

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE LENGUA COMUNICACIÓN E IDIOMA
INGLÉS



TESIS

METODO LUDICO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE
COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. JESUS OBRERO -
MEDIO MUNDO 2017

AUTOR

Bachiller JUAN DIEGO CADILLO CRISOSTOMO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADO EN EDUCACIÓN NIVEL SECUNDARIA

ESPECIALIDAD: DE LENGUA COMUNICACIÓN E IDIOMA INGLÉS

ASESORA:

Dra. Mariela Espinoza Vizquerra

HUACHO – PERÚ

2019

TESIS

**METODO LUDICO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL
ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E.**

JESUS OBRERO- MEDIO MUNDO 2017



Dra. Mariela Espinoza Vizquerra
DNU. 1261

Dra. MARIELA, ESPINOZA VIZQUERRA

ASESORA

Dr. EPIFANIO MELCHOR ESCUDERO ESCUDERO

PRESIDENTE

Mg. DANTE DE LA CRUZ PARDO

SECRETARIO

Mg. REYNALDO FRANCISCO CHERREPANO MANRIQUE

VOCAL

DEDICATORIA

A los que siguen el sueño de construir un mundo mejor.

Juan Diego Cadillo Crisostomo

ÍNDICE

PORTADA	i
DEDICATORIA.....	iii
ÍNDICE.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	1
Capítulo I.....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1 Descripción de la realidad problemática	3
1.2 Formulación del problema.....	4
1.2.1 Problema general	4
1.2.2 Problemas específicos	4
1.3 Objetivos de la investigación.....	4
1.3.1 Objetivo general.	4
1.3.2 Objetivos específicos.....	5
1.4 Justificación de la investigación	5
1.5 Delimitación del estudio.....	5
1.6 Viabilidad del estudio.....	6

Capítulo II.....	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1 Antecedentes de la investigación.....	7
2.1.1 Investigaciones internacionales.....	7
2.1.2 Investigaciones nacionales.....	8
2.2 Bases teóricas	8
2.3 Definiciones conceptuales	15
2.4 Formulación de hipótesis.....	15
2.4.1 Hipótesis general.....	15
2.4.2 Hipótesis específicas.....	15
Capítulo III	17
METODOLOGÍA.....	17
3.1 Diseño metodológico.....	17
3.1.1 Tipo de investigación.....	17
3.1.2 Nivel de investigación.....	17
3.1.3 Diseño.....	17
3.1.4 Enfoque.....	17
3.2 Población y muestra	18
3.2.1 Población.....	18
3.2.2 Muestra.....	19
3.3 Operacionalización de la variable e indicadores	20

3.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
3.4.1	Técnicas a emplear.	22
3.4.2	Descripción de los instrumentos.....	22
3.5	Técnicas para el procesamiento de la información.....	22
Capítulo IV		23
RESULTADOS		23
4.1	Análisis de resultados	23
4.2	Contrastación de hipótesis	31
CAPITULO V		40
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		40
5.1	Discusión	40
5.2	Conclusiones.....	41
5.3	Recomendaciones	42
Capítulo V I		43
REFERENCIAS		43
6.1	Fuentes bibliográficas.....	43
6.2	Fuentes electrónicas.....	44
ANEXOS		45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	18
Tabla 2	19
Tabla 3 El metodo lúdico ayuda a lograr un aprendizaje significativo	23
Tabla 4. El metodo lúdico fomenta el aprendizaje	24
Tabla 5 Considera que el metodo lúdico es importante para el aprendizaje significativaivo del área de comunicación	25
Tabla 6 Al utilizar el método lúdico se fortalece la capacidad de la expresión oral	26
Tabla 7 El método lúdico mejora significativamente la expresión escrita y por intermedio de ella la capacidad comunicativa	27
Tabla 8 Al utilizar el método lúdico los estudiantes mejoraron significativamente su nivel de comprensión de lectura	28
Tabla 9 El método lúdico ayuda a mejorar la capacidad auditiva de los estudiantes, mejorando con ello su capacidad de atención y concentración.	29
Tabla 10 La utilización del método lúdico ayuda a comprender y adquirir los conocimientos del área de comunicación de los estudiantes	30
Tabla 11	35
Tabla 12	38

