanza integral de los estudiantes (p. 25).

Si nos trasladamos al panorama nacional según sostiene Guzmán (2018), concluye que el uso de juegos instructivos en el programa de educación matemática mejoró el rendimiento de los estudiantes.

En el plano local la investigación realizada por Ochoa (2018), concluye que el uso de juegos entretenidos como herramienta de enseñanza de matemáticas ayudó a los estudiantes a alcanzar el nivel deseado de competencia, ya que han perfeccionado efectivamente sus habilidades de razonamiento y demostración, así como su capacidad de comunicación matemática y resolución de problemas.

Al momento de observar la Institución Educativa “Luis Carranza”, se pudo visualizar, que los estudiantes de primer grado participan dinámicamente en la experiencia pedagógica. Comparten sus pensamientos, piden aclaraciones al instructor cuando están confundidos, hablan con vacilación y buscan formas de aligerar el ambiente en clases. Sin embargo, no existe ningún plan para el éxito en estos esfuerzos, porque no tiene un objetivo educativo claro. Cuando el docente anuncia que participarán en un juego o dinámica, los estudiantes se sienten comprometidos y motivados para completar la tarea. Por lo tanto, es responsabilidad de los educadores incluir estrategias lúdicas para el logro de aprendizajes significativos.

La mayoría de los docentes están parametrados en un modelo conductista, dejando

de lado estrategias pedagógicas modernas que motiven el logro de aprendizajes significativos. Es necesario diferenciar adecuadamente los conceptos capacidad lúdica y juego lúdico. El desconocimiento dificulta una correcta planificación de las experiencias de aprendizaje. En tal sentido, se espera que los profesores de la institución educativa objeto de estudio, diferencien con claridad para un mejor desenvolvimiento.

En efecto, los estudiantes terminan cansados en una sesión de aprendizaje, porque las clases son mecánicas, cognoscitivas, carentes de capacidad crítica, imaginación, creatividad, socialización y desarrollo de valores. Por esta razón, la presente investigación propone aplicar talleres experimentales de juegos lúdicos en el desarrollo de aprendizajes significativos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por proposiciones del inglés en los estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023?
- ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por conceptos del inglés en los estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023?

- ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por representación en los estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza Ayacucho, 2023?

1.3. Justificación de la investigación

Esta investigación tiene como intención ahondar el estudio sobre los juegos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje significativo.

El trabajo de investigación se justifica en los criterios planteados por Hernández et al. (2014), dichos criterios son:

Tomando en cuenta la justificación teórica, el objetivo de esta investigación es mejorar el conocimiento y la información actualizada sobre las variables estudiadas. Así se realiza un valioso aporte al área académica de inglés como a la investigación. Las deducciones extraídas de esta investigación brindarán oportunidades para una comprensión profunda de las ideas, teorías, antecedentes, procesos y otros aspectos relacionados con el trabajo. Asimismo, se desarrolla las capacidades mientras se evalúa críticamente la investigación. También se promueve la búsqueda de más evidencias para fundamentar de manera científica los hallazgos previamente ofrecidos y examinados.

Por otro lado, la propuesta pedagógica es para probar la efectividad de los juegos lúdicos como una estrategia para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes. De esta manera, deben estar sujetos a aplicarlos en su vida cotidiana; es decir, los estudiantes, puedan lograr aprendizajes importantes y duraderos en el tiempo.

Desde el punto de vista metodológico, nuestros instrumentos de investigación permitirán interpretar y explicar el fenómeno, así como, comprender la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje significativo.

Por lo expuesto, esta indagación es relevante, porque coadyuvará en el logro de los aprendizajes efectivos del estudiante.

Finalmente, nuestro estudio tendrá relevancia social por el impacto en la sociedad. Vale decir, los docentes podrían aplicar los juegos lúdicos como propuesta pedagógica en todo el colegio, luego, a nivel regional.

Importancia

La investigación se realizó con la finalidad de poner énfasis acerca de los juegos lúdicos en el desarrollo del aprendizaje significativo. Este estímulo permitirá adquirir destrezas y habilidades para el desarrollo de la creatividad, a fin de mejorar los aprendizajes significativos.

Limitaciones

En el aspecto metodológico, hemos tenido dificultades en cuanto a las fuentes similares a la nuestra para el recojo de informaciones.

Asimismo, tuvimos también dificultades en el aspecto bibliográfico, porque no hay textos, publicaciones y otros, referentes a los juegos lúdicos.

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Demostrar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.
- Demostrar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.
- Demostrar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por representación del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. *Internacional*

Sierra (2018) en su tesis: *Talleres que utilizan la cultura colombiana de manera alegre para mejorar la comprensión lectora de niños de cuarto grado*. El objetivo del estudio fue mejorar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes y así mejorar su rendimiento académico. Esto se logró mediante un método cuantitativo y un diseño experimental, los cuales se aplicaron a una muestra de 28 niños de 4to grado que asisten a una institución educativa pública; asimismo, se mejoró la comprensión lectora mediante el uso de entretenidos talleres educativos. Utilizó una lista de verificación de compilación de datos para recoger información de un módulo experimental. Los resultados demostraron que la capacidad de los estudiantes para comprender textos de manera literal, inferencial y crítica aumentó, lo que llevó a un mayor disfrute de la lectura. Además, los escolares utilizaron el diccionario con más frecuencia y se mejoraron las relaciones interpersonales para satisfacer las exigencias del trabajo.

Ramírez (2018). *Mejorar la capacidad de los estudiantes para comunicarse*

entre sí en segundo grado mediante el uso de técnicas de instrucción entretenidas para aprender el idioma inglés. Los investigadores se propusieron determinar si la participación de los estudiantes en actividades extracurriculares influía en el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva y de qué manera. Se incluyó un total de 100 estudiantes en la población y se seleccionó 30 estudiantes al azar como muestra. Se utilizó un cuestionario para la recolección de datos y se empleó un diseño correlacional cuantitativo.

Arribó a la conclusión:

Las estrategias lúdicas, permitieron a los estudiantes acrecentar su motivación para el aprendizaje del idioma. Expresaron regocijo y participaron continuamente en las actividades propuestas, lo que permitió evidenciar que los juegos lúdicos son una herramienta importante, no solo en la enseñanza-aprendizaje del inglés, sino en distintas áreas del currículo, específicamente en las actividades que impliquen el juego.

Según la tesis de Bautista (2020) que habla sobre: *Oportunidades de aprendizaje lúdico para que los alumnos del Colegio Isidro Caballero desarrollen sus habilidades interpersonales, de trabajo en equipo y de comunicación.* Los investigadores se propusieron descubrir qué tan bien mejoraban las habilidades comunicativas de los estudiantes cuando participaban en actividades educativas que incluían comedia. El equipo de estudio aplicó la encuesta a 35 estudiantes de tercer grado de secundaria utilizando un enfoque correlacional cuantitativo.

Arribó a la conclusión:

Las actividades que involucran la lúdica y la didáctica son herramientas muy apropiadas dentro de una propuesta pedagógica para un mayor desarrollo de aprendizajes significativos.

2.1.2. Nacional

La tesis desarrollada por Guzmán (2018) sobre *Programa de juegos didácticos diseñado para potenciar el aprendizaje matemático de los estudiantes del IEP Albert Einstein*. El objetivo era descubrir cómo el uso del software de juegos educativos afectaba el dominio de la aritmética. El enfoque fue cuantitativo, diseño preexperimental, con una muestra total de 23 estudiantes de una población de 121 escolares. La técnica utilizada en la investigación fue la observación, y el instrumento, la lista de cotejo. En la etapa de procesamiento de datos se usó la estadística descriptiva e inferencial para comprender las variables en relación con los objetivos de la investigación. La hipótesis se probó utilizando la estadística de contraste, que reveló una diferencia significativa en la cantidad de información recordada entre las pruebas previas y posteriores ($P = 0,001 < 0,05$). De ello se deduce que las habilidades matemáticas de los estudiantes mejoraron con el programa de juegos educativos.

Chávez (2021), en su tesis de corte cuantitativo y con título: *Capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los estudiantes de 2° "C"*, su objetivo era descubrir cómo el enfoque divertido ayudaba a los niños a adquirir habilidades de aprendizaje relevantes. Como herramienta empleó el cuestionario para recopilar datos para este estudio cuantitativo, descriptivo, correlacional, no experimental. Había un total de 88 niños en la muestra, de los cuales participaron 27. Cuando llegó el momento de evaluar los datos, se utilizó el Alfa de Cronbach.

Se concluyó:

El estudio estableció un vínculo entre la capacidad lúdica de los estudiantes y su progreso en el aprendizaje, indicando una asociación sustancial entre los dos factores.

En la investigación de Cruz (2021), Utilizar actividades extraescolares como

medio para instruir a los estudiantes de tercer año de secundaria en el arte de la comunicación efectiva. Su objetivo era ayudar a los alumnos de tercer grado de secundaria a mejorar sus habilidades comunicativas mediante el uso de actividades divertidas como herramienta didáctica. Utilizando un diseño cuasiexperimental con grupos asignados aleatoriamente, este estudio emplea un método cuantitativo en el nivel de explicación aplicada. Un grupo de estudiantes sirvió para el experimento, y otro, para el control, en la muestra determinada por el investigador. Las encuestas a estudiantes, maestros y administradores, junto con una guía de implementación de estrategias de recreación, han servido como principales herramientas de recopilación de datos.

El estudio concluyó, con que las habilidades de comunicación del grupo experimental mejoraron considerablemente mediante el uso de técnicas recreativas, lo que condujo a resultados académicos superiores.

2.1.3. Regional

Ochoa (2018), en su tesis: *Una escuela secundaria utiliza un método basado en juegos para enseñar matemáticas a estudiantes de segundo grado en la Institución Educativa "Manuel Scorza" de Villa Vista – Ayacucho*. El objetivo general del estudio era determinar si la comprensión matemática de los estudiantes mejoraba o no al incorporar actividades de ocio en el aula. La investigación se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo y cuasiexperimental. La muestra estuvo compuesta por veinticuatro alumnos de segundo grado de secundaria. Para recopilar los datos se utilizó un examen escrito, un cuestionario y una lista de verificación, y se evaluó el conocimiento de los sujetos sobre los juegos recreativos como herramienta de enseñanza y su progreso en matemáticas. Se utilizó la prueba t de Student para comparar resultados o prueba de hipótesis.

Se arribó a la conclusión:

Con la ayuda del módulo instruccional, la mayoría de los estudiantes pudieron alcanzar el nivel de aprendizaje sobresaliente o bueno que se pretendía. Esto se debe a que han perfeccionado eficazmente sus habilidades de razonamiento y demostración matemáticos, comunicación matemática y resolución de problemas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos

Según Mariotti (2011), el juego lúdico es una forma autónoma, satisfactoria que permite el desarrollo de la creatividad, autoaprendizaje, investigación y de autodescubrimiento de los estudiantes. Así mismo, facilita el progreso de las capacidades fisiológicas, intelectuales y sociales de los mismos, que redundan en la mejora de la personalidad (p. 46).

Para Torres (2004), los beneficios recreativos y educativos del juego no deberían estar condicionados a la edad de la persona. En consecuencia, para reaccionar adecuadamente ante la formación integral de los alumnos, los profesores de educación infantil deberían crear actividades de ocio como tácticas de instrucción, adaptándolas a las necesidades, intereses y objetivos tanto de niños como de niñas.

Hill (1976) sostiene que la diversión es una acción de ocupación voluntaria que se hace dentro de los rangos establecidos en un área y periodo, aplicando los acuerdos democráticamente establecidos, absolutamente guiadas a un objetivo del individuo y puesta en práctica al rumbo de tensión y satisfacción (p. 11).

También Saleima (2018) sostiene que la didáctica es un conjunto de dinámicas de interacción que hace brotar las habilidades, experiencias e inteligencia de los alumnos. Todo esto implica el fortalecimiento de la imaginación y diversión en el proceso completo de una persona (p. 6).

De igual modo, según sostiene Gallardo (2018), los juegos son actividades lúdicas, interacciones e intercambios de roles que se ponen en práctica en cualquier edad. Los niños aprenden estas actividades lúdicas desde la infancia para atraer el afecto y crear apoyo mutuo. A través de los juegos desarrollan la fantasía, ficción, imaginación, la parte física, habilidades motrices y tácticas que les permiten entender y analizar el mundo que les rodea.

2.2.2. Fundamentos teóricos de los juegos

Piaget (2010) sostiene que el juego como síntesis propia es el eco de una conducta o un resumen dirigido para llegar a la meta; para ello es necesario que un niño opte por reflejar su nivel de progreso cognitivo (p. 8).

Vygotsky (1984) sostiene la importancia de las actividades temáticas del juego. El juego permite conocer el progreso del niño, da oportunidades para su desarrollo en esta actividad e incrementa su área de avance continuo (p. 74).

2.2.3. Estrategias lúdicas

Cañizales (2008) sostiene sobre las estrategias de lección de forma interactiva y dialógica, incitar para el uso de la habilidad en lo pedagógico y metódico; así mismo las tareas y los juegos formativos, son maneras de enseñanzas significativas tanto en términos de sabidurías como en aptitudes colectivas, como por ejemplo la integración de valores.

2.2.4. Tipos de juego

Según Piaget existen 4 tipos:

Juego Funcional. Con este juego el individuo solo disfruta la experiencia; los

estudiantes participan en el juego funcional cuando interactúan con sus cuidadores de cara a cara, cuando experimentan e interactúan con materiales de diferentes texturas. Así mismo, el juego es para desarrollar en lo socioemocional y fortalecer las habilidades motrices.

Juego constructivo. Este tipo de juego implica construir algo (armar, dibujar, elaborar). Está orientado a objetivos constructivos; es decir, los actantes muestren el desarrollo y la habilidad de planear.

Juego exploratorio. Durante este juego el estudiante investiga para aprender. Para ello obtiene una serie de materiales nuevos y los investiga mirándolos desde todos los ángulos mientras los manipula. De esta manera desarrolla la cognición, el lenguaje, su espacio y ubicación.

Juego dramático. También se le llama juego simbólico, porque se desarrolla al mismo tiempo que el cambio cognitivo general del estudiante. Esto implica darse cuenta de que las cosas que el estudiante ve y hace sustituyen, al mismo tiempo, otras que el estudiante imagina y usa en su vida diaria.

2.2.5. Importancia del juego en el aprendizaje

Como los niños mediante el juego adquieren información de manera rápida y enriquecedora, este es fundamental para su desarrollo general. En tal sentido, tendremos a nuestra disposición una ración vital para que podamos demostrar su importancia con fines educativos (Piaget, 2001).

2.2.6. Dimensiones de juegos lúdicos

Kadoora (2018) destaca el potencial del juego como una herramienta para el crecimiento educativo, y considera los siguientes aspectos:

- Dimensión afectivo-emocional, prioriza la organización y control emocional.
- Dimensión social, en la que todos y cada uno de nuestros estudiantes son extrovertidos y amigables por naturaleza.
- Dimensión cultural, elemento importante para la comunicación del juego.
- Dimensión creativa, los participantes en el juego idean sus propias estrategias para tomar decisiones antes, durante y después del mismo.
- Dimensión cognitiva, para empapelar el conocimiento adquirido.
- Dimensión sensorial, esencial en la captura de estímulos del entorno.
- Dimensión motora, perfecciona el movimiento mediante el uso de saltos, giros y otros movimientos. Permite participar al estudiante en un entrenamiento continuo junto con sus compañeros de clase. Esto facilita al profesor dirigir el juego como una herramienta de instrucción que estimula el desarrollo de la empatía, las conexiones con los compañeros, la creatividad y las habilidades.

2.2.7. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo acontece cuando una reciente información se experimenta con un extracto relevante anterior en la formación cognitiva. Esto implica que, para estudiar de manera significativa extractos y sugerencias para los propósitos actuales, las doctrinas adicionales relevantes deben ser exactas, inequívocas y accesibles en la situación cognitiva del individuo. Estas doctrinas también deben servir como punto de anclaje de las iniciales (Ausubel, 1983, p. 37).

2.2.8. Características del aprendizaje significativo

Según el autor afirma, tenemos las siguientes:

- El entrenamiento cognitivo del alumno hace uso sustancial de información reciente.
- El esfuerzo del estudiante por retener la nueva información es la fuerza impulsora del éxito.
- Todo lo dicho anteriormente es resultado de la inversión emocional del estudiante; es decir, el estudiante quiere participar, porque ve el valor de lo que se le ofrece.
- En contraste, el aprendizaje memorístico se caracteriza por:

La experiencia primicia se incorpora en forma arbitraria en la formación cognitiva del estudiante.

El estudiante muestra poca iniciativa a la hora de aplicar sus conocimientos y habilidades previos a nuevas situaciones.

El estudiante no está dispuesto a experimentar debido a una falta de aprecio por los temas presentados por el instructor.

2.2.9. Ventajas del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo tiene ventajas claras sobre el aprendizaje memorístico:

- Facilita la retención de la memoria a largo plazo al reorganizar el marco cognitivo del alumno para incluir nuevos conocimientos.
- Facilita la obtención de información que está significativamente conectada con lo vivido anteriormente, ya que interviene directamente en el marco cognitivo que establece su conexión con los argumentos adquiridos recientemente.
- La información que está directamente relacionada con el pasado se almacena en lo que se conoce como memoria a largo plazo. Este tipo de memoria permite la

conservación de detalles primarios, incluso después de que se hayan olvidado detalles secundarios particulares.

- Debido a que depende de la incorporación intencional del material aprendido por parte del estudiante, es inherentemente dinámico.
- Debido a que los medios cognitivos de cada alumno (conjunto de habilidades existentes y cómo se organizan en el entrenamiento cognitivo) determinan el peso relativo de las diferentes experiencias, es subjetivo.