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> El método lúdico ayuda a lograr un aprendizaje significativo	23
<i>Figura 2</i> El método lúdico fomenta el aprendizaje	24
<i>Figura 3</i> Considera que el método lúdico es importante para el aprendizaje significativo del área de comunicación	25
<i>Figura 4</i> Al utilizar el método lúdico se fortalece la capacidad de la expresión oral	26
<i>Figura 5</i> El método lúdico mejora significativamente la expresión escrita y por intermedio de ella la capacidad comunicativa.	27
<i>Figura 6</i> Al utilizar el método lúdico los estudiantes mejoraron significativamente su nivel de comprensión de lectura.	28
<i>Figura 7</i> El método lúdico ayuda a mejorar la capacidad auditiva de los estudiantes, mejorando con ello su capacidad de atención y concentración	29
<i>Figura 8</i> La utilización del método lúdico ayuda a comprender y adquirir los conocimientos del área de comunicación de los estudiantes.	30
<i>Figura 9</i> Saberes previos del área de comunicación	35
<i>Figura 10</i> Aprendizaje significativo del área de comunicación.....	37

RESUMEN

La presente investigación posee como objetivo de estudio determinar la dependencia que existe entre EL MÉTODO LÚDICO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JESUS OBRERO”- MEDIO MUNDO - 2018. Para determinar se llevó a cabo una investigación de tipo TEÓRICA de nivel correlacional y se empleó un diseño experimental– de enfoque transversal, es decir se desarrolló un solo estudio y una sola medida a la muestra establecida en el estudio. Esta investigación, se encuadra en la perspectiva epistemológica positivista, cualitativa y cuantitativa. Para efectos del presente tema de estudio se emplearon las siguientes técnicas de recolección de datos: cuestionarios y observación directa, que logró ser validada utilizando el método estadístico conocido como coeficiente de cronbach y la validez del contenido a través la técnica de consulta cualitativa dirigida a expertos académicos. Los resultados alcanzados muestran que existe RELACIÓN entre EL MÉTODO LÚDICO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES, también se consideran que sus acciones llevan a un desarrollo sostenible del aprendizaje logrado por parte de los estudiantes, el cual lleva a creer que la apreciación de la mayoría de los docentes es que con esta metodología se hace más estimulante y dinámica su labor.

Palabras clave: Aprendizaje significativo, Método, Método lúdico, Mejoramiento, Habilidades, Destrezas, Capacidades comunicativas.

ABSTRACT

The objective of the research is to determine the dependence that exists between THE LUDIC METHOD AND THE SIGNIFICANT LEARNING IN THE AREA OF COMMUNICATION IN THE STUDENTS OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION "JESUS OBRERO" - MIDDLE WORLD - 2018. To determine that an investigation was carried out Theoretical type of correlational level and a experimental design was used - with a cross-sectional approach, that is, a single study and a single measurement were developed for the sample established in the study. This research is framed in the positivist, qualitative and quantitative epistemological perspective. For the purposes of this study topic, the following data collection techniques were used: questionnaires and direct observation, which was validated using the statistical method known as the cronbach coefficient and the validity of the content through the qualitative consultation technique aimed at academic experts The results obtained show that there is a RELATIONSHIP between THE LUDIC METHOD AND THE SIGNIFICANT LEARNING IN THE AREA OF COMMUNICATION IN THE STUDENTS, also that they consider that their actions lead to a sustainable development of the learning achieved by the students, which leads us to believe that the appreciation of most teachers is that with this methodology their work becomes more stimulating and dynamic

Keywords: Meaningful learning, Method, Playful method, Improvement, Skills, Skills, Communication skills.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo identificar, aplicar y demostrar que el método lúdico tiene una relación directa para aprovechar y lograr el aprendizaje significativo, los estudiantes demuestran un cierto interés en el tecno aprendizaje que trae consigo el desarrollo y cambio global, lo cual evidencia una realidad distinta y cambiante, eso nos permite utilizar las nuevas tecnologías e innovar para lograr un aprendizaje más dinámico.

Con el desarrollo del método lúdico se busca comprobar que el estudiante genera un aprendizaje significativo, buscando que el estudiante refleje más atención y retención de la información, llegando a una eficacia en el proceso educativo en los estudiantes del 5° grado de secundaria de la institución educativa “Jesús Obrero” – Medio Mundo, distrito de Végueta.

Para sustentar el marco teórico de nuestra investigación, hemos recurrido a la revisión de una bibliografía especializada sobre el tema.

El trabajo de investigación de este artículo se divide en cinco capítulos, en los que se introducen de forma breve y detallada la base teórica, el avance de la investigación y los resultados del análisis estadístico.

En el I capítulo, discutimos el enunciado del problema de investigación, el enunciado del problema, el objetivo de la investigación, la racionalidad de la investigación, el alcance y la viabilidad de la investigación.

En el II capítulo se proponen el marco teórico, antecedentes de investigación, fundamentación teórico-científica, definición de conceptos y expresión de hipótesis.

En el III capítulo, métodos de investigación, diseño, poblaciones y muestras.

El capítulo IV incluye los resultados de la investigación.

El Capítulo V presenta la discusión, conclusiones y sugerencias relacionadas con la investigación.

El capítulo VI finalmente menciona las referencias consideradas en la encuesta..

Con la intención que nuestra averiguación contribuya a determinar la relación entre el método lúdico y el aprendizaje significativo en el área de comunicación de la Institución educativa “Jesús Obrero”- Medio Mundo – distrito de Végueta.

Dejamos la posibilidad de mejorar esta pesquisa con las sugerencias y aportaciones de los docentes que pretendan comprometerse en la mejora del aprendizaje de los estudiantes y que puedan aportar para lograr una mejora en la educación de nuestro país.

Capítulo I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En las instituciones educativas siempre se escucha decir, que existe una crisis educativa, que se muestra en los logros de aprendizaje de los estudiantes, sobre todo en las áreas básicas: matemáticas y comunicación, es por ello que nuestro trabajo se enfoca en desarrollar las capacidades y competencias según el nuevo enfoque que sugiere el currículo nacional y se considera muy elemental para el desarrollo holístico del estudiantes el área de comunicación sin dejar de lado las otras materias, en esta oportunidad nos enfocaremos a estudiar el método lúdico y su relación en el aprendizaje significativo en el curso de comunicación.

En este sentido, consideramos al juego como un recurso motivador en el quehacer educativo, ya que es a través del juego que el niño logrará demostrar el desarrollo de sus capacidades, así como superará las dificultades o temores que encuentre al expresarse de manera verbal o escrita, aumentando el dominio de sí mismo.

Teniendo este contexto es que nace esta investigación al emplear el método lúdico para aumentar el aprendizaje en el área de Comunicación, pues nuestro país no se encuentra en un buen lugar en el ranking de comprensión lectora y se hace imperativamente necesario que se dé soluciones y alternativas didácticas que muestren resultados significativos.

En nuestra actualidad la educación no es solo la enseñanza sino además es como alcanzar el aprendizaje significativo y concientizar al estudiante de que él tiene la capacidad, que si se puede llegar con voluntad y el deseo de aprender.

Desde esta perspectiva, se aborda la realidad de los estudiantes de la institución educativa JESUS OBRERO de MEDIO MUNDO – Végueta, a esto se le suma la poca participación de los padres en el ciclo educativo, descargando la labor única al docente y desarrollando una idea equivocada, de allí, surge la necesidad de aplicar métodos que involucren de manera puntual al estudiante.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relaciona la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – ¿Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relaciona la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo a nivel de saberes previos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – ¿Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018?

¿Cómo se relaciona la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – ¿Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general.

Determinar el grado de relación entre la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación

secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.

1.3.2 Objetivos específicos.

Establecer el grado de relación entre la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo a nivel de saberes previos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.

Establecer el grado de relación entre la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.

1.4 Justificación de la investigación

La tesis tiene fundamento en la necesidad de investigar y en ese trajinar contribuir con la mejora de la educación a través del aprendizaje significativo en el área de comunicación, dada la importancia y prevalencia del área antes mencionado, en aras de fortalecer la formación académica en lo personal, social y en el futuro social y profesional de nuestros estudiantes que hoy están en el último peldaño de la educación secundaria.

Así mismo es sabido que el área de comunicación tiene la finalidad de que el estudiante sea competente para que interactúe con otras personas comprendiendo y construyendo una realidad con la pueda representar el mundo como algo real y a su vez imaginario. Todo lo mencionado fundamenta y sostiene el desarrollo de la presente tesis.

1.5 Delimitación del estudio

La presente tesis se realizará en la Institución Educativa Jesús Obrero Medio Mundo del distrito de Végueta.

1.6 Viabilidad del estudio

Teniendo en cuenta la dificultad de la recolección de datos, esta investigación se enfoca en la relación entre la aplicación de métodos lúdicos en el campo de la comunicación y el aprendizaje significativo por parte de los estudiantes de quinto grado de la institución. Medio Mundo en la región Jesús Obrero-Végueta investigará a los estudiantes, docentes y autoridades de las instituciones mencionadas durante el año escolar 2018.

Capítulo II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales.