2.2.10. Pasos para lograr el aprendizaje significativo

- Ganar la atención. Se refiere a la motivación, y esto se da mediante la reflexión.
- Tener objetivos claros y compartirlos. Consiste en dar a conocer el propósito del tema que se va a abordar.
- Evocar conocimientos previos. Se conoce también como la fase de aprehensión. Es aquí donde se relaciona el tema nuevo con lo que los estudiantes ya conocen.
- Presentar nueva información. Para ello es necesario que el docente domine el contenido, y los nuevos conocimientos presentados deben ser novedosos.
- Proveer guía en el aprendizaje. Consiste en presentarle al estudiante guías de trabajo, o sea instrumentos para dirigir el aprendizaje o el producto que se quiere lograr.
- Provocar el desempeño (práctica). Es la fase de la retención; es decir, ver el producto a través de una actitud positiva o modificación de la conducta.
- Proveer retroalimentación (feedback). Consiste en hacer generalizaciones; mejor dicho, retroalimentar lo aprendido para la correcta fijación de los contenidos.
- Evaluar el desempeño. Es la etapa de la ejecución, que consiste en medir la conducta en forma cualitativa o cuantitativa.

2.2.11. Significatividad lógica del material

El material se presenta de manera sencilla y ordenada, lo que permite una adecuada construcción del conocimiento.

2.2.12. Significatividad psicológica del material

El material se presenta tomando en cuenta un nivel en el que se puede aprovechar el conocimiento existente. Esto permite una fácil interpretación y la capacidad de establecer conexiones.

2.2.13. Importancia del aprendizaje significativo en la adquisición del conocimiento

La capacidad de aprender y retener información es fundamental para la adquisición y el almacenamiento del conocimiento humano. En tal sentido, el aprendizaje significativo es parte integral del proceso educativo.

La intencionalidad y la racionalidad de la tarea de aprendizaje con la estructura cognitiva son las dos características distintivas del aprendizaje significativo, que juntas explican su tremenda eficacia como método para procesar y almacenar conocimientos (Miller, 1956).

2.2.14. Comparación entre el aprendizaje por recepción y por descubrimiento

El aprendizaje receptivo es un concepto utilizado por Ausubel (2000). Es un método instructivo, en el que el material facilitado se tiene que aprender. Se entrega al alumno "en su forma más o menos definitiva" y luego se le anima a "internalizar o integrar

el contenido en su estructura” (Ausubel, p. 162).

Por otro lado, el aprendizaje por descubrimiento es un método de instrucción, en el que al alumno (básicamente) no se le proporciona el material que se supone que debe aprender. El objetivo principal de este tipo de instrucción es el descubrimiento, ya que la internalización no puede ocurrir hasta que se encuentre por primera vez.

Ausubel (1977) aclaró que la distinción entre aprendizaje por aceptación y aprendizaje por descubrimiento no sería necesario, si no fuera por la creencia generalizada de que los resultados del aprendizaje por aceptación son siempre de memoria y los resultados del aprendizaje por descubrimiento son significativos. Según Ausubel (2000), el aprendizaje significativo se relaciona con el aprendizaje por aceptación. Por tanto, en esta investigación se basa el aprendizaje del inglés.

2.2.15. El aprendizaje significativo comparado con el aprendizaje por repetición

El aprendizaje por repetición ocurre cuando se completa la tarea. El aprendizaje consiste en asociaciones puramente arbitrarias, que el estudiante adopta la actitud simplemente de interiorizar al azar y literalmente, Ausubel (1995, p. 141).

Una de las razones por las que los estudiantes a menudo desarrollan una propensión del aprendizaje repetitivo, porque el material de aprendizaje no está relacionado con lo que sabe el alumno o con lo que va a aprender. Además, los maestros no consideran las experiencias pasadas de los estudiantes cuando desarrollan las lecciones.

2.2.16. Tipos de aprendizaje

El aprendizaje importante no consiste únicamente en hacer una "simple conexión" entre el nuevo conocimiento y lo que el alumno ya sabe. Por otro lado, el aprendizaje mecánico no consiste solo en realizar conexiones aleatorias y sin sustancia; aprender lo

que importa requiere probar ideas. Un joven quiere entender el significado general del término "pelota", como podemos ver en el ejemplo anterior. La idea cultural de "pelota" también está representada por ese símbolo, en este ejemplo. Los niños pequeños adquieren la noción de "pelota" a través de varias interacciones, estableciendo equivalencias entre los símbolos.

A. Aprendizaje por repetición

El aprendizaje por repetición es uno de los principales mecanismos, a través de los cuales, las personas pueden adquirir nuevos conocimientos y habilidades. Aunque pueden confundirse en muchos casos, el aprendizaje de memoria no es exactamente lo mismo que el aprendizaje de memoria. La distinción clave es que el primero a menudo implica aprender por medio de un material fáctico; mientras que el segundo, se centra más en adquirir conocimientos y habilidades procedimentales.

B. Aprendizaje de concepto

La asimilación de conceptos a medida que el vocabulario del niño crece, podrá utilizar mejor las combinaciones disponibles de la estructura cognitiva, para identificar las cualidades, criterios de las ideas. En tal razón, el pequeño podrá validar nuestras palabras y aprender a diferenciar entre varias tallas y colores.

C. Aprendizaje de proposiciones

El aprendizaje proposicional es un proceso que utiliza una serie de palabras; cada una de ellas es una unidad de referencia, que interactúan entre sí para formar un todo, que es mayor a la suma de sus partes. Este nuevo significado es internalizado por los circuitos neuronales del cerebro. Esto implica que las proposiciones significativas se articulan oralmente, como afirmaciones asociadas con las ideas en cuestión. Estas tienen significados denotativos y connotativos, de acuerdo con las características del término y el

contenido emocional, actitudinal e idiosincrásico. A través de sus interacciones con conceptos ya presentes en el marco cognitivo, se generan nuevos significados proposicionales.

2.2.17. Elementos del aprendizaje significativo

Para Ausubel (1918-2008), son tres elementos esenciales del aprendizaje significativo. Esto tomando en cuenta el aprendizaje por descubrimiento:

- La disponibilidad de información de fondo relevante para contextualizar el material recién adquirido (cognición).
- Una organización lógica y coherente del contenido.
- Una disposición y actitud favorable del alumno para aprender (motivación).

2.2.18. Enfoque del aprendizaje significativo

Esto sucede cuando el alumno realiza una asociación no literal, sustantiva o arbitraria entre la nueva información y su marco cognitivo. Esto significa que los estudiantes pueden adquirir efectivamente nuevos conceptos e ideas siempre que ya tengan una base sólida de conocimientos relacionados en sus redes neuronales.

- Enfoque significativo según Jean Piaget

Los conceptos clave de la teoría de Piaget (1971, 1973, 1977) son asimilación (pertenencia al sujeto) y construye planes de asimilación mental.

Cada esquema de asimilación se construye, y también, todos los métodos para hacerlo. La verdad requiere un plan de integración.

Piaget no enfatizó el concepto de aprendizaje, la teoría es el desarrollo cognitivo. Desde este punto de vista, lo único que ocurre cuando se ajustan las técnicas de

asimilación es que la gente aprende más.

Por lo tanto, se puede interpretar la asimilación, la acomodación y el equilibrio. Piaget ha interpretado el aprendizaje significativo a través de la subordinación o superioridad. Dicho esto, es incorrecto decir que los planes de Piaget y Ausubel son idénticos. La única manera de dar sentido a la idea piagetiana de aprendizaje significativo es mediante el uso de analogías.

- **Enfoque significativo según Ausubel**

Según Ausubel, la estructura cognitiva a menudo se organiza de forma jerárquica, según el grado de abstracción, generalización y exclusividad del contenido. Por lo tanto, los materiales didácticos adquieren un nuevo significado.

Típicamente refleja una relación subordinada a la estructura cognitiva, las declaraciones potencialmente significativas o, en el lenguaje de Ausubel, la derivación describe el proceso de aprendizaje a partir de una idea o proposición ya establecida e integrada en un marco cognitivo más amplio; mientras que el subaprendizaje sustancial describe el aprendizaje en sí.

2.3. Hipótesis de la investigación

2.3.1. Hipótesis general

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

2.3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.
- Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.
- Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por representación del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

2.4. Variables y Operacionalización

Variable independiente: Juegos Lúdicos.

Variable dependiente: Aprendizaje significativo.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables de independiente y dependiente

Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
V. Independiente Juegos lúdicos	Para Torres (2004), lo lúdico no debe verse limitado por la edad, ya sea en su contexto recreativo o educativo. Este debe ser acomodado al deseo, beneficios y motivo de los adolescentes. En esta interpretación los maestros deben elaborar los juegos lúdicos como planeaciones pedagógicas para poder contestar satisfactoriamente a la enseñanza integral de los estudiantes. (p. 25).	La variable será valorada mediante la aplicación de un plan experimental que permite desarrollar mediante 10 sesiones de intervención usando juegos lúdicos para desarrollar aprendizajes significativos.	Recreativo	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia • Socioeducativo • Desarrollo • Construcción 	No aplica
			Interpretación	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad • Significado • Experiencia • Didáctico 	
			Satisfacción	<ul style="list-style-type: none"> • Bienestar • Expectativas • Necesidad 	
	Ausubel (2009) sostiene que: El aprendizaje significativo, implica una reestructuración activa de las	La variable se mide empleando la técnica de observación y el	Proposiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Asociación • Palabras • Significado 	Escala ordinal: Logro destacado AD (18 a 20)

V. Dependiente	<p>percepciones, proposiciones, ideas, conceptos y representaciones que el aprendiz posee en su estructura cognitiva. Podríamos caracterizar a su postura como constructivista (aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información literal, el sujeto la transforma y estructura) e interaccionista. Los materiales de estudio y la información exterior se interrelacionan e interactúan con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del aprendiz” (p. 45).</p>	<p>instrumento, lista de cotejo. Se administrada antes y después de la intervención sobre el desarrollo del aprendizaje significativo.</p>	Conceptual	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos • Representaciones • Atributos • Símbolo • Objeto 	<p>Logro previsto A (14 a 17) En proceso B (11 a 13) Nivel desempeño En inicio C (0 a 10)</p>
Aprendizaje significativo			Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición • Palabras • Significado 	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Según señala Nieto (2018), nuestra investigación se enmarca en el enfoque cuantitativo que busca adquirir nuevos conocimientos; así mismo, se orienta a resolver problemas aportando soluciones prácticas en procesos que buscan la obtención de nuevos conocimientos.

3.2. Nivel de investigación

Según Carrasco (2016), el nivel de una investigación está determinado por la profundidad de comprensión del investigador sobre el tema, hecho o fenómeno en estudio. El estudio se lleva a cabo en cada etapa utilizando metodologías adecuadas. Dado que llevaremos a cabo sesiones experimentales que incluirán el uso de actividades de ocio para fomentar el aprendizaje significativo, este nivel es apropiado para nuestra investigación.

3.3. Método de investigación

El método de nuestra investigación es hipotético deductivo.

3.4. Diseño de la investigación

El diseño de la presente investigación es experimental, ya que no necesitamos someterlos a una rigurosidad científica, porque no ejercemos dominio sobre las variables intervinientes.

Según Tamayo (2004), este tipo de experimentos permiten al investigador manipular una variable y alterar el resultado para determinar un vínculo de causa y efecto.

Esquema:

GE. O1 X O2

GE: grupo experimental

O1: prueba pre test

X: experimento

O2: prueba post test

3.5. Población de estudio

La población del estudio es de 88 estudiantes de primer grado de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Tamayo (1994, p. 117) define población como “cualquier cosa que necesite estudiar sobre un fenómeno donde los actores tienen puntos en común, que se examina y produce datos para la investigación”.

Tabla 2*Población de estudio*

Población	N° varones	N° mujeres	Total
Primero A	19	10	29
Primero B	19	10	29
Primero C	19	11	30
		Total	88

Fuente: nómina de matrícula 2023.

3.6. Muestra de estudio

La muestra de estudio es de 30 estudiantes de primer grado “C” de nivel secundario de la Institución Educativa “Luis Carranza” de Ayacucho, 2023.

Tabla 3*Muestra de estudio*

Sección	N° estudiantes
Primero C	30
Total	30 estudiantes

Fuente: Nómina de matriculo 2023

Hernández et al. (2014) determina la muestra como una parte de la población que será sometida al estudio de determinados caracteres. Digamos que es un subconjunto de elementos.

3.7. Muestreo

Tamayo (1994, p. 117). Lo que se trata es de utilizar una muestra para conocer la población en su conjunto. Para ayudar a elegir una muestra que sea fiel a la población en

su conjunto, los investigadores utilizan diseños de muestreo. El muestro será no probabilístico.

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Al realizar una investigación es fundamental tener presente que las metodologías, procedimientos e instrumentos son componentes que garantizan la realidad empírica del estudio. Una técnica es una serie de procedimientos a seguir, un instrumento es un recurso o herramienta que ayuda en la investigación y un método es la estrategia general. También puede examinar y cambiar datos para revelar información valiosa y emitir juicios con la ayuda de métodos de recopilación de información.

En la indagación se empleó la siguiente técnica:

La observación

Para este estudio se utilizó el instrumento ficha de observación para la recolección de datos de la variable dependiente, y el material experimental para la variable independiente.

Pardinas (2005) sostiene que el acto de ver algo de cerca, mirar fijamente, se llama observación. Desde el punto de vista de un investigador, el acto de observar de cerca, es la experimentación en su definición más amplia; es el acto de observar los efectos de cambio de comportamiento de un objeto o de un entorno de acuerdo con reglas predeterminadas (p. 89).

Experimento

Hernández (2006) dice: “Todo experimento inicia con el planteamiento del problema; supone posibles soluciones de este y expresa en forma de hipótesis. Así mismo,

se determina la causa de la variable independiente con el fin de ver su consecuencia de la variable dependiente” (p. 64).

Instrumento

Consta de dos tipos de instrumentos: lista de cotejo y material experimental.

En la investigación se planteó la aplicación de 10 sesiones experimentales sobre los juegos lúdicos para desarrollar el aprendizaje significativo.

Validez

La investigación fue adquirida con la ayuda de un procedimiento de validación del contenido. La validación ha consistido en la evaluación por parte de tres (3) expertos, cuyo resultado se procesó con SPSS.

Un instrumento de medición es válido cuando mide aquello para lo que está diseñado; de manera similar, refleja el grado de derivación de inferencias a partir de los datos recopilados.

Tabla 4

Resultados de la prueba de validez del contenido del pretest y postest en el aprendizaje significativo.

		Prueba binomial					
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)	Decisión
Experto 1	Grupo 1	1	30	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		30	1,00			
Experto 2	Grupo 1	1	30	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		30	1,00			
Experto 3	Grupo 1	1	30	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		30	1,00			

Fuente: Data de ficha de validación de expertos.

Análisis y explicación

Los resultados obtenidos mediante la prueba binomial indican que $p=0,000$ es menor que $0,05$. Por lo tanto, se puede concluir que la ficha de observación (pretest y postest) sobre el aprendizaje significativo demostró una sólida validez del contenido.

Confiabilidad

Según Cronquist (2017), la confiabilidad es la capacidad de un instrumento para proporcionar resultados consistentes, cuando se utiliza nuevamente en circunstancias que sean lo más comparable posible. Según lo dicho, la forma más importante de saber qué tan confiable es un dispositivo de medición, es ver si los resultados son iguales o extremadamente similares, cuando se prueba lo mismo varias veces con el mismo dispositivo. Un instrumento confiable es aquel que ofrece un resultado positivo.

Según el Alfa de Cronbach, la prueba de confiabilidad se realizó utilizando el instrumento hoja de observación, que sirvió de base para el estudio. Un grupo que no forma parte de la muestra, pero que se considera representativo, de él pilotea el instrumento para garantizar que sea correcto. Cuyo resultado se procesa en SPSS.

$$\alpha = \frac{K-1}{K} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{St^2} \right]$$

Donde:

K: El número de ítems

S_i^2 : Sumatoria de varianzas de los ítems

St^2 : Varianza de la suma de los ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Para evaluar la confiabilidad se aplicó el Alfa de Cronbach. Este valor se enfoca en el análisis de la consistencia interna que se encuentra entre los ítems. Los resultados mayores a $0,70$ indican confiabilidad aceptable.

Tabla 5*Resultados de la prueba estadística de fiabilidad*

Coeficiente Alfa de Cronbach sobre el instrumento de aprendizaje significativo

Alfa de Cronbach	N° de ítems
0,706	30

Fuente: Data de pilotaje.

De acuerdo con la tabla hubo un Alfa de 0,706. De tal manera, se interpreta que hubo una confiabilidad aceptable en los 30 ítems sobre aprendizaje significativo. En consecuencia, se concluye que los ítems de los instrumentos sobre el aprendizaje significativo presentan entre muy confiable y excelente confiabilidad.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregidos	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Pregunta 1	16,10	20,957	0,337	0,693
Pregunta 2	16,39	22,112	0,017	0,714
Pregunta 3	16,23	21,381	0,185	0,702
Pregunta 4	16,26	20,665	0,342	0,691
Pregunta 5	16,16	21,673	0,131	0,706
Pregunta 6	16,16	21,073	0,275	0,696
Pregunta 7	16,23	19,847	0,546	0,676
Pregunta 8	16,32	21,359	0,178	0,703
Pregunta 9	16,26	20,798	0,311	0,693
Pregunta 10	16,26	21,865	0,073	0,710
Pregunta 11	16,45	22,923	-0,151	0,725
Pregunta 12	16,23	21,581	0,140	0,705
Pregunta 13	16,29	19,813	0,534	0,677
Pregunta 14	16,61	21,445	0,196	0,701
Pregunta 15	16,29	19,813	0,534	0,677
Pregunta 16	16,45	21,923	0,059	0,711
Pregunta 17	16,29	20,413	0,394	0,687
Pregunta 18	16,35	21,770	0,089	0,709
Pregunta 19	16,16	20,206	0,489	0,682
Pregunta 20	16,42	21,518	0,144	0,705
Pregunta 21	16,23	20,581	0,370	0,689
Pregunta 22	16,13	21,049	0,295	0,695
Pregunta 23	16,55	21,256	0,221	0,700
Pregunta 24	16,26	21,398	0,176	0,703
Pregunta 25	16,13	22,649	-0,094	0,719
Pregunta 26	16,45	21,056	0,248	0,698
Pregunta 27	16,39	21,578	0,130	0,706
Pregunta 28	16,39	21,845	0,073	0,710
Pregunta 29	16,48	20,591	0,359	0,690
Pregunta 30	16,35	20,570	0,352	0,690

3.9. Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de datos

Los resultados se ordenaron en tablas de pre y postest y se aplicaron a los niños y niñas del grupo experimental. Los resultados obtenidos mediante los instrumentos diseñados arrojarán pistas sobre la validación de hipótesis que serán reflejados en los cuadros estadísticos.