Cobo (2008) en su tesis titulada “una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela san José la Salle, de la Ciudad de Guayaquil” llegó a las siguientes conclusiones:

Las investigaciones realizadas han demostrado que la falta de seguimiento, retroalimentación y compañerismo en la formación de maestros ha afectado la inadaptabilidad de los maestros a las nuevas innovaciones educativas que las escuelas de San José LaSalle están tratando de implementar. Esto anima a los profesores a seguir enseñando de forma informal y literal, en lugar de centrarse únicamente en el significado del contenido, lo que hará que los alumnos y los padres se sientan insatisfechos porque los alumnos no están aprendiendo, es decir, no están aprendiendo. Maestro anterior. Los pensamientos están conectados con los pensamientos de anclaje que tienen. Si bien la institución cuenta con buena infraestructura y pensiones relativamente cómodas, no está motivada e insatisfecha con sus profesores, pero como sienten que no están estudiando en la escuela, tienden a cambiar de institución, lo que lleva a los estudiantes.

Rey (2008) en su tesis titulada “utilización de los mapas conceptuales como herramienta evaluadora del aprendizaje significativo del alumno universitario en ciencias con independencia de su conocimiento de la metodología” llegó a las siguientes conclusiones:

Los hechos han demostrado que los mapas conceptuales son una buena herramienta para evaluar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Sin embargo, hasta ahora, la tecnología todavía requiere que los aprendices conozcan el método de trabajo. Por otro lado,

la calificación de mapas es una tarea tediosa y es tedioso trabajar con los estudiantes para corregir exámenes finales a gran escala sin circunstancias complicadas.. Esta investigación proporciona un método casi gratuito para crear mapas conceptuales, que es adecuado para legos, y proporciona un sistema objetivo y rápido para corregir dichos mapas. Esto permite implementar el mapa conceptual como herramienta de evaluación en el ámbito universitario. Con la ayuda de estas herramientas, el verdadero objetivo del examinador se puede determinar de acuerdo con los requisitos de evaluación, es decir, evaluar de manera efectiva y confiable la estructura cognitiva de los estudiantes y proceder de manera rápida y objetiva.

2.1.2 Investigaciones nacionales.

Gómez (2013) en su tesis titulada “el aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos- USMP” llegó a las siguientes conclusiones:

“Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades comunicativas de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013. Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades de expresión comunicativa de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013. En 2013, en el tercer grado de la escuela primaria del Colegio San Francisco de Borja, existió una relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y la comprensión comunicativa de textos narrativos. Existe una relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico comunicativo del texto narrativo del tercer grado del colegio San Francisco de Borja”.

2.2 Bases teóricas

LA DIDÁCTICA.

Para Álvarez (2011) la didáctica “proviene del griego *didaktike* (‘enseñar’) y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje”.

Por lo tanto, esto es parte del método de enseñanza, involucra sistemas y métodos de enseñanza prácticos, y tiene como objetivo convertir en realidad los principios rectores de la enseñanza de la teoría. También se cree que está asociado con otras disciplinas de la enseñanza (como la organización escolar y la dirección educativa), y el propósito de la enseñanza es establecer y estandarizar el proceso de enseñanza. (p. 54)

MÉTODO LÚDICO.

Cagigal (1959) dice “el juego se puede designar como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión”. (p. 23)

CARACTERÍSTICAS DEL MÉTODO LÚDICO.

Palacios (1998) hace mención que Las características del juego se pueden definir por los siguientes verbos:

EVADIR: “Esta es la esencia del juego y la función más importante. Cuando jugamos, olvidamos todo lo que nos rodea. Podemos abstraernos del mundo real y entrar en los diferentes mundos del juego. Podemos desempeñar papeles que no son acordes con nosotros y pueden crear situaciones maravillosas y completamente irreales”. (p. 487)

EDUCAR: “Si la educación es el proceso de crecimiento y madurez de una persona, trate de adaptarse al entorno en el que vive; y si la educación significa comprensión, descubrimiento y experimentación, es necesario darse

cuenta de que los juegos son una de las mejores formas de educación que existen. Esta es la primera forma que tienen los humanos de tocar el mundo al que acaban de llegar. Más tarde, sus actividades acumuladas y divertidas experiencias lo ayudaron a formar y desarrollar su propia personalidad y adaptarse a la vida. Hablar de juegos es hablar de educación. Sin duda alguna, es cierto que la educación es mucho más que un juego, pero si no es así, hay muy poco”. (p. 487)

MOTIVAR: “El juego es una actividad agradable e interesante, por eso, podemos concentrarnos fácilmente en él, por lo que estamos fuera de contacto con el mundo real y muchas veces perdemos la comprensión del tiempo y el espacio”. (p. 487)