Cada una de las dimensiones en estudio, terminarán verificando mediante datos estadísticos el cumplimiento de los objetivos.

Y estos datos serán compendiados en cuadros estadísticos, según las dimensiones a las que representan.

3.10. Aspectos éticos

En cuanto a la calidad de la investigación, es crucial que los expertos en el campo de los servicios educativos evalúen los hallazgos antes de implementarlos, y que los investigadores garanticen continuamente esta característica.

Cuando hablamos de la calidad de la investigación, nos referimos con qué cuidado fue planificada y ejecutada en términos de metodología, y cuánta fe podemos tener en la exactitud de los hallazgos.

Este trabajo de tesis tiene como objetivo respetar los derechos de los participantes, y al mismo tiempo, dejar constancia de cuáles serán los límites o usos de los datos ob

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y descripción de los resultados

Los resultados del recojo de información se dan a conocer considerando las variables de estudio, sus indicadores y subindicadores correspondientes. Comprende los siguientes resultados:

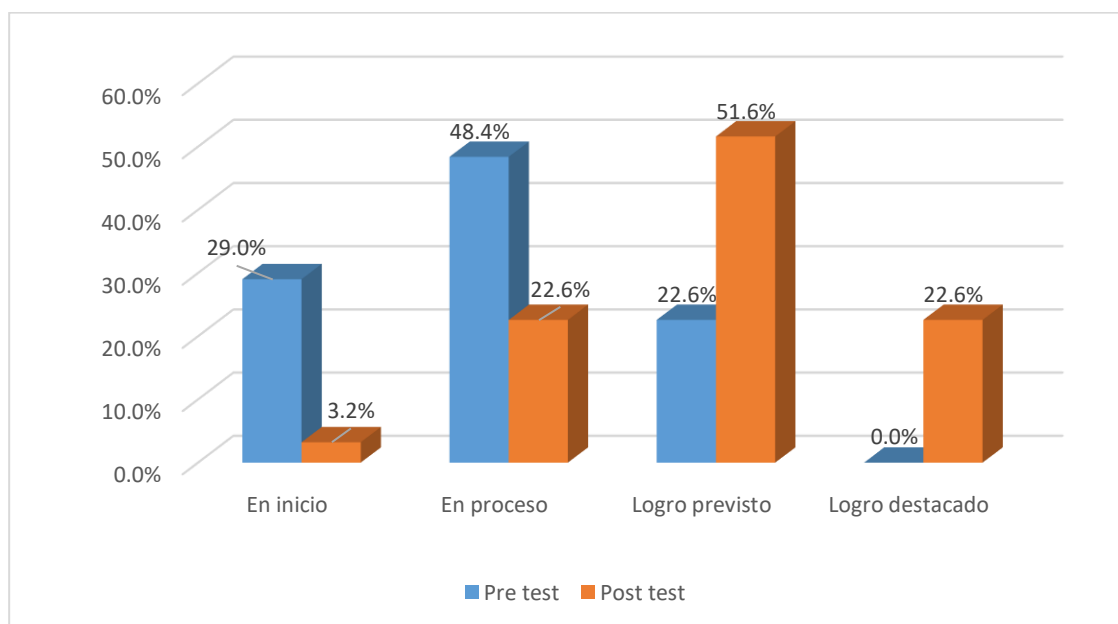
4.2. A nivel descriptivo

Tabla 6

Resultados de contraste de aprendizaje significativo entre pretest y postest

Nivel	Pre test		Post test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
En inicio	9	29,0%	1	3,2%
En proceso	15	48,4%	7	22,6%
Logro previsto	7	22,6%	15	51,6%
Logro destacado	0	0,0%	7	22,6%
Total	30	100,0%	30	100,0%

Fuente: Data de pretest y postest.

Gráfico 1. Resultados de contraste de aprendizaje significativo entre pretest y postest

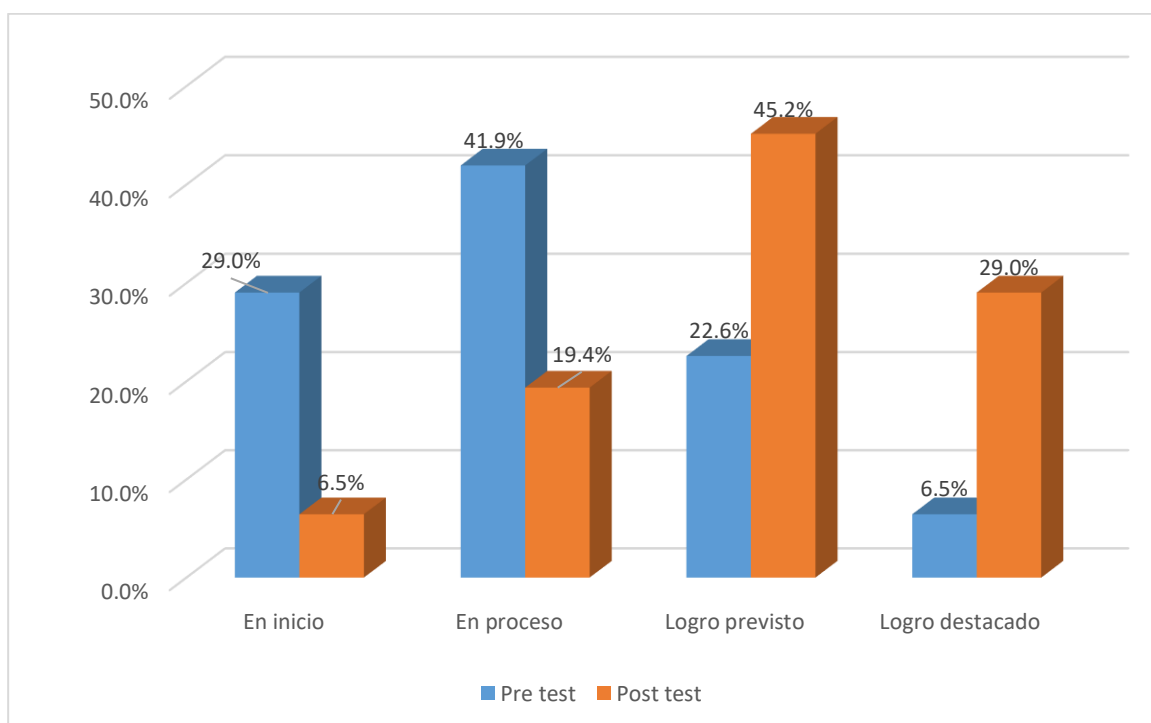
Análisis y explicación

Según T3 y gráfico 1, se aprecia que, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, el 48,4% (15) de alumnos estuvieron en nivel de proceso de aprendizaje significativo del inglés; el 29,0% (9), en nivel de inicio, y el 22,6% (6), en nivel de logro previsto. En cambio, después de la aplicación de los juegos lúdicos, el 51,6% (15) de estudiantes se ubicó en nivel de logro previsto de aprendizaje significativo en inglés; el 22,6% (7), en nivel de proceso; el otro 22,6% (7), en nivel logro destacado, y el 3,2% (1), en nivel de inicio. En resumen, tal como se puede observar el contraste, los estudiantes que estuvieron en nivel de proceso de aprendizaje significativo del inglés, pasaron a nivel de logro previsto.

Tabla 7*Resultados de contraste del aprendizaje por proposiciones entre pretest y postest*

Nivel	Pre test		Post test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
En inicio	8	29,0%	2	6,5%
En proceso	13	41,9%	6	19,4%
Logro previsto	7	22,6%	14	45,2%
Logro destacado	2	6,5%	8	29,0%
Total	30	100,0%	30	100,0%

Fuente: Data de pretest y postest.

Gráfico 2. Resultado del contraste del aprendizaje por proposiciones entre pretest y postest**Análisis y explicación**

Se aprecia que, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, el 41,9% (13) de colegiales estuvo en nivel de proceso de aprendizaje por proposiciones del inglés; el 29,0% (8), en nivel de inicio; el 22,6% (7), en nivel de logro previsto, y el 6,5% (2), en nivel de

logro destacado. Por el contrario, después de la aplicación de los juegos lúdicos, el 45,2% (14) de estudiantes se ubicó en nivel de logro previsto de aprendizaje por proposiciones; el 29,0% (8), en nivel de logro destacado; el 19,4% (6), en nivel en proceso, y el 6,5% (2), en nivel de inicio. En síntesis, tal como se puede observar el contraste, los estudiantes que estuvieron mayoritariamente en nivel de proceso de aprendizaje por proposiciones del inglés, pasaron a nivel de logro previsto.

Tabla 8

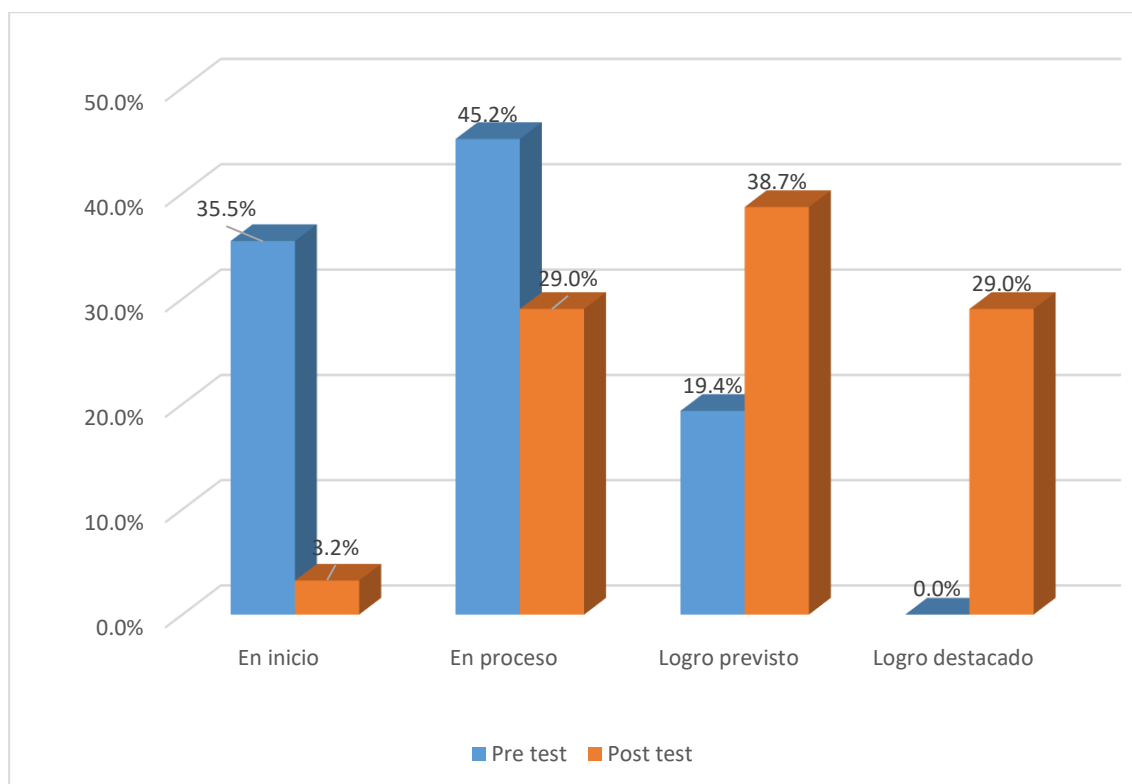
Resultados de contraste del aprendizaje por conceptos entre pretest y postest

Nivel	Pre test		Post test	
	ni	hi%	ni	hi%
En inicio	10	35,5%	1	3,2%
En proceso	14	45,2%	9	29,0%
Logro previsto	6	19,4%	11	38,7%
Logro destacado	0	0,0%	9	29,0%
Total	30	100,0%	30	100,0%

Fuente: Data de pretest y postest.

Gráfico 3.

Resultado del contraste del aprendizaje por conceptos entre pretest y postest



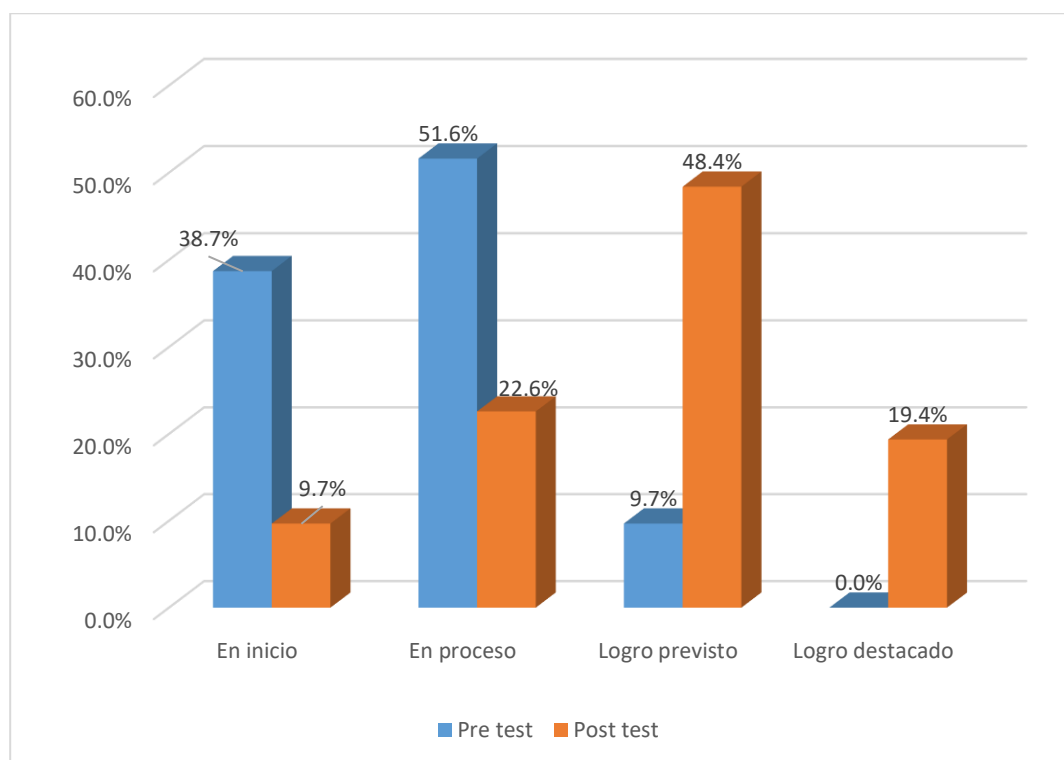
Análisis y explicación

Se aprecia que, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, el 45,2% (14) de alumnos estuvo en nivel de proceso de aprendizaje por conceptos del inglés; el 35,5% (10), en nivel de inicio, y el 19,4% (6), en nivel de logro previsto. Sin embargo, después de la aplicación de los juegos lúdicos, el 38,7% (11) de estudiantes se ubicó en nivel de logro previsto; el 29,0% (9), en nivel de logro destacado; el otro 29,0% (9), en nivel de proceso, y el 3,2% (1), en nivel de inicio. En pocas palabras, tal como se puede observar el contraste, los estudiantes que estuvieron mayoritariamente en nivel de proceso de aprendizaje por conceptos del inglés, pasaron a nivel de logro previsto.

Tabla 9*Resultados de contraste del aprendizaje por representación entre pretest y postest*

Nivel	Pre test		Post test	
	n_i	$h_i\%$	n_i	$h_i\%$
En inicio	11	38,7%	3	9,7%
En proceso	16	51,6%	7	22,6%
Logro previsto	3	9,7%	14	48,4%
Logro destacado	0	0,0%	6	19,4%
Total	30	100,0%	30	100,0%

Fuente: Data de pretest y postest.

Gráfico 4.*Resultado del contraste del aprendizaje por representación entre pretest y postest***Análisis y explicación**

Se aprecia que, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, el 51,6% (16) de discentes estuvo en nivel de proceso de aprendizaje por representación del inglés; el 38,7%

(11), en nivel de inicio, y el 9,7% (3), en nivel de logro previsto. Por otra parte, después de la aplicación de los juegos lúdicos, el 48,4% (14) de estudiantes se ubicó en nivel de logro previsto de aprendizaje por representación; el 22,6% (7), en nivel de proceso; el 19,4% (6), en nivel de logro destacado, y el 9,7% (3), en nivel de inicio. En otras palabras, tal como se puede observar el contraste, los estudiantes que estuvieron mayoritariamente en nivel de proceso de aprendizaje por representación en inglés, pasaron a nivel de logro previsto.

4.3. A nivel inferencial

a. Prueba de normalidad. Para conocer si se debe optar por la prueba no paramétrica de Wilcoxon o la prueba paramétrica de T de Student de muestras emparejadas, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk. Esta prueba identifica la presencia de distribución normal en los datos analizados. En caso se encuentre distribución normal, tanto en el pretest como en el postest, sería adecuado aplicar la prueba T de Student de muestras emparejadas. De lo contrario, de no haber distribución normal sería propicio utilizar la prueba de Wilcoxon.

Tabla 10

Resultados de la prueba de normalidad. Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

		Estadístico	gl	Sig.
Variable: Aprendizaje significativo	Pre test	0,879	30	0,002
	Post test	0,952	30	0,175
Dimensión 1: Propositiones	Pre test	0,924	30	0,030
	Post test	0,871	30	0,001
Dimensión 2: Conceptual	Pre test	0,92	30	0,023

	Post test	0,839	30	0,000
Dimensión 3: Representación	Pre test	0,909	30	0,012
	Post test	0,897	30	0,006

Fuente: Data de pretest y postest.

Análisis y explicación

De acuerdo con la tabla hubo un resultado de Sig por encima de 0,05 (Sig. > 0,05) en lo respecta a la variable aprendizaje significativo en la evaluación del postest. De manera que, sus datos sí presentaron distribución normal. Por el contrario, hubo resultados de Sig. por debajo de 0,05 (Sig. < 0,05) en la variable de aprendizaje significativo en la evaluación del pretest, en la dimensión 1: Propositiones, en la dimensión 2: Conceptual, y en la dimensión 3: Representación. En tal razón, sus datos no presentaron distribución normal. Por lo consiguiente, es preciso utilizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon para evaluar las hipótesis planteadas.

b. Prueba de hipótesis general.

a. Sistema de hipótesis

H1. Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

H0. Los juegos lúdicos no influyen significativamente en el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

b. Nivel de significancia

0,05

c. Para la interpretación

Si el Sig. $< 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H_0 .

Si el Sig. $> 0,05 \rightarrow$ se rechaza la H_1 .

d. Estadígrafo

Se eligió la prueba no paramétrica de Wilcoxon al no haber distribución normal en los datos sobre aprendizaje significativo en el pretest.

Tabla 11

Resultados de contraste del aprendizaje significativo entre pretest y posttest

Prueba de Wilcoxon sobre aprendizaje significativo

	Pre test – Post test
Z	-4,191
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Fuente: Data de pre test y post test.

Análisis y explicación

De acuerdo con la tabla se observa que hubo un Sig. de 0,000 (Sig. $< 0,05$). Por tal motivo, es adecuado dar rechazo a la H_0 ; de manera que, se interpreta que los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Prueba de primera hipótesis específica

H₁. Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

H₀. Los juegos lúdicos no influyen significativamente en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Nivel de significancia

0,05

Para la interpretación

Si el Sig. < 0,05 → se rechaza la H₀.

Si el Sig. > 0,05 → se rechaza la H₁.

Prueba estadística aplicada

Se eligió la prueba no paramétrica de Wilcoxon al no haber distribución normal en los datos sobre la dimensión 1: Proposiciones tanto en el pretest como en el postest.

Tabla 12

Resultados de contraste del aprendizaje por proposición entre pretest y postest

Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión 1: Proposiciones

	Pre test – Post test
Z	-3,666
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Fuente: Data de pretest y postest.

Análisis y explicación

En los resultados presentados en la tabla, se aprecian que hubo un Sig. de 0,000 (Sig. < 0,05). De manera que es pertinente el rechazo de la H₀. Por tanto, se concluye que los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Prueba de segunda hipótesis específica

H₁. Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

H₀. Los juegos lúdicos no influyen significativamente en el aprendizaje por conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Nivel de significancia

0,05

Para la interpretación

Si el Sig. < 0,05 → se rechaza la H₀.

Si el Sig. > 0,05 → se rechaza la H₁.

Prueba estadística aplicada

Se eligió la prueba no paramétrica de Wilcoxon al no haber distribución normal en los datos sobre la dimensión 2: Representación tanto en el pretest como en el postest.

Tabla 13

Resultados de contraste del aprendizaje por conceptos entre pretest y postest

Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión 2: Conceptos

	Pre test – Post test
Z	-3,783
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Fuente: Data de pretest y postest.

Análisis y explicación

En los resultados presentados en la tabla, se aprecian que hubo un Sig. de 0,000 (Sig. < 0,05). En tal sentido, es adecuado dar rechazo a la H₀. De tal modo, se concluye

que los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Prueba de tercera hipótesis específica

H₁. Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por representación del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

H₀. Los juegos lúdicos no influyen significativamente en el aprendizaje por representación del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Nivel de significancia

0,05

Para la interpretación

Si el Sig. < 0,05 → se rechaza la H₀.

Si el Sig. > 0,05 → se rechaza la H₁.

Prueba estadística aplicada

Se eligió la prueba no paramétrica de Wilcoxon al no haber distribución normal en los datos sobre la dimensión 3: Representación tanto en el pretest como en el postest.

Tabla 14

Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión representación

Prueba de Wilcoxon sobre la dimensión 3: Representación

	Pre test – Post test
Z	-3,939
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Fuente: Data de pretest y postest.

Análisis y explicación

En los resultados presentados en la tabla, se aprecian que hubo un Sig. de 0,000 (Sig. < 0,05). En tal virtud, es pertinente el rechazo de la H_0 . Por tanto, se puede concluir que los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por representación del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

4.4. Discusión de resultados

Este estudio encontró que la utilización de los juegos lúdicos mejoró el aprendizaje del inglés de los estudiantes de primer año de secundaria. Estos hallazgos podrían servir como guía para investigaciones futuras y el perfeccionamiento de la enseñanza de idiomas.

Al respecto, hay algunos estudios que tienen relación con la investigación:

Según Mariotti (2011): El juego lúdico es una forma autónoma, satisfactoria que permite el desarrollo de la creatividad, autoaprendizaje, investigación y de autodescubrimiento. Así mismo, permite a las personas coadyuvar en el desarrollo de sus capacidades fisiológicas, intelectuales y sociales, que desembocan en la mejoría de la personalidad (p. 46).

Para Gallardo (2018): Los juegos lúdicos son actividades de interacción e intercambio de roles, que se ponen en práctica sin considerar la edad. Los niños aprenden estas actividades lúdicas desde su infancia para atraer el afecto y crear apoyo mutuo. A través de estas, evolucionan sus fantasías, ficción, imaginación, su cuerpo, habilidades motrices y tácticas que les permiten entender y analizar mejor el mundo físico que les rodea.

El aprendizaje significativo acontece cuando una reciente información se experimenta con un extracto relevante anterior en la formación cognitiva; esto implica que,

para estudiar de manera significativa extractos y sugerencias para los propósitos actuales, las doctrinas adicionales relevantes deben ser exactas, inequívocas y accesibles en la situación cognitiva del individuo. Otras doctrinas también deben servir como punto de anclaje en las iniciales (Ausubel, 1983, p. 37).

Para Palmero, M. (2004), el constructo central de la teoría, es la capacidad de los estudiantes para relacionar una nueva información con conocimientos previos, de manera que tenga sentido y relevancia para ellos. Así mismo, permite la organización interna del conocimiento en la mente del estudiante y por ende permite la diferenciación progresiva, reconciliación integradora, organización secuencial y consolidación. Estos principios ayudan a planificar una enseñanza que promueva el aprendizaje significativo.

Además, sería útil investigar cómo se puede optimizar la enseñanza con los juegos lúdicos, promoviendo el uso de metodologías activas, para mejorar el rendimiento académico y bienestar emocional de los estudiantes.

Los programas educativos y políticas nacionales destacan la importancia de la formación integral del alumno, donde el juego y la interacción social destacan un papel fundamental en la construcción de aprendizajes significativos.

Estas conclusiones se ven defendidas en los siguientes estudios:

Ochoa (2018) concluye: Con la ayuda del módulo instruccional basado en juegos, la mayoría de los estudiantes pudieron alcanzar el nivel de aprendizaje sobresaliente o bueno que se pretendía. Esto se debe a que han perfeccionado eficazmente sus habilidades de razonamiento, demostración matemática, comunicación matemática y resolución de problemas.

Chávez (2021) deduce: La investigación estableció un vínculo entre la capacidad lúdica de los estudiantes y el progreso en el aprendizaje, indicando una asociación sustancial entre los dos factores. Así mismo, indica que es una herramienta clave para

captar el interés de los estudiantes de primero de secundaria. En contextos como este, los juegos permiten que los estudiantes se involucren de manera activa en el proceso de aprendizaje, promoviendo una mayor retención de la información y una mejor comprensión de los conceptos.

Guzmán (2018) resume: La hipótesis se probó utilizando la estadística de contraste, que reveló una diferencia significativa en la cantidad de información recolectada entre las pruebas previas y posteriores ($P = 0,001 < 0,05$). De ello se deduce que, las habilidades matemáticas de los estudiantes mejoraron con el programa de juegos educativos.

La hipótesis planteada y sustentada corroboramos con los siguientes resultados:

Los juegos lúdicos influyen esencialmente en el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario, según la prueba de Wilcoxon (-4,191). Estos hallazgos indican que el uso de los juegos lúdicos permite mejorar el aprendizaje del inglés; por lo tanto, hay diferencias claras entre dos momentos de medición, antes y después de una intervención. En este caso, la intervención sería el uso de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del inglés.

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de educación secundaria, según la prueba de Wilcoxon (-3,666). Por consiguiente, es rechazada la hipótesis nula (H_0), que sostiene que no hay diferencia entre los grupos, pero es aceptada la hipótesis alternativa (H_1), que sugiere que sí existe una diferencia significativa. Esto indica que los juegos lúdicos contribuyeron positivamente en el proceso de aprendizaje en este contexto específico. En tal sentido se concluye que, se verificó la validez de la hipótesis específica 1 planteada.

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de educación secundaria, según la prueba de

Wilcoxon (-3,783). Por esto, es rechazada la hipótesis nula (H_0), que sostiene que no hay diferencia entre los grupos, no obstante, es aceptada la hipótesis alternativa (H_1), que sugiere que sí existe una diferencia significativa. Así mismo, tuvo un impacto significativo en el aprendizaje por conceptos en los discentes. Esto sugiere que los juegos lúdicos contribuyeron positivamente en el proceso de aprendizaje del inglés en este contexto específico. En ese sentido, se concluye que se verificó la hipótesis específica 2 planteada.

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por representación del inglés en estudiantes de primero "C" de educación secundaria, según la prueba de Wilcoxon (-3,939). Por lo cual, es rechazada la hipótesis nula (H_0), que sostiene que no hay diferencia entre los grupos; por el contrario, es aceptada la hipótesis alternativa (H_1), que sugiere que sí existe una diferencia significativa. Además, tuvo un impacto significativo en el aprendizaje por representación en los discentes. Esto sugiere que los juegos lúdicos contribuyeron positivamente en el proceso de aprendizaje del inglés en este contexto específico. En tal razón, se concluye que se verificó la hipótesis específica 3 planteada.

Los resultados muestran que el uso de juegos lúdicos tuvo un impacto significativo en el aprendizaje por representaciones de los estudiantes. Dicho de otra manera, el juego ayuda en el proceso de aprendizaje en este contexto particular, lo que implica que su uso puede ser beneficioso para mejorar la comprensión y la formación de representaciones mentales de los conceptos estudiados.

Estos hallazgos son amparados por el estudio desarrollado por Bautista (2020) que manifiesta: Las actividades que involucran la lúdica y la didáctica son herramientas muy apropiadas dentro de una propuesta pedagógica para el desarrollo de aprendizajes significativos. Igualmente, es la clave para captar el interés de los estudiantes, porque permiten involucrarse de manera activa en el proceso de aprendizaje, promoviendo alta

retención de información y una comprensión especial de los conocimientos.

Finalmente reflexionamos que, los resultados obtenidos con los juegos lúdicos tuvieron un gran impacto en el aprendizaje de los discentes del idioma inglés. Una vez concluida la aplicación de las sesiones experimentales, los profesores pudieron ahorrar tiempo, mantener las lecciones organizadas e interactuar con los estudiantes.

Los juegos lúdicos no solo inspiran la motivación y el interés de los estudiantes, sino les ayudan también a comprender conceptos clave de manera divertida y dinámica. Los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales a través de la participación activa, lo que contribuye a un aprendizaje completo y profundo.

Además, la utilización de juegos en el salón de clases permite a los maestros adaptarse a las diversas formas de aprendizaje de los estudiantes, lo que promueve una enseñanza inclusiva y personalizada. Esto es particularmente crucial en primero de secundaria, donde los estudiantes están experimentando una transición académica y personal.

CONCLUSIONES

1. Tomando en cuenta el análisis estadístico, se encontró que el uso de los juegos lúdicos incide principalmente en el aprendizaje significativo del idioma inglés de los estudiantes de primero “C” de secundaria de la Institución Educativa Pública Luis Carranza Ayacucho, 2023. Además, los juegos como recursos pedagógicos contribuyeron positivamente para la comprensión profunda y duradera de los conceptos estudiados. Por otro lado, se aprecia que, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, el 48,4% de colegas estuvo en nivel de proceso de aprendizaje significativo del inglés; el 29,0%, en nivel de inicio, y el 22,6%, en nivel de logro previsto. Pero, después de la aplicación de los juegos lúdicos, el 51,6% de estudiantes se ubicaron en nivel de logro previsto de aprendizaje significativo del inglés; el 22,6%, en nivel de proceso; el otro 22,6%, en nivel de logro destacado, y el 3,2%, en nivel de inicio. En resumen, alumnos que estuvieron en nivel de proceso de aprendizaje significativo del inglés, efectuada las pruebas, pasaron a nivel de logro previsto.
2. También se concluye que el aprendizaje por proposiciones del inglés tuvo un impacto positivo en los estudiantes. Esto significa que los juegos lúdicos contribuyeron positivamente en el proceso de aprendizaje en un contexto específico. Del mismo modo se puede afirmar que, los estudiantes se enfocan en construir frases o ideas contextualizadas en lugar de memorizar palabras aisladas. Este enfoque se apoya en los juegos lúdicos, que permiten a los estudiantes interactuar activamente con el contenido del idioma en situaciones simuladas o recreadas, lo que les ayuda a retener y comprender mejor el inglés.
3. De la misma manera se concluye que, los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por conceptos del inglés. Esto refuerza la idea de que metodologías activas, como los juegos lúdicos son estrategias pedagógicas altamente eficaces que

mejoran la comprensión conceptual e incrementan el interés y la motivación de los estudiantes. Esta metodología no solo favorece el rendimiento académico, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo.

4. Finalmente, la aplicación de la propuesta pedagógica del uso de juegos lúdicos influye significativamente en el aprendizaje por representación del idioma inglés en los discentes de secundaria. Tal como se aprecia en la tabla 5, antes de la aplicación de los juegos lúdicos, el 51,6% de alumnos estuvo en nivel de proceso de aprendizaje por representación del inglés; el 38,7%, en nivel de inicio, y el 9,7%, en nivel de logro previsto. Por el contrario, después de la aplicación de los juegos lúdicos, el 48,4% se ubicaron en nivel de logro previsto de aprendizaje por representación; el 22,6%, en nivel de proceso; el 19,4%, en nivel de logro destacado, y el 9,7%, en nivel de inicio. En síntesis, el mayor porcentaje de educandos que han estado en nivel de proceso en el aprendizaje por representación del inglés, una vez aplicada la prueba, pasaron al nivel de logro previsto.

RECOMENDACIONES

1. Es fundamental que las autoridades gubernamentales, de la DREA y la UGEL de Huamanga, fomenten la capacitación continua de los profesores de Ayacucho sobre el uso de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del inglés con estudiantes de secundaria, con el fin de identificar áreas de mejora y buenas prácticas.
2. Recomendamos a todos los profesores de las instituciones educativas, de nivel secundario, aplicar los juegos lúdicos, como estrategia para enseñar el inglés. Los docentes deben estar capacitados para seleccionar juegos apropiados e integrarlos en sus lecciones de forma sistemática; asimismo, deben fomentar la participación activa y evaluar el rendimiento académico de los estudiantes. Llevado a la práctica, los juegos lúdicos se convertirán en una herramienta poderosa para mejorar la enseñanza del idioma inglés, proporcionando un aprendizaje significativo, dinámico y entretenido.
3. Se recomienda a los profesores transformar el aula tradicional en un espacio de aprendizaje dinámico y participativo haciendo uso de los juegos lúdicos. Los estudiantes se involucran de manera activa en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, porque sienten un componente divertido y desafiante que les motiva practicar de manera espontánea. Los docentes pueden presentar temas complejos de gramática o vocabulario y los estudiantes internalizan con facilidad y practican habilidades comunicativas de manera natural. Los estudiantes deben hablar, escuchar y responder en inglés, lo que mejorará su fluidez y confianza.
4. Se recomienda al personal directivo de la Institución Educativa Luis Carranza utilizar los juegos lúdicos, y también a los profesores organizar situaciones comunicativas reales para el aprendizaje del inglés. Los estudiantes no solo aprenden el idioma objeto de estudio, sino también las normas culturales asociadas con su uso. Esto es

fundamental en un mundo globalizado, porque el idioma inglés es una herramienta clave para la comunicación intercultural.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1(1-10),1
<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472>
- Ausubel, D. (1977). The facilitation of meaningful verbal learning in the classroom. *Educational Psychologist*, 12 (2), 162-178.
<http://jackeline-lasluisa87.blogspot.com/2009/07/aprendizaje-de-proposiciones.html>
- Ausubel, D (2000). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer.
<https://es.slideshare.net/WilianLoli/2>
- Bautista, M. (2020). *Actividades lúdico-pedagógicas para fortalecer habilidades comunicativas y de trabajo colaborativo en estudiantes del Colegio Isidro Caballero Delgado*. [Tesis de Licenciatura Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia].
<http://hdl.handle.net/20.500.12749/12477>
- Carrasco, S. (2009; 2010; 2016). *Metodología de la investigación científica*. (1ª. ed.). San Marcos.
<https://www.aacademica.org/cporfirio/17.pdf>
- Cruz, S. (2021). *La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María*. [Tesis de Licenciatura Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima].
<http://hdl.handle.net/20.500.12850/725>
- Chávez, V. (2021). *Capacidad lúdica y el progreso en el logro de sus aprendizajes en los*

estudiantes de 2° “C”, Institución Educativa Roma. [Tesis de Licenciatura Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/61467>

Guzmán, M. (2018). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática estudiantes de la I. E. P. Albert Einstein del distrito de La Esperanza.* [Tesis de Licenciatura Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/5103>

Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Selección de la muestra.* En *Metodología de la Investigación* (6ª ed., pp. 170-191). México: McGraw-Hill.

http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf

Hernández, R. & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación.* McGraw- Hill/ Interamericana Editores, S.A.

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38911499/Sampierilibre.pdf?1443413652=&response-content>

Landa P, Chiliquinga S, Arroba L, & Ballesteros C., (2022). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *Conciencia Digital.*

<https://www.semanticscholar.org/search?q=juegos%20ludicos&sort=relevance>

López, R., Avello, M. Palmero U. & Quintana, M. (2019). *Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas.* *Revista cubana de medicina militar*, 48.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S013865572019000500011&script=sci_arttext

Mariotti, F. (2011). *La recreación y los juegos.* Editorial Trillas.

https://etrillas.mx/libro/juegos-en-la-dinamica-de-grupos_10512

Nieto, E. (2018). *Tipos de investigación.* Universidad Santo Domingo de Guzmán, 2.

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99846223/250080756>

Ochoa, M. (2018). *Estrategia de juegos lúdicos en el aprendizaje de matemática en estudiantes de segundo grado de secundaria en la Institución Educativa "Manuel Scorza" de Villa Vista – Ayacucho*. [Tesis de Licenciatura Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga].

<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/1114>

Pardinas, F. (1989). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*. Siglo XXI.

<https://books.google.es/books?id=PDqKweTKbhUC&lpg=PA77&ots=SWllaN6k>

Palmero, M. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. In Proceedings of the First International Conference on Concept Mapping (Vol. 1, pp. 535-544).

Ramírez, A. (2018). *Implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza - aprendizaje del idioma inglés para el mejoramiento de las habilidades comunicativas en el grado segundo*. [Tesis de Licenciatura Universidad Autónoma La Sabana].

<http://hdl.handle.net/10818/23083>

Sierra, F. (2018). *Talleres lúdico pedagógicos para el fortalecimiento de la comprensión lectora en las estudiantes de cuarto grado del Instituto Politécnico de Bucaramanga sede D, mediante el folklor colombiano*. [Tesis de Licenciatura Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia].

<http://hdl.handle.net/20.500.12749/2432>

Tamayo, M. (2004) *El proceso de la investigación científica*. Limusa: México.

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/47791/1/Tema%202%20Dise%C3%B1o%20de%20investigaci%C3%B3n%20Grado%2014-15%20imprimir.pdf>

Torres, C. (2004). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Venezuela p. 129

<https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo del inglés en los estudiantes de primero C de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Indicadores	Metodología
<p>General ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje significativo del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública “Luis Carranza” de Ayacucho, 2023?</p> <p>Específicos ¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023?</p> <p>¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por</p>	<p>General Determinar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje significativo en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.</p> <p>Específicos Demostrar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.</p> <p>Demostrar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por</p>	<p>General Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.</p> <p>Específicos Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por proposiciones del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.</p> <p>Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos lúdicos Recreativo Interpretación</p> <p>Satisfacción</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Aprendizaje significativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia • Socioeducativo • Desarrollo • Construcción <ul style="list-style-type: none"> • Actividad • Significado • Experiencia • Didáctico <ul style="list-style-type: none"> • Bienestar • Expectativas • Necesidad 	<p>Tipo de Investigación Aplicada</p> <p>Nivel de Investigación Experimental</p> <p>Método de Investigación: Hipotético, deductivo experimental</p> <p>Diseño de investigación: Diseño preexperimental, de pretest, postest con un solo grupo.</p> <p>G.E. O1 x O2 DONDE: G.E: Representa al grupo experimental O1: Simboliza el pretest X: Representa a la variable experimental. O2: Simboliza el postest</p> <p>Técnica: - Observación - Experimento</p> <p>Instrumentos: -Lista de cotejo -Material experimental</p> <p>Población:</p>

conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023?

conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

conceptos del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

¿En qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por representación en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023?

Demostrar en qué medida los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje por representación del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Los juegos lúdicos influyen significativamente en el aprendizaje por representación del inglés en estudiantes de primero “C” de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023.

Proposiciones

Conceptual

Representación

- Asociación
- Palabras
- Significado
- Conceptos
- Representaciones
- Atributos
- Símbolo
- Objeto

- Adquisición
- Palabras
- Significado

88 estudiantes de educación secundaria de la I.E. Publica Luis Carranza, Ayacucho, 2023.

Muestra:

30 estudiantes de primero “C” de Educación Secundaria.

Tipo de Muestreo:

No probabilístico

Procesamiento de datos:

Se realizará el procesamiento de datos mediante el programa Excel, SPSS 28 y a través de la prueba estadística.

Técnicas de

procesamiento de datos:

Se usará el sistema Wilcoxon para la interpretación estadística de la tabla a nivel descriptivo e inferencial.

Matriz operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Independiente (x)	Para Torres (2004), lo lúdico no debe amoldarse a la edad, ni en su acepción recreativa ni pedagógica. Este debe ser acomodado al deseo, beneficios y motivo de los adolescentes. En esta interpretación los maestros deben elaborar los juegos lúdicos como planeaciones pedagógicas para poder contestar satisfactoriamente a la enseñanza integral de los estudiantes (p. 25).	La variable será valorada a partir de un plan de intervención o módulo experimental que permita sistematizar la aplicación de los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo.	Recreativo	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia • Socioeducativo • Desarrollo • Construcción 	No aplica
Juegos lúdicos		Interpretación	<ul style="list-style-type: none"> • Bienestar • Expectativa • Necesidad 		
		Satisfacción	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad • Significado • Experiencia • Didáctico 		
Dependiente (y)	Según Ausubel (2009), implica una reestructuración activa de las percepciones, proposiciones, ideas, conceptos y representaciones que el aprendiz posee en su estructura cognitiva (p.45).	La variable se mide empleando la técnica de observación y el instrumento lista de cotejo, administrados antes y después de la intervención sobre el desarrollo del aprendizaje significativo.	Proposiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Asociación • Palabras • Significado • Conceptos 	Ordinal Nivel desempeño AD (18 – 20) – Logro destacado A (14 – 17) - Logro previsto B (11 – 13) - En proceso C (0-10) – En inicio
Aprendizaje significativo		Conceptual	<ul style="list-style-type: none"> • Representaciones • Atributos • Símbolo • Objeto 		
		Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición • Palabras • Significado 		

Matriz instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	Nº ÍTEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos lúdicos	Recreativo	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia • Socioeducativo • Desarrollo • Construcción 	Se desarrollará 10 sesiones de aprendizaje según la propuesta pedagógica innovadora.	Experimento	Material experimental	Nominal	Nominal No aplica
	Interpretación	<ul style="list-style-type: none"> • Bienestar • Expectativa • Necesidad 					
	Satisfacción	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad • Significado • Experiencia • Didáctico 					
VARIABLE DEPENDIENTE	Aprendizaje por proposiciones	Asociación	<ul style="list-style-type: none"> • Organizan información nueva y la incorporan a la idea de mayor jerarquía. 	Observación	Lista de cotejo	Ordinal	Ordinal Nivel desempeño
			<ul style="list-style-type: none"> • Incumben información nueva y la ponen en práctica en la vida cotidiana. 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Relacionan la información nueva y la comparan con sus saberes previos. 				
		Palabras	<ul style="list-style-type: none"> • Unen las palabras nuevas de acuerdo con los conceptos adquiridos. 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Incluyen las palabras nuevas y lo relacionan de acuerdo con su contexto. 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Asocian las palabras nuevas y reflexionan sobre lo aprendido. 				
Significado	<ul style="list-style-type: none"> • Captan fácilmente el significado de los objetos. 						

Aprendizaje significativo.	Aprendizaje por Conceptos		<ul style="list-style-type: none"> • Crean ideas nuevas en su aprendizaje a partir de las existentes. • Incorporan un concepto nuevo y mantienen la misma jerarquía que los conocidos. 	Prueba de desarrollo (pre y postest)		AD (18 – 20) – Logro destacado A (14 – 17) - Logro previsto B (11 – 13) - En proceso C (0-10) – En inicio
		Conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Concretan información nueva y lo incorporan en sus actividades diarias. • Afirman ideas nuevas de acuerdo con los conceptos adquiridos y lo aplican en diversas situaciones. • Simbolizan los objetos de acuerdo con su nombre. 			
		Eventos	<ul style="list-style-type: none"> • Atribuyen significados a determinados hechos. • Generalizan acontecimientos con facilidad. • Describen con facilidad hechos o sucesos presentes. 			
		Símbolo	<ul style="list-style-type: none"> • Nombran a los símbolos con su nombre correcto. • Aprenden con facilidad usando símbolos. • Incorporan otros conceptos e ideas más inclusivas mediante los organizadores previos. 			
		Signos	<ul style="list-style-type: none"> • Indican los signos de la información adquirida. • Representan los signos de la información adquirida. • Marcan los signos de la información adquirida. 			
		Objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Nombran a los objetos según sus saberes previos • Representan los objetos según su forma. 			

	Aprendizaje por representación		<ul style="list-style-type: none"> • Generalizan el nombre de los objetos según lo aprendido. 				
		Palabras	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen con facilidad significado de palabras nuevas. 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Usan palabras nuevas con sus significados. 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Representan los objetos con sus significados. 				
		Oraciones	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionan con facilidad varias palabras. 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Expresan sus ideas y las combinan con varias palabras del texto. 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Explican con facilidad lo aprendido según previo análisis. 				

10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														
22														
23														
24														
25														
26														
27														
28														
29														
30														
1 –En inicio		2 – En proceso			3 – Logro previsto			4 – Logro destacado						

11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												

1 –En inicio	2 – En proceso	3 – Logro previsto	4 – Logro destacado
--------------	----------------	--------------------	---------------------

22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											

1 –En inicio	2 – En proceso	3 – Logro previsto	4 – Logro destacado
--------------	----------------	--------------------	---------------------

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto. NELLY MARINA SALAZAR PERALTA

Grado académico. MAGISTER EN EDUCACIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Título profesional. Lic. EDUCACIÓN SECUNDARIA - MATEMÁTICA

Institución en el que labora. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA: "JOSÉ GABRIEL CONDORCANQUI".

Fecha. 17-10-23

Instrumento de evaluación: LISTA DE COTEJO

Variable 2. Aprendizaje significativo

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS (PREGUNTA)	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN 1. APRENDIZAJE POR PROPOSICIONES				
1	<i>Combinan la nueva información y la incorporan a la idea de mayor jerarquía.</i>	1		
2	<i>Relacionan la nueva información y la ponen en práctica en la vida cotidiana.</i>	1		
3	<i>Asocian la nueva información y la comparan con sus saberes previos.</i>	1		
4	<i>Representan gráficamente las ideas.</i>	1		
5	<i>Transmiten gráficamente la nueva información.</i>	1		
6	<i>Expresan gráficamente las nuevas ideas de información</i>	1		
7	<i>Incorporan palabras nuevas de acuerdo a los conceptos adquirido.</i>	1		
8	<i>Involucran palabras nuevas y lo relacionan con su contexto.</i>	1		
9	<i>Combinan palabras nuevas y reflexionan lo aprendido.</i>	1		
10	<i>Definen nuevas y lo incorporan en sus actividades diarias.</i>	1		
11	<i>Afirman nuevas ideas de acuerdo a los conceptos adquiridos y lo aplica en diversas situaciones.</i>	1		
12	<i>Representan los objetos de acuerdo a sus atributos.</i>	1		
DIMENSIÓN 2. APRENDIZAJE POR ASIMILACIÓN				
13	<i>Indican los signos de la información adquirida.</i>	1		
14	<i>Representan los signos de la información adquirida.</i>	1		
15	<i>Marcan los signos de la información adquirida</i>	1		
16	<i>Organizan las nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
17	<i>Unen las nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
18	<i>Agregan las nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
19	<i>Desarrollan nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
20	<i>Procesan nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		

21	<i>Transforman nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
DIMENSIÓN 3. APRENDIZAJE POR REPRESENTACIÓN				
22	<i>Identifican con facilidad los objetos mostrados.</i>	1		
23	<i>Asocian un objeto para generar nuevas ideas.</i>	1		
24	<i>Nombran a los objetos y lo relacionan con su entorno.</i>	1		
25	<i>Nombran a los símbolos con su nombre correcto.</i>	1		
26	<i>Aprenden con facilidad usando símbolos.</i>	1		
27	<i>Incorporan otros conceptos e ideas más inclusivas mediante los organizadores previos.</i>	1		
28	<i>Relacionan con facilidad las palabras con las imágenes.</i>	1		
29	<i>Vinculan con facilidad las palabras con los símbolos.</i>	1		
30	<i>Infieren el significado de las palabras y lo asocian con lo que representan.</i>	1		

1= SI

2= NO

Sugerencias.

El instrumento es aplicable para la recolección de datos de la muestra.



.....
Mg. NELLY MARINA SALAZAR PERALTA
Cód. Mod. 1028273311
Reg. ANR A01389772

Mg. NELLY SALAZAR PERALTA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto. CÉSAR RIVEROS OCHO

Grado académico. MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Título profesional. Lic. EDUCACIÓN SECUNDARIA – CIENCIAS SOCIALES

Institución en el que labora. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA: "JOSÉ GABRIEL CONDORCANQUI".

Fecha. 17-10-23

Instrumento de evaluación: LISTA DE COTEJO

Variable 2. Aprendizaje significativo

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

Nº	ÍTEMS (PREGUNTA)	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN 1. APRENDIZAJE POR PROPOSICIONES				
1	Combinan la nueva información y la incorporan a la idea de mayor jerarquía.	1		
2	Relacionan la nueva información y la ponen en práctica en la vida cotidiana.	1		
3	Asocian la nueva información y la comparan con sus saberes previos.	1		
4	Representan gráficamente las ideas.	1		
5	Transmiten gráficamente la nueva información.	1		
6	Expresan gráficamente las nuevas ideas de información	1		
7	Incorporan palabras nuevas de acuerdo a los conceptos adquirido.	1		
8	Involucran palabras nuevas y lo relacionan con su contexto.	1		
9	Combinan palabras nuevas y reflexionan lo aprendido.	1		
10	Definen nuevas y lo incorporan en sus actividades diarias.	1		
11	Afirman nuevas ideas de acuerdo a los conceptos adquiridos y lo aplica en diversas situaciones.	1		
12	Representan los objetos de acuerdo a sus atributos.	1		
DIMENSIÓN 2. APRENDIZAJE POR ASIMILACIÓN				
13	Indican los signos de la información adquirida.	1		
14	Representan los signos de la información adquirida.	1		
15	Marcan los signos de la información adquirida	1		
16	Organizan las nuevas ideas de la información adquirida.	1		
17	Unen las nuevas ideas de la información adquirida.	1		
18	Agregan las nuevas ideas de la información adquirida.	1		
19	Desarrollan nuevas ideas de la información adquirida.	1		
20	Procesan nuevas ideas de la información adquirida.	1		

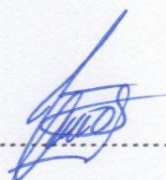
21	<i>Transforman nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
DIMENSIÓN 3. APRENDIZAJE POR REPRESENTACIÓN				
22	<i>Identifican con facilidad los objetos mostrados.</i>	1		
23	<i>Asocian un objeto para generar nuevas ideas.</i>	1		
24	<i>Nombran a los objetos y lo relacionan con su entorno.</i>	1		
25	<i>Nombran a los símbolos con su nombre correcto.</i>	1		
26	<i>Aprenden con facilidad usando símbolos.</i>	1		
27	<i>Incorporan otros conceptos e ideas más inclusivas mediante los organizadores previos.</i>	1		
28	<i>Relacionan con facilidad las palabras con las imágenes.</i>	1		
29	<i>Vinculan con facilidad las palabras con los símbolos.</i>	1		
30	<i>Infieren el significado de las palabras y lo asocian con lo que representan.</i>	1		

1= SI

2= NO

Sugerencias.

El instrumento es aplicable para la recolección de datos de la muestra.



Mg. CÉSAR RIVEROS OCHO

DNI : 28295631

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto. GEORGES HERMINIO TOMAIRO ANDIA

Grado académico. MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN.

Título profesional. Lic. COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA.

Institución en el que labora. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA: "JOSÉ GABRIEL CONDORCANQUI".

Fecha. 17-10-23

Instrumento de evaluación: LISTA DE COTEJO

Variable 2. Aprendizaje significativo

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS (PREGUNTA)	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN 1. APRENDIZAJE POR PROPOSICIONES				
1	<i>Combinan la nueva información y la incorporan a la idea de mayor jerarquía.</i>	1		
2	<i>Relacionan la nueva información y la ponen en práctica en la vida cotidiana.</i>	1		
3	<i>Asocian la nueva información y la comparan con sus saberes previos.</i>	1		
4	<i>Representan gráficamente las ideas.</i>	1		
5	<i>Transmiten gráficamente la nueva información.</i>	1		
6	<i>Expresan gráficamente las nuevas ideas de información</i>	1		
7	<i>Incorporan palabras nuevas de acuerdo a los conceptos adquiridos.</i>	1		
8	<i>Involucran palabras nuevas y lo relacionan con su contexto.</i>	1		
9	<i>Combinan palabras nuevas y reflexionan lo aprendido.</i>	1		
10	<i>Definen nuevas y lo incorporan en sus actividades diarias.</i>	1		
11	<i>Afirman nuevas ideas de acuerdo a los conceptos adquiridos y lo aplica en diversas situaciones.</i>	1		
12	<i>Representan los objetos de acuerdo a sus atributos.</i>	1		
DIMENSIÓN 2. APRENDIZAJE POR ASIMILACIÓN				
13	<i>Indican los signos de la información adquirida.</i>	1		
14	<i>Representan los signos de la información adquirida.</i>	1		
15	<i>Marcan los signos de la información adquirida</i>	1		
16	<i>Organizan las nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
17	<i>Unen las nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
18	<i>Agregan las nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
19	<i>Desarrollan nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		

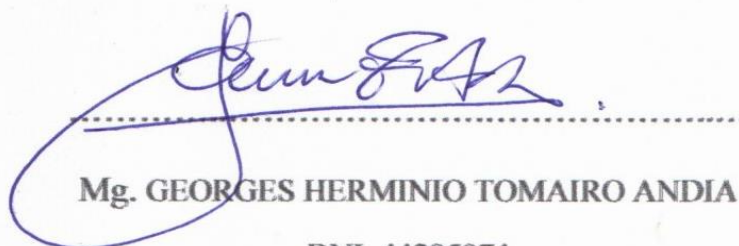
20	<i>Procesan nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
21	<i>Transforman nuevas ideas de la información adquirida.</i>	1		
DIMENSIÓN 3. APRENDIZAJE POR REPRESENTACIÓN				
22	<i>Identifican con facilidad los objetos mostrados.</i>	1		
23	<i>Asocian un objeto para generar nuevas ideas.</i>	1		
24	<i>Nombran a los objetos y lo relacionan con su entorno.</i>	1		
25	<i>Nombran a los símbolos con su nombre correcto.</i>	1		
26	<i>Aprenden con facilidad usando símbolos.</i>	1		
27	<i>Incorporan otros conceptos e ideas más inclusivas mediante los organizadores previos.</i>	1		
28	<i>Relacionan con facilidad las palabras con las imágenes.</i>	1		
29	<i>Vinculan con facilidad las palabras con los símbolos.</i>	1		
30	<i>Inferen el significado de las palabras y lo asocian con lo que representan.</i>	1		

1= SI

2= NO

Sugerencias.

El instrumento es aplicable para la recolección de datos de la muestra.



Mg. GEORGES HERMINIO TOMAIRO ANDIA

DNI. 44295974

JUEGOS LUDICOS - APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (PRE TETST)

Nº	Aprendizaje por proposiciones												Aprendizaje por conceptos						Aprendizaje por representación															
	Asociación		Palabras		Significados		Conceptos		A	P	S	C	Eventos		Símbolos		Signos		E	S	Sg	Objeto		Palabra		Oraciones		O	P	Or				
	Organizan la nueva información y la incorporan a la idea de Incumben la nueva información y la ponen en práctica en la vida cotidiana.	Incumben la nueva información y la ponen en práctica en la vida cotidiana.	Unen las palabras nuevas de acuerdo a los conceptos Incubren las palabras nuevas y lo relacionan con su contexto.	Asocian las palabras nuevas y reflexionan lo aprendido.	Captan fácilmente el significado de los objetos.	Crean nuevas ideas a su aprendizaje a partir de las existentes.	Incorporan el concepto nuevo o mantiene la misma jerarquía que los conocidos.	Concretan la nueva información y lo incorporan en sus	Afinan nuevas ideas de acuerdo a los conceptos adquiridos y Simbolizan los objetos de acuerdo a su nombre.					Atribuyen significados a determinados hechos.	Generalizan acontecimientos con facilidad.	Describen con facilidad hechos o sucesos presentes.	Nombran a los símbolos con su nombre correcto.	Aprenden con facilidad usando símbolos.	Incorporan otros conceptos e ideas más inclusivas mediante los acontecimientos.	Indican los signos de la información adquirida.	Representan los signos de la información adquirida.	Marcan los signos de la información adquirida.	Nombran a los objetos según sus nombres previos.	Representan los objetos según su forma.	Generalizan el nombre de los objetos según lo aprendido.	Reconocen con facilidad significado de las nuevas palabras.	Usan nuevas palabras con un nuevo vocabulario.	Representan los objetos con su significado.	Relacionan con facilidad varias palabras.	Expresan sus ideas y las combinan con varias palabras del	Explican con facilidad lo aprendido según previos análisis.			
1	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1				
2	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
3	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
4	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
5	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
6	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
7	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
8	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
9	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
10	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
11	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
12	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
13	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
14	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
15	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
16	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
17	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
18	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
19	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
20	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
21	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
22	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
23	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
24	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
24	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
25	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
26	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
27	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
28	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
29	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			
30	1	1	1	1	1	1	1						1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1			

Promedio Aprendizaje significativo

JUEGOS LUDICOS - APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (POST TEST)

Nº	Aprendizaje por proposiciones										Aprendizaje por conceptos						Aprendizaje por representación															
	Asociación		Palabras		Significados		Conceptos		A	P	S	C	Eventos		Símbolos		Signos		E	S	Sg	Objeto		Palabra		Oraciones		O	P	Or		
	Organizan la nueva información y la incorporan a la idea de	Incumben la nueva información y la ponen en práctica en la vida cotidiana.	Incumben la nueva información y la ponen en práctica en la vida	Unen las palabras nuevas de acuerdo a los conceptos	Inchuyen las palabras nuevas y lo relacionan con su contexto.	Asocian las palabras nuevas y reflexionan lo aprendido.	Capitan fácilmente el significado de los objetos.	Crean nuevas ideas a su aprendizaje a partir de las existentes.	Incorporan el concepto nuevo y mantiene la misma jerarquía que los conocidos.	Concretan la nueva información y lo incorporan en sus	Miñan nuevas ideas de acuerdo a los conceptos adquiridos y lo	Simbolizan los objetos de acuerdo a su nombre.	Atribuyen significados a determinados hechos.	Generalizan acontecimientos con facilidad.	Describen con facilidad hechos o sucesos presentes.	Nombran a los símbolos con su nombre correcto	Aprenden con facilidad usando símbolos.	los organizadores previos.	Indican los signos de la información adquirida.	Representan los signos de la información adquirida.	Marcen los signos de la información adquirida.	Nombran a los objetos según sus nombres previos.	Representan los objetos según su forma.	Generalizan el nombre de los objetos según lo aprendido.	Reconocen con facilidad significado de las nuevas palabras.	Usan nuevas palabras con un nuevo vocabulario.	Representan los objetos con su significado.	Relacionan con facilidad varias palabras.	Expresan sus ideas y las combinan con varias palabras del texto.	Explican con facilidad lo aprendido según previo análisis.		
1	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4					
2	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
6	3	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
7	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
8	3	4	3	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
9	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
10	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
11	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
12	3	4	3	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
13	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
14	3	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
15	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
16	4	4	3	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
17	3	4	3	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
18	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
19	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
20	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
21	3	4	3	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
22	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
23	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
24	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
25	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
26	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
27	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
28	3	4	3	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
29	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				
30	4	3	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4				

Promedio Aprendizaje significativo

RESULTADOS DEL JUICIO DE EXPERTOS

Nº	ÍTEMS (PREGUNTA)	EXPERTOS		
		1	2	3
DIMENSION 1. APRENDIZAJE POR PROPOSICIONES				
1	<i>Organizan la nueva información y la incorporan a la idea de mayor jerarquía</i>	I	I	I
2	<i>Incumben la nueva información y la ponen en práctica en la vida cotidiana</i>	I	I	I
3	<i>Incumben la nueva información y la ponen en práctica en la vida cotidiana</i>	I	I	I
4	<i>Unen las palabras nuevas de acuerdo a los conceptos adquiridos</i>	I	I	I
5	<i>Incluyen las palabras nuevas y lo relacionan con su contexto</i>	I	I	I
6	<i>Asocian las palabras nuevas y reflexionan lo aprendido</i>	I	I	I
7	<i>Captan fácilmente el significado de los objetos</i>	I	I	I
8	<i>Crean nuevas ideas a su aprendizaje a partir de las existentes</i>	I	I	I
9	<i>Incorporan el concepto nuevo y mantiene la misma jerarquía que los conocidos</i>	I	I	I
10	<i>Concretan la nueva información y lo incorporan en sus actividades diarias</i>	I	I	I
11	<i>Afirman nuevas ideas de acuerdo a los conceptos adquiridos y lo aplica en diversas situaciones</i>	I	I	I
12	<i>Simbolizan los objetos de acuerdo a su nombre</i>	I	I	I
DIMENSION 2. APRENDIZAJE POR CONCEPTOS				
13	<i>Atribuyen significados a determinados hechos</i>	I	I	I
14	<i>Generalizan acontecimientos con facilidad</i>	I	I	I
15	<i>Describen con facilidad hechos o sucesos presentes</i>	I	I	I
16	<i>Nombran a los símbolos con su nombre correcto</i>	I	I	I
17	<i>Aprenden con facilidad usando símbolos</i>	I	I	I
18	<i>Incorporan otros conceptos e ideas más inclusivas mediante los organizadores previos</i>	I	I	I
19	<i>Indican los signos de la información adquirida</i>	I	I	I
20	<i>Representan los signos de la información adquirida</i>	I	I	I
21	<i>Marcen los signos de la información adquirida</i>	I	I	I
DIMENSION 2. APRENDIZAJE POR REPRESENTACION				
22	<i>Nombran a los objetos según sus saberes previos</i>	I	I	I
23	<i>Representan los objetos según su forma</i>	I	I	I
24	<i>Generalizan el nombre de los objetos según lo aprendido</i>	I	I	I
25	<i>Reconocen con facilidad el significado de las nuevas palabras</i>	I	I	I
26	<i>Usan nuevas palabras con un nuevo vocabulario</i>	I	I	I
27	<i>Representan los objetos con su significado</i>	I	I	I
28	<i>Relacionan con facilidad varias palabras</i>	I	I	I
29	<i>Expresan sus ideas y las combinan con varias palabras del texto</i>	I	I	I

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA
"CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA"



DS N.º 011-03-ED-0001 N.º 004-2014-MINEDU

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 071-2024-D-EESPPr."CLAM"-AYAC.

Ayacucho, 2024 mayo 14.

Visto, el expediente N.º 497 de fecha 10 de abril 2024, solicitando la aprobación del proyecto de investigación titulado **Juegos lúdicos y aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes del primero C de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023**, presentado por los egresados **Ronald Eduardo Santos Rodríguez** y **Juniors Nilson Zanabria Villano**, del programa profesional de Idiomas, Especialidad: Inglés, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho;

CONSIDERANDO:

Que, es política institucional del Instituto de Educación Superior Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; garantizar mediante la resolución directoral, el normal desarrollo de las actividades académicas y administrativas de la institución de conformidad a normas legales vigentes;

Estando a lo actuado y establecido por el Jefe de Unidad de Investigación y Académica del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; y

De conformidad a la Ley N.º 30512, Nueva Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su Reglamento aprobado por DS N.º 010-2010-MINEDU, DS N.º 41-95-ED., Creación del Instituto Superior de Educación Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho, RD N.º 178-2005-ED, que autoriza al ISEPr. "CLAM" el funcionamiento de la carrera profesional de idioma Inglés; RDSR N.º 000696-2018, Conversión del ISE a Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho y la RD N.º 014-2021-IESPPr."CLAM"-A, que aprueba el Reglamento de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho;

SE RESUELVE:

Artículo 1º. Aprobar el proyecto de investigación titulado **Juegos lúdicos y aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes del primero C de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023**, presentado por los egresados **Ronald Eduardo Santos Rodríguez** y **Juniors Nilson Zanabria Villano**, del programa profesional de Idiomas, Especialidad: Inglés, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho;

Artículo 2º. Nombrar como asesor del trabajo de investigación al Mg. **CORNELIO EMILIO ARGUELLES CONTRERAS**, a fin de garantizar el desarrollo y el informe final de la tesis.

Artículo 3º. Encargar a la secretaria de la institución la entrega de la presente a las interesadas.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



YAG/DIR
EGG/JUI
PID/JUA
GAPC/Sec

¡CLAM, siempre adelante en formación pedagógica!

Ayacucho, 11 de setiembre de 2024

INFORME N 002- 2024-EESPPPriv.” CLAM”/D- AYAC.

Señor : Dr. YONI AYALA GUTIERREZ
Director del EESPPr. “CLAM” de Ayacucho
(Unidad de investigación)

Asunto : Opinión favorable de la Tesis

Por medio del presente en mi condición de asesor del trabajo de investigación que lleva por título: **Juegos lúdicos y el aprendizaje significativo del idioma Inglés en los estudiantes del primero “C” de la Institución Educativa Pública: “Luis Carranza” de Ayacucho, 2023.** Emito la opinión favorable en el siguiente término:

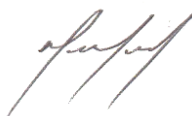
I. ASPECTO FORMAL

- La tesis cumple con los requisitos exigidos por el esquema del proyecto de investigación de conformidad a la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°0071-2024-EESPPr. “CLAM”- D-AYAC.
- Se observa un contenido adecuado, organizado en relación a las variables de estudio.
- Existe una coherencia entre el planteamiento del problema, importancia y justificación, marco referencial y el marco teórico.
- La tesis responde a las actividades y temáticas propias a la formación profesional.

II. ANÁLISIS DE CONTENIDO

- El problema está limitado en el contexto teórico, espacial y temporal.
- Los problemas específicos operativizan el problema general, guardando la coherencia con los objetivos y las hipótesis.
- El contenido teórico esta agrupado en dos variables en el marco teórico, empleando una bibliográfica actualizada.
- La referencia bibliográfica tiene en cuenta la especialidad del tema y área.

Es todo cuanto informo para los fines pertinentes.



Atentamente,

Mg. CORNELIO EMILIO ARGUELLES CONTRERAS

Asesor

MATERIAL EXPERIMENTAL

Juegos lúdicos y el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes de primero “C” de la Institución Educativa Pública Luis Carranza de Ayacucho, 2023

I. Datos generales:

- 1.1. Institución Educativa : “Luis Carranza”
- 1.2. Director de la IEI : Lic. SANDRA SANCHEZ HUAMANI
- 1.3. Docente de aula :
- 1.4. Nombre de la sección : Primero
- 1.5. Edad de los estudiantes : 13 años
- 1.6. N° de estudiantes : 30 de primero “C”
- 1.7. Tesistas : SANTOS RODRIGUEZ, Ronald Eduardo
ZANABRIA VILLANO, Juniors Nilson

II. Introducción

La propuesta del material experimental se elabora con la finalidad de fomentar el desarrollo del aprendizaje significativo a través de los Juegos lúdicos. El objetivo del material experimental es usar la aplicación de los juegos lúdicos. Cuando el docente anuncia que participarán en un juego o dinámica, los estudiantes se sienten comprometidos y motivados para completar la tarea. Por lo tanto, es responsabilidad de los educadores incluir estrategias adecuadas en las experiencias de enseñanza-aprendizaje que ayudan a dirigir una clase y alientan a los estudiantes a desarrollar plenamente su potencial lúdico para crear y tener éxito en aprendizajes significativos. La mencionada propuesta está enfocada en desarrollar diez talleres de aplicación de juegos lúdicos en el proceso didáctico: antes, durante y después del discurso. El material experimental está diseñado para adaptar y reflexionar; por tanto, el maestro puede utilizar para lograr sus objetivos, y tiene la libertad de ajustarlo o adaptarlo a los intereses y necesidades de los estudiantes. Finalmente, se presenta también las estrategias sugeridas a los docentes.

III. Fundamentación

Esta propuesta toma como base a:

Ausubel (2009) que sostiene: Reorganizar los modelos mentales de percepciones, proposiciones, ideas, conceptos y representaciones existentes en el alumno son esenciales para el proceso de aprendizaje significativo. Tanto la escuela de pensamiento constructivista como la interaccionista podrían aplicarse en el proceso de aprendizaje significativo. El primero sostiene que el aprendizaje es un proceso de transformación y estructuración activa por parte del sujeto, y no una absorción pasiva de conocimiento fáctico. El segundo postula que los materiales de estudio y la información externa interactúan con esquemas y características de conocimiento previo de un aprendiz (p. 45).

Ochoa (2018) que concluye: El uso de juegos entretenidos como herramienta de enseñanza de matemática ayudó a los estudiantes a alcanzar el nivel de competencia deseada, ya que han perfeccionado sus habilidades de razonamiento y demostración, así como la capacidad de comunicación matemática y resolución de problemas.

IV. Objetivos

4.1. Objetivo general

Aplicar materiales experimentales de 10 sesiones de juegos lúdicos, para lograr aprendizajes significativos con los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Luis Carranza, 2023.

4.2. Objetivos específicos

- Planificar 10 talleres de aprendizaje teniendo en cuenta la edad, contexto, y el desarrollo del aprendizaje significativo.
- Realizar las actividades del taller de aprendizaje una vez a la semana.
- Aplicar el material experimental usando los juegos lúdicos.

V. Metodología

Se fomentó la participación y la expresión espontánea en la realización de talleres, sobre los juegos lúdicos, como recurso fundamental en el aprendizaje significativo.

VI. Organización de actividades de aprendizaje o secuencia de sesiones de aprendizaje

<p>Sesión 1 TÍTULO. SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS. FECHA: 28/09/23</p>	<p>Sesión 2 TÍTULO. OBJECT PRONOUNS FECHA: 05/10/2023</p>
<p>DESCRIPCIÓN. El docente les recuerda los pronombres personales y los SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS.</p>	<p>DESCRIPCIÓN. El docente escribe en la pizarra oraciones utilizando la gramática del OBJECT PRONOUNS a través de un juego lúdico llamado: The dice.</p>
<p>Sesión 3 TÍTULO. REFLEXIVE PRONOUNS FECHA: 12/10/23</p>	<p>Sesión 4 TÍTULO. FUTURE WILL FECHA: 19/10/23</p>
<p>DESCRIPCIÓN. Identifican, asocian, nombran, aprenden. El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: THE ROUND.</p>	<p>DESCRIPCIÓN Indican, representan, marcan, unen, agregan. El estudiante elegido escoge un flash Word y un verbo para así escribir una oración en inglés y después leer en voz alta.</p>
<p>Sesión 5 TÍTULO. USED TO FECHA: 26/10/23</p>	<p>Sesión 6 TÍTULO. FREQUENCY ADVERBS FECHA: 09/11/23</p>
<p>DESCRIPCIÓN. Combinan, relacionan, transmiten convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales al escribir oraciones usando el USED TO.</p>	<p>DESCRIPCIÓN. Identifican, asocian, aprenden y emplean convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales al escribir oraciones usando el frequency adverbs.</p>
<p>Sesión 7 TÍTULO. FIRST CONDITIONAL FECHA: 16/11/23</p>	<p>Sesión 8 TÍTULO. PRESENT PERFECT FECHA: 23/11/23</p>
<p>DESCRIPCIÓN. Indican, representan, unen, desarrollan y emplean convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales al escribir oraciones usando el FIRST CONDITIONAL.</p>	<p>DESCRIPCIÓN. Combinan, relacionan, incorporan y emplean convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales al escribir oraciones usando el PRESENT PERFECT.</p>
<p>Sesión 9 TÍTULO. SINCE AND FOR FECHA: 30/11/23</p>	
<p>DESCRIPCIÓN Asocian, nombran, aprenden y adecúan el texto que escriben en inglés a la situación comunicativa para escribir oraciones gramaticales con SINCE AND FOR</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1
SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronnald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	28/09/23

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN:

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p> <ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de textos orales Infiere e interpreta información de textos orales Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica 	<p>Adecua el texto que escribe en inglés a la situación comunicativa para escribir oraciones gramaticales del <u>SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS</u>.</p> <p>Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales y ortográficos.</p> <p>Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro a los modos culturales.</p> <p>Emplea estratégicamente textos, movimientos corporales al comunicar oraciones gramaticales del <u>SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS</u>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Adecúa su Message al tipo de mensaje, eligiendo el registro formal o informal, y teniendo como base fuentes escritas. Escribe párrafos de invitación bajo un sistema organizado conforme a su estructura y con la coherencia y cohesión de ideas. Utiliza las convenciones lingüísticas, gramaticales y ortográficas en forma pertinente, para ocasionar interés en el lector. Adecua el texto para describir y leer textos utilizando el vocabulario simple y el contexto personal. 	<p>Participación de los estudiantes a través de un escrito, oralmente y la correcta pronunciación</p>


<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral <p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto escrito • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>Identifica información explícita, relevante y complementaria al leer oraciones gramaticales del SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS. Opina en inglés de manera oral sobre el contenido y organización del texto.</p>	<p>Organiza sus ideas para brindar información básica al leer textos a partir del contexto personal.</p>	
<p>Competencias transversales</p>	<p>Desempeño (precisado)</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Evidencias de aprendizaje</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<p>Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.</p>	<p>Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones.</p>	<p>Explica las reglas gramaticales del SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS</p>

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS


Enfoques transversales	Valores	Acciones observables
<p>Enfoque de búsqueda de la excelencia</p>	<p>Superación personal</p>	<p>Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias</p>

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

Momentos	Actividades/estrategias
<p>Start</p>	<p><u>START ACTIVITIES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa al aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en inglés

Development	<p><u>COOPERATIVE WORK ACTIVITY:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer el título de clase: <u>SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS.</u> • El docente les recuerda los pronombres personales y los <u>SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS.</u> <div data-bbox="555 432 1084 810" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center; background-color: #e0e0e0;">Past Simple</th> <th style="width: 50%; text-align: center; background-color: #e0e0e0;">Past Continuous</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; border: 1px dashed black; padding: 2px;">Completed actions, habits and facts in the Past</p> <ul style="list-style-type: none"> • They went to the cinema yesterday. • When I was little, I always visited my grandparents in the village. • Angela lived in Bangkok for a year. </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; border: 1px dashed black; padding: 2px;">Interrupted actions, specific time, parallel actions</p> <ul style="list-style-type: none"> • I was watching youtube when the phone rang. • Mike was cooking dinner last night at 7 pm. • While Marina was washing up, her daughter was playing games. </td> </tr> </tbody> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> • El docente escribe en la pizarra oraciones utilizando la gramática del <u>SIMPLE PAST VS PAST CONTINUOUS.</u> • El docente escribe algunos ejemplos: • El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: The dice. • El docente da a conocer los materiales que se utilizaran durante el desarrollo de la sesión <ol style="list-style-type: none"> 1. flash words 2. dado <div data-bbox="763 1082 987 1273" style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer los pasos del juego lúdico. <p>DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (THE DICE).</p>	Past Simple	Past Continuous	<p style="text-align: center; border: 1px dashed black; padding: 2px;">Completed actions, habits and facts in the Past</p> <ul style="list-style-type: none"> • They went to the cinema yesterday. • When I was little, I always visited my grandparents in the village. • Angela lived in Bangkok for a year. 	<p style="text-align: center; border: 1px dashed black; padding: 2px;">Interrupted actions, specific time, parallel actions</p> <ul style="list-style-type: none"> • I was watching youtube when the phone rang. • Mike was cooking dinner last night at 7 pm. • While Marina was washing up, her daughter was playing games.
Past Simple	Past Continuous				
<p style="text-align: center; border: 1px dashed black; padding: 2px;">Completed actions, habits and facts in the Past</p> <ul style="list-style-type: none"> • They went to the cinema yesterday. • When I was little, I always visited my grandparents in the village. • Angela lived in Bangkok for a year. 	<p style="text-align: center; border: 1px dashed black; padding: 2px;">Interrupted actions, specific time, parallel actions</p> <ul style="list-style-type: none"> • I was watching youtube when the phone rang. • Mike was cooking dinner last night at 7 pm. • While Marina was washing up, her daughter was playing games. 				

	<ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas y así empezar con el juego. • El docente selecciona parejas para la dinámica del juego. • El docente lanza el dado ya enumerado para dar inicio a la participación de los estudiantes • El estudiante que saque el número mayor será quien ordene las palabras que forman una oración. • el siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior. 	
Closing	<u>ASSESSMENT FOR LEARNING:</u>	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mí preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
Me gustó la clase	(SI) (NO)	



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

 FECHA:
 Docente supervisor(a)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2
OBJECT PRONOUNS

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronnald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	05/10/23

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN:

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de textos orales • Infiere e interpreta información de textos orales 	<p>Emplea convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales al escribir oraciones usando el Object pronouns, Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales.</p> <p>Adapta el texto oral a la situación comunicativa, manteniendo el registro y los modos culturales y el aspecto personal, Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales, contacto visual y desplazamiento, Opina en inglés como hablante y oyente al jugar un juego lúdico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa su Message al tipo de mensaje, eligiendo el registro formal o informal, y teniendo como base fuentes escritas. • Escribe párrafos de invitación bajo un sistema organizado conforme a su estructura y con la coherencia y cohesión de ideas. • Utiliza las convenciones lingüísticas, gramaticales y ortográficas en forma pertinente, para ocasionar interés en el lector. • Adecua el texto para describir y leer textos utilizando el vocabulario simple y el contexto personal. 	<p>Participación de los estudiantes a través de un escrito, oralmente y la correcta pronunciación</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral <p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto escrito • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>Explica el tema y el propósito comunicativo, Opina en inglés de manera oral sobre el contenido y organización de oraciones utilizando la gramática del Object pronouns.</p>	<p>Organiza sus ideas para brindar información básica al leer textos a partir del contexto personal.</p>	
<p>Competencias transversales</p>	<p>Desempeño (precisado)</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Evidencias de aprendizaje</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<p>Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.</p>	<p>Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones.</p>	<p>Explica las reglas gramaticales del object pronouns.</p>

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

<p>Enfoques transversales</p>	<p>Valores</p>	<p>Acciones observables</p>
--------------------------------------	-----------------------	------------------------------------

Enfoque de búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias
---	---------------------	---

IV.SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE }

Momentos	Actividades/estrategias																											
Start	<p><u>START ACTIVITIES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa al aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en ingles 																											
Development	<p><u>COOPERATIVE WORK ACTIVITY:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer el título de clase: Object pronouns. • El docente les recuerda los pronombres personales y los Object pronouns. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>OBJECT PRONOUNS</p> <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #4a7ebb; color: white;"> <th style="padding: 5px;">SUBJECT PRONOUNS</th> <th style="padding: 5px;">OBJECT PRONOUNS</th> <th style="padding: 5px;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">I</td> <td style="padding: 5px;">ME</td> <td style="padding: 5px;">Can you help me?</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">YOU</td> <td style="padding: 5px;">YOU</td> <td style="padding: 5px;">I know you</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">HE</td> <td style="padding: 5px;">HIM</td> <td style="padding: 5px;">She isn't in love with him</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">SHE</td> <td style="padding: 5px;">HER</td> <td style="padding: 5px;">He phones her every day</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">IT</td> <td style="padding: 5px;">IT</td> <td style="padding: 5px;">I don't like it</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">WE</td> <td style="padding: 5px;">US</td> <td style="padding: 5px;">Wait for us!</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">YOU</td> <td style="padding: 5px;">YOU</td> <td style="padding: 5px;">Call them this evening</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">THEY</td> <td style="padding: 5px;">THEM</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> • El docente escribe en la pizarra oraciones utilizando la gramática del Object pronouns. • El docente escribe algunos ejemplos: • El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: The dice. • El docente da a conocer los materiales que se utilizaran durante el desarrollo de la sesión 	SUBJECT PRONOUNS	OBJECT PRONOUNS		I	ME	Can you help me ?	YOU	YOU	I know you	HE	HIM	She isn't in love with him	SHE	HER	He phones her every day	IT	IT	I don't like it	WE	US	Wait for us !	YOU	YOU	Call them this evening	THEY	THEM	
SUBJECT PRONOUNS	OBJECT PRONOUNS																											
I	ME	Can you help me ?																										
YOU	YOU	I know you																										
HE	HIM	She isn't in love with him																										
SHE	HER	He phones her every day																										
IT	IT	I don't like it																										
WE	US	Wait for us !																										
YOU	YOU	Call them this evening																										
THEY	THEM																											



- flash words
- Dado
- El docente da a conocer los pasos del juego lúdico.

DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (THE DICE).

- El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas y así empezar con el juego.
- El docente selecciona parejas para la dinámica del juego.
- El docente lanza el dado ya enumerado para dar inicio a la participación de los estudiantes
- El estudiante que saque el número mayor será quien ordene las palabras que forman una oración.
- el siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior



Closing	ASSESSMENT FOR LEARNING:	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mi preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
Me gustó la clase	(SI) (NO)	



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

 FECHA: _____
 Docente supervisor(a)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03
REFLEXIVE PRONOUNS

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronnald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	12/10/23

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN:

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de textos orales • Infiere e interpreta información de 	<p>Adecua el texto que escribe en inglés a la situación comunicativa, Produce textos escritos en inglés entorno a un tema con coherencia, Emplea convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales, Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales.</p> <p>Recupera información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos, Deduce información señalando características de seres, objetos, lugares y hechos, Explica el tema y el propósito comunicativo, Adapta el texto oral a la situación comunicativa, manteniendo el registro y los modos culturales, Expresa sus ideas, emociones y experiencias entorno a un tema, Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales, contacto visual y desplazamiento, Participa en diversas situaciones comunicaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa su Message al tipo de mensaje, eligiendo el registro formal o informal, y teniendo como base fuentes escritas. • Escribe párrafos de invitación bajo un sistema organizado conforme a su estructura y con la coherencia y cohesión de ideas. • Utiliza las convenciones lingüísticas, gramaticales y ortográficas en forma pertinente, para ocasionar interés en el lector. • Adecua el texto para describir y leer textos utilizando el vocabulario simple y el contexto personal. 	<p>Participación de los estudiantes a través de un escrito, oralmente y la correcta pronunciación</p>

<p>textos orales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral <p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto escrito • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>alternando los roles de hablante y oyente, Opina en inglés como hablante y oyente.</p> <p>Identifica información explícita, relevante y complementaria integrando datos, Deduce diversas relaciones lógicas y jerárquicas, Explica el tema y el propósito comunicativo, Opina en inglés de manera oral o escrita sobre el contenido y organización del texto escrito.</p>	<p>Organiza sus ideas para brindar información básica al leer textos a partir del contexto personal.</p>	
<p>Competencias transversales</p>	<p>Desempeño (precisado)</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Evidencias de aprendizaje</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<p>Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.</p>	<p>Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones personales.</p>	<p>Explica las reglas gramaticales del reflexive pronouns.</p>

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

Enfoques transversales	Valores	Acciones observables
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

Momentos	Actividades/estrategias																								
Start	<p><u>START ACTIVITIES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa al aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en inglés 																								
Development	<p><u>COOPERATIVE WORK ACTIVITY:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer el título de clase: pronouns reflexives <ul style="list-style-type: none"> • El docente escribe los pronombres reflexivos • El docente escribe algunos ejemplos: • El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: the round. • El docente da a conocer los materiales que se utilizarán durante el desarrollo de la sesión • El docente da a conocer los pasos del juego lúdico. <table border="1" data-bbox="465 715 900 1174"> <thead> <tr> <th colspan="3">Reflexive Pronouns</th> </tr> <tr> <th></th> <th>Subject Pronouns</th> <th>Reflexive Pronouns</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="5">Singular</td> <td>I</td> <td>myself</td> </tr> <tr> <td>you</td> <td>yourself</td> </tr> <tr> <td>he</td> <td>himself</td> </tr> <tr> <td>she</td> <td>herself</td> </tr> <tr> <td>it</td> <td>itself</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Plural</td> <td>we</td> <td>ourselves</td> </tr> <tr> <td>you</td> <td>yourselves</td> </tr> <tr> <td>they</td> <td>themselves</td> </tr> </tbody> </table> <p><u>DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (THE ROUND).</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas en forma de U y así empezar con el juego. • El docente enumera a los estudiantes para la dinámica del juego. • El docente lanza el dado ya enumerado para dar inicio a la participación de los estudiantes • El estudiante elegido escoge un flash Word y un verbo para así escribir una oración en inglés y después leer en voz alta. • El estudiante luego de haber leído la oración lanza el dado enumerado para así dar paso al siguiente estudiante. 	Reflexive Pronouns				Subject Pronouns	Reflexive Pronouns	Singular	I	myself	you	yourself	he	himself	she	herself	it	itself	Plural	we	ourselves	you	yourselves	they	themselves
Reflexive Pronouns																									
	Subject Pronouns	Reflexive Pronouns																							
Singular	I	myself																							
	you	yourself																							
	he	himself																							
	she	herself																							
	it	itself																							
Plural	we	ourselves																							
	you	yourselves																							
	they	themselves																							

	<ul style="list-style-type: none"> • el siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior. 	
Closing	<u>ASSESSMENT FOR LEARNING:</u>	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mí preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
Me gustó la clase	(SI) (NO)	



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

FECHA: _____
 Docente supervisor(a)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04
FUTURE WILL

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronnald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	19/10/23

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN:

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p> <ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de textos orales Infiere e interpreta información de textos orales 	<p>Adecua el texto que escribe en inglés a la situación comunicativa, Produce textos escritos en ingles entorno a un tema con coherencia, Emplea convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales, Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales.</p> <p>Recupera información explícita, relevante y complementaria seleccionando datos específicos, Deduce información señalando características de seres, objetos, lugares y hechos, Explica el tema y el propósito comunicativo, Adapta el texto oral a la situación comunicativa, manteniendo el registro y los modos culturales, Expresa sus ideas, emociones y experiencias entorno a un tema, Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales, contacto visual y desplazamiento, Participa en diversas situaciones comunicaciones alternando los roles de hablante y oyente, Opina en inglés como hablante y</p>	<ul style="list-style-type: none"> Adecúa su Message al tipo de mensaje, eligiendo el registro formal o informal, y teniendo como base fuentes escritas. Escribe párrafos de invitación bajo un sistema organizado conforme a su estructura y con la coherencia y cohesión de ideas. Utiliza las convenciones lingüísticas, gramaticales y ortográficas en forma pertinente, para ocasionar interés en el lector. Adecua el texto para describir y leer textos utilizando el vocabulario simple y el contexto personal. 	<p>Participación de los estudiantes a través de un escrito, oralmente y la correcta pronunciación</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral <p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto escrito • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>oyente.</p> <p>Identifica información explícita, relevante y complementaria integrando datos, Deduce diversas relaciones lógicas y jerárquicas, Explica el tema y el propósito comunicativo, Opina en inglés de manera oral o escrita sobre el contenido y organización del texto escrito.</p>	<p>Organiza sus ideas para brindar información básica al leer textos a partir del contexto personal.</p>	
<p>Competencias transversales</p>	<p>Desempeño (precisado)</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Evidencias de aprendizaje</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<p>Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.</p>	<p>Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones.</p>	<p>Explica las reglas gramaticales del Future will.</p>

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

Enfoques transversales	Valores	Acciones observables
<p>Enfoque de búsqueda de la excelencia</p>	<p>Superación personal</p>	<p>Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias</p>

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

Momentos	Actividades/estrategias
<p>Start</p>	<p><u>START ACTIVITIES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa al aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en inglés

velopment


COOPERATIVE WORK ACTIVITY:

- El docente da a conocer el título de clase: **Future Will.**
- El docente les recuerda los pronombres personales y el verbo modal **WILL** en su forma afirmativa, negativa e interrogativa.

Future simple		
Affirmative	Negative	Question
I will work.	I will not work.	Will I work?
You will listen.	You will not listen.	Will you listen?
He/she will stay.	He/she will not stay.	Will he/she stay?
You will phone.	You will not phone.	Will you phone?
They will speak.	They will not speak.	Will they speak?

- El docente escribe en la pizarra oraciones utilizando las tres formas
 - El docente escribe algunos ejemplos:
 - El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: **the round.**
 - El docente da a conocer los materiales que se utilizarán durante el desarrollo de la sesión
 - El docente da a conocer los pasos del juego lúdico
- DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (THE ROUND).**
- El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas en forma de U y así empezar con el juego.
 - El docente enumera a los estudiantes para la dinámica del juego.
 - El docente lanza el dado ya enumerado para dar inicio a la participación de los estudiantes
 - El estudiante elegido escoge un **flash Word** y un **verbo** para así escribir una oración en inglés y después leer en voz alta.
 - El estudiante luego de haber leído la oración lanza el dado enumerado para así dar paso al siguiente estudiante.
 - El siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior.

Closing	<u>ASSESSMENT FOR LEARNING:</u>	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mí preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
Me gustó la clase	(SI) (NO)	



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

FECHA: _____
 Docente supervisor(a)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05
USED TO

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronnald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	26/10/23

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones.	Explica las reglas gramaticales del USED TO y practican un juego lúdico.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

Enfoques transversales	Valores	Acciones observables
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

Momentos	Actividades/estrategias
Start	<u>START ACTIVITIES:</u> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa al aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en inglés

COOPERATIVE WORK ACTIVITY:

- El docente da a conocer el título de clase: **USED TO**.
- El docente les recuerda los pronombres personales y la gramática del **USED TO** en su forma afirmativa, negativa e interrogativa.



- El docente escribe en la pizarra **oraciones** utilizando las tres formas: **afirmativa, negativa e interrogativa**.
- El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: **MY LITTLE FEET TELL ME**.
- El docente da a conocer los materiales que se utilizaran durante el desarrollo de la sesión.

Development


Flash Word enumerados.
Escaleras enumeradas (círculos).
Una venda.




- El docente da a conocer los pasos del juego lúdico.

DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (MY LITTLE FEET TELL ME).

- El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas en 2 grupos y así empezar con el juego.
- El docente les entrega a los estudiantes los **flashes words enumerados** para la dinámica del juego.
- los estudiantes eligen un representante.
- El estudiante elegido camina sobre los círculos y se detiene en un número.
- El estudiante con el numero sale a escribir una oración utilizando la gramática del **USED TO** en su forma afirmativa, negativa e interrogativa.
- El siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior.
- El grupo que logre realizar primero las 6 oraciones es el ganador.

		
Closing	<u>ASSESSMENT FOR LEARNING:</u>	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mí preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
Me gustó la clase	(SI) (NO)	



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

FECHA: _____
 Docente supervisor(a)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06
FREQUENCY ADVERBS

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	09/11/23

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN:

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de textos orales • Infiere e interpreta información de textos orales • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica 	<p>Emplea convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales al escribir oraciones usando el frequency adverbs, Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales.</p> <p>Adapta el texto oral a la situación comunicativa, manteniendo el registro y los modos culturales y el aspecto personal, Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales, contacto visual y desplazamiento, Opina en inglés como hablante y oyente al jugar un juego lúdico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe párrafos de invitación bajo un sistema organizado conforme a su estructura y con la coherencia y cohesión de ideas. • Utiliza las convenciones lingüísticas, gramaticales y ortográficas en forma pertinente, para ocasionar interés en el lector. • Adecua el texto para describir y leer textos utilizando el vocabulario simple y el contexto personal. 	<p>Participación de los estudiantes a través de un escrito, oralmente y la correcta pronunciación</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral <p style="text-align: center;">LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto escrito • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>Explica el tema y el propósito comunicativo, Opina en inglés de manera oral sobre el contenido y organización de oraciones utilizando la gramática del frequency adverbs.</p>	<p>Organiza sus ideas para brindar información básica al leer textos a partir del contexto personal.</p>	
Competencias transversales	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<p>Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.</p>	<p>Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones.</p>	<p>Explica las reglas gramaticales del frequency adverbs y practican un juego lúdico.</p>

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

Enfoques transversales	Valores	Acciones observables
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

Momentos	Actividades/estrategias
Start	<p><u>START ACTIVITIES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa a aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en inglés

Development

COOPERATIVE WORK ACTIVITY:

- El docente da a conocer el título de clase: **FREQUENCY ADVERBS.**
- El docente les recuerda los **frequency adverbs.**
- El docente escribe en la pizarra **oraciones utilizando los adverbios de frecuencia.**

ADVERBS OF FREQUENCY

100%	ALWAYS	He's always very punctual. I'll see if he's here yet.
90%	USUALLY	We usually go to the restaurant on Sundays.
80%	GENERALLY	We generally go to the sea for our holidays.
70%	OFTEN	They often went caroling at Christmas.
50%	SOMETIMES	Sometimes , I just need someone to talk to.
30%	OCCASIONALLY	We occasionally meet for a drink after work.
15%	SELDOM	I have seldom seen such brutality.
5%	RARELY	She is old and rarely goes out.
0%	NEVER	If you don't aim high you will never hit high.

www.eslforums.com

- El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: **MY LITTLE FEET TELL ME.**
- El docente da a conocer los materiales que se utilizarán durante el desarrollo de la sesión.



1. Flash Word enumerados.
2. Escaleras enumeradas (círculos).
3. Una venda.

- El docente da a conocer los pasos del juego lúdico.

DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (MY LITTLE FEET TELL ME).

- El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas en 2 grupos y así empezar con el juego.
- El docente les entrega a los estudiantes los **flashes words enumerados** para la dinámica del juego.
- los estudiantes eligen un representante.
- El estudiante elegido camina sobre los círculos y se detiene en un número.
- el estudiante con el número sale a escribir una oración utilizando la gramática **frequency adverbs.**
- el siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior.



	• El grupo que logre realizar primero las 6 oraciones es el ganador.	
Closing	ASSESSMENT FOR LEARNING:	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mí preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
	Me gustó la clase	(SI) (NO)



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

 FECHA: -----
 Docente supervisor(a)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07
FIRST CONDITIONAL

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	16/11/23

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN:

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de textos orales • Infiere e interpreta información de textos orales • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica 	<p>Emplea convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales al escribir oraciones usando el FIRST CONDITIONAL, Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales.</p> <p>Adapta el texto oral a la situación comunicativa, manteniendo el registro y los modos culturales y el aspecto personal, Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales, contacto visual y desplazamiento, Opina en inglés como hablante y oyente al jugar un juego lúdico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe párrafos de invitación bajo un sistema organizado conforme a su estructura y con la coherencia y cohesión de ideas. • Utiliza las convenciones lingüísticas, gramaticales y ortográficas en forma pertinente, para ocasionar interés en el lector. • Adecua el texto para describir y leer textos utilizando el vocabulario simple y el contexto personal. 	<p>Participación de los estudiantes a través de un escrito, oralmente y la correcta pronunciación</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral <p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto escrito • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	Explica el tema y el propósito comunicativo, Opina en inglés de manera oral sobre el contenido y organización de oraciones utilizando la gramática FIRST CONDITIONAL.	Organiza sus ideas para brindar información básica al leer textos a partir del contexto personal.	
Competencias transversales	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones.	Explica las reglas gramaticales del FIRST CONDITIONAL y practican un juego lúdico.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

Enfoques transversales	Valores	Acciones observables
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

Momentos	Actividades/estrategias
Start	<p><u>START ACTIVITIES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa al aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en inglés
Development	<p><u>COOPERATIVE WORK ACTIVITY:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer el título de clase: FIRST CONDITIONAL.

- El docente les recuerda los **FIRST CONDITIONAL**.
- El docente escribe en la pizarra **oraciones utilizando los FIRST CONDITIONAL**.

FIRST CONDITIONAL

The **first conditional** is common when we are talking about *possible plans, promises, warnings, threats* or for *persuading* someone.

CONDITION	+	RESULT
PRESENT SIMPLE		FUTURE SIMPLE

✔ If you eat my chocolate, you'll sleep outside with the dog.

✔ If you drive us to the concert, I'll pay for the parking.

www.grammarof.com www.grammarof.com www.grammarof.com

- El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: **MY LITTLE FEET TELL ME**.
- El docente da a conocer los materiales que se utilizarán durante el desarrollo de la sesión.

4. Flash Word enumerados.
5. Escaleras enumeradas (círculos).
6. Una venda.



- El docente da a conocer los pasos del juego lúdico.
- DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (MY LITTLE FEET TELL ME).**

- El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas en 2 grupos y así empezar con el juego.
- El docente les entrega a los estudiantes los **flashes words enumerados** para la dinámica del juego.
- los estudiantes eligen un representante.
- El estudiante elegido camina sobre los círculos y se detiene en un número.
- el estudiante con el numero sale a escribir una oración utilizando la gramática.
- El siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior.
- El grupo que logre realizar primero las 6 oraciones es el ganador.



Closing	ASSESSMENT FOR LEARNING:	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mí preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
Me gustó la clase	(SI) (NO)	



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

FECHA: _____
 Docente supervisor(a)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08
PRESENT PERFECT

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronnald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	23/11/23

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN:

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p> <ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de textos orales Infiere e interpreta información de textos orales Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral <p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA</p>	<p>Emplea convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos y gramaticales al escribir oraciones usando el PRESENT PERFECT, Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales.</p> <p>Adapta el texto oral a la situación comunicativa, manteniendo el registro y los modos culturales y el aspecto personal, Emplea estratégicamente gestos, movimientos corporales, contacto visual y desplazamiento, Opina en inglés como hablante y oyente al jugar un juego lúdico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Escribe párrafos de invitación bajo un sistema organizado conforme a su estructura y con la coherencia y cohesión de ideas. Utiliza las convenciones lingüísticas, gramaticales y ortográficas en forma pertinente, para ocasionar interés en el lector. Adecua el texto para describir y leer textos utilizando el vocabulario simple y el contexto personal. <p>Organiza sus ideas para brindar</p>	<p>Participación de los estudiantes a través de un escrito, oralmente y la correcta pronunciación</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto escrito • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	Explica el tema y el propósito comunicativo, Opina en inglés de manera oral sobre el contenido y organización de oraciones utilizando la gramática del PRESENT PERFECT.	información básica al leer textos a partir del contexto personal.	
Competencias transversales	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones.	Explica las reglas gramaticales del PRESENT PERFECT y practican un juego lúdico.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

Enfoques transversales	Valores	Acciones observables
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

Momentos	Actividades/estrategias
Start	<u>START ACTIVITIES:</u> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa al aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en inglés
Development	<u>COOPERATIVE WORK ACTIVITY:</u> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer el título de clase: PRESENT PERFECT. • El docente les recuerda los pronombres personales y la gramática del PRESENT PERFECT en su forma afirmativa, negativa e interrogativa.



- El docente escribe en la pizarra **oraciones** utilizando las tres formas: **afirmativa, negativa e interrogativa**.
- El docente desarrolla el tema a través de un juego lúdico llamado: **MY LITTLE FEET TELL ME**.
- El docente da a conocer los materiales que se utilizarán durante el desarrollo de la sesión.

Flash Word enumerados.

Escaleras enumeradas (círculos).

Una venda.



- El docente da a conocer los pasos del juego lúdico.
- DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (MY LITTLE FEET TELL ME).**

- El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas en 2 grupos y así empezar con el juego.
- El docente les entrega a los estudiantes los **flashes words enumerados** para la dinámica del juego.
- los estudiantes eligen un representante.
- El estudiante elegido camina sobre los círculos y se detiene en un número.
- el estudiante con el número sale a escribir una oración utilizando la gramática del **USED TO en su forma afirmativa, negativa e interrogativa**.
- el siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior.
- El grupo que logre realizar primero las 6 oraciones es el ganador.



Closing	<u>ASSESSMENT FOR LEARNING:</u>	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mí preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
Me gustó la clase	(SI) (NO)	



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

FECHA: _____
 Docente supervisor(a)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9
SINCE AND FOR

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA	“LUIS CARRANZA”	BIMESTRE	IV	DURACIÓN	2 hours	
SUBJECT	English - Language	UNIDAD DE APRENDIZAJE	GRADE	SECTION	DAY	DATE
TEACHER	Ronnald - Juniors	VI	1°	C	TUESDAY	30/11/23

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN:

Competencias del área	Desempeño (precisado)	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de textos orales • Infiere e interpreta información de textos orales • Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y 	<p>Adecua el texto que escribe en inglés a la situación comunicativa para escribir oraciones gramaticales del SINCE AND FOR Evalúa su texto en inglés para mejorarlo considerando aspectos gramaticales y ortográficos.</p> <p>Adapta el texto oral a la situación comunicativa manteniendo el registro a los modos culturales.</p> <p>Emplea estratégicamente textos, movimientos corporales al comunicar oraciones gramaticales del SINCE AND FOR.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa su Message al tipo de mensaje, eligiendo el registro formal o informal, y teniendo como base fuentes escritas. • Escribe párrafos de invitación bajo un sistema organizado conforme a su estructura y con la coherencia y cohesión de ideas. • Utiliza las convenciones lingüísticas, gramaticales y ortográficas en forma pertinente, para ocasionar interés en el lector. • Adecua el texto para describir y leer textos utilizando el vocabulario simple y el contexto personal. 	<p>Participación de los estudiantes a través de un escrito, oralmente y la correcta pronunciación</p>




<p>paraverbales de forma estratégica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral <p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN INGLES COMO LENGUA EXTRANJERA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto escrito • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>Identifica información explícita, relevante y complementaria al leer oraciones gramaticales del SINCE AND FOR. Opina en inglés de manera oral sobre el contenido y organización del texto.</p>	<p>Organiza sus ideas para brindar información básica al leer textos a partir del contexto personal.</p>	
<p>Competencias transversales</p>	<p>Desempeño (precisado)</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Evidencias de aprendizaje</p>
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<p>Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.</p>	<p>Determina sus metas en razón a sus potencialidades y sus limitaciones.</p>	<p>Explica las reglas gramaticales del SINCE AND FOR.</p>

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

Enfoques transversales	Valores	Acciones observables
<p>Enfoque de búsqueda de la excelencia</p>	<p>Superación personal</p>	<p>Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias</p>

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

Momentos	Actividades/estrategias
----------	-------------------------

<p>Start</p>	<p><u>START ACTIVITIES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente ingresa al aula y responde al saludo de los estudiantes. • El docente da a conocer la fecha en ingles
<p>Development</p>	<p><u>COOPERATIVE WORK ACTIVITY:</u></p> <div data-bbox="481 387 1167 743" style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 2px solid magenta; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">Since</p> <p style="font-size: 0.8em;">Specific point in time.</p>  <p style="font-size: 0.7em;">9:00 10:00 11:00</p> <p style="font-size: 0.8em;">For example:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I have been studying since 9am. • She has been a teacher since 2015. • Ali has lived in London since April. </div> <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">For</p> <p style="font-size: 0.8em;">Duration of time.</p>  <p style="font-size: 0.7em;">9:00 10:00 11:00</p> <p style="font-size: 0.8em;">For example:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I have been studying for 3 hours. • She will be in the office for 2 hours. • He has lived in London for 3 months. </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da a conocer los pasos del juego lúdico <ol style="list-style-type: none"> 1. flash words 2. dado <p>DESARROLLO DEL JUEGO LÚDICO (THE DICE).</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente dirige a que los estudiantes ordenen las carpetas y así empezar con el juego. • El docente selecciona parejas para la dinámica del juego. • El docente lanza el dado ya enumerado para dar inicio a la participación de los estudiantes • El estudiante que saque el número mayor será quien ordene las palabras que forman una oración. • El siguiente estudiante sigue los pasos del estudiante anterior. <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div>

Closing	<u>ASSESSMENT FOR LEARNING:</u>	
	MI APRENDIZAJE	(marca con una X)
	¿Puedo comprender frases cortas en inglés utilizadas para informar sobre las actividades de mí preferencia?	(SI) (NO)
	¿Puedo utilizar vocabulario adecuado para la elaboración de un texto corto?	(SI) (NO)
	Tuve dificultades	(SI) (NO)
	Debo mejorar más	(SI) (NO)
Me gustó la clase	(SI) (NO)	



Prof. Danny Moisés Aguilar A.
INGLÉS

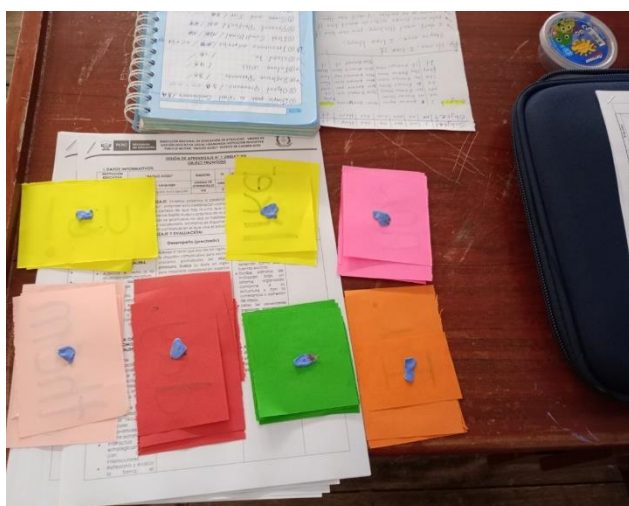
FECHA: _____
 Docente supervisor(a)

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Foto de rutina para inicio de las clases y término de las mismas.

Los estudiantes participan individualmente previa coordinación y pautas dadas por el profesor para el inicio del juego lúdico.



El profesor coloca los materiales sobre la mesa y da algunas explicaciones sobre el tipo de juego y sus pautas.



El profesor coloca los materiales sobre la mesa para cada grupo, y así iniciar con el juego.

Los materiales de trabajo están colocados en el piso para cada grupo y las fichas sobre la mesa para los representantes de los grupo.



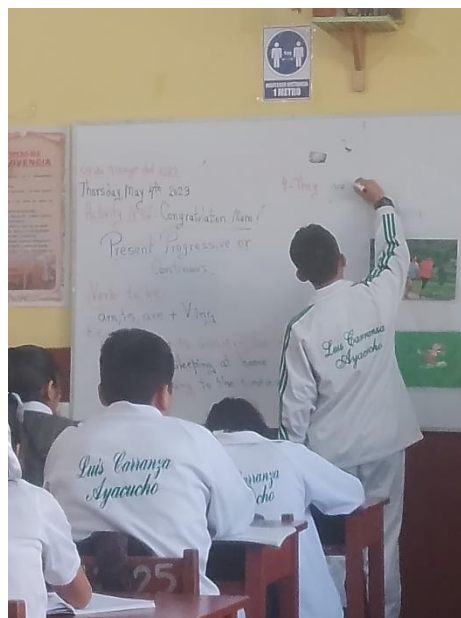
El profesor explica las reglas de juego a cada miembro del grupo.

Uno de los integrantes del grupo inicia con el juego pegando en la pizarra los materiales dotados (armado de las oraciones).



El alumno participa escribiendo una oración sobre la pizarra, a la vez logra puntos a favor de su grupo.

Los miembros de cada grupo participan acumulando puntos a favor de su agrupación.



El profesor da pautas sobre los pasos y procesos de cada juego.



El profesor explica los procedimientos del juego; luego forma grupos de trabajo.



Los estudiantes están felices disfrutando en el recreo, después de haber participado en los juegos de integración.



T1

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Nacional Hermilio Valdizan Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	1library.co Fuente de Internet	1%
7	www.clubensayos.com Fuente de Internet	1%
8	bdigital.unal.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	