DIVERTIR: “Una persona sabia tiende a repetir todo lo que le satisface y le trae felicidad. Cuando la persona juegue, estará muy feliz, su experiencia será agradable y luego repetirá estas actividades beneficiosas una y otra vez. La inteligencia humana no pierde mucho tiempo en actividades que no aportan ningún beneficio”. (p. 488)

RESPETAR: Los seres humanos son una sociedad y necesitan controlar las reglas de su propia vida y supervivencia, de lo contrario, estas reglas no se realizarán. Los juegos, las actividades humanas y sociales también los necesitan. Hay tantos juegos sin reglas como juegos, porque cada jugador seguirá ciertos estándares y actuará independientemente de otras reglas del juego. Las reglas del juego son códigos de reglas establecidos antes del inicio del juego, todos los jugadores deben cumplir con las reglas para participar y jugar el juego. (p. 488)

TIPOS DE JUEGO.

Palacios (1998) menciona que ANTONELLI Y SALVINI (1982) distinguen cuatro tipos de juegos:

JUEGOS DE EJERCICIO: “En los que hay necesidad de experimentar las posibilidades o las facultades del propio cuerpo, opuesto o participativo al de los demás, a las cosas o a la naturaleza”. (p. 490)

JUEGOS SIMBÓLICOS: “Implican el pensamiento representativo y la posibilidad de desarrollar rápidamente nuevas situaciones emocionales y representativas”. (p. 490)

JUEGOS REGLAMENTARIOS: En la situación tradicional, las personas establecen un tipo de participación entre sí, de manera que todos tengan la oportunidad de experimentar y liberar sus propios aspectos psicológicos y motivaciones. Las actividades deportivas son un juego reglamentario típico en el que la situación y los medios están codificados para que los jugadores puedan mostrar sus habilidades entre ellos eliminando oportunidades tanto como sea posible..

JUEGOS CREATIVOS: “Son actividades lúdicas ligadas fundamentalmente a la imaginación, a la catarsis creadora. Los deportes con contenidos artísticos, como el patinaje, la danza y la gimnasia constituyen los aspectos más típicos del juego basado en la profunda satisfacción de la creación”. (p. 490)

TIPOS DE JUEGO.

Lira (2015) menciona que:

El docente trata de educar a los alumnos a través de la pedagogía. En cierto sentido, debe dejarse jugar el rol de docente que intenta aprender. La responsabilidad del docente es enseñar un conjunto de

conocimientos (materias o materias) planificados o previstos y traducidos. Él mismo, en un plan de aprendizaje, y esto es parte de un plan educativo (curso) para la formación general de los alumnos. (p. 7)

En este sentido, primero se debe considerar a los grupos destinatarios para integrarlo a través de la "teoría pedagógica", adquirir conocimientos y adaptarlos a este medio, y evocar los conocimientos que aprendieron cuando eran estudiantes, especialmente de lo que recuerdan bien. Lo que aprendió el maestro, o viceversa, evita repetir la forma en que otros maestros te enseñaron en algún momento de tu vida.

Por lo general, los docentes pueden utilizar su práctica de evaluación de la práctica profesional, de manera que puedan “construir aprendizajes sobre la enseñanza, y enfrentar diversos problemas en el trabajo docente y la experiencia que se deriva de él; es el elemento más valioso que se Como punto de partida para promover el análisis. Por los ejemplos que proporciona; promueva su participación e intercambio de experiencias, y sienta las bases para sus contribuciones”. (p.7)

Para Lira (2015) menciona sobre los grupos en donde se empleará la didáctica que tiene fases que son:

EL PROCESO DE INTEGRACIÓN DEL GRUPO. “El método de enseñanza también debe tener en cuenta el proceso de integración del grupo, que comienza en la primera reunión de trabajo. Este aspecto también es muy importante porque responde a los principios de aprendizaje para el ambiente de equipo y la relación de confianza que se debe establecer para que los

miembros del equipo puedan participar espontáneamente del conocimiento y experiencia que ya tienen y hacer preguntas o suscitar su reflexión”. (p. 7)

PLANTEAMIENTO DE PREGUNTAS ESENCIALES.- “Entre los estándares generales, la forma de aplicar la pedagogía de manera sustancial debe permitir a los participantes del grupo de estudio responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo aprenden los estudiantes? ¿Aprenden todos al mismo tiempo de la misma manera? ¿Se pueden impartir todas las asignaturas o cursos de la misma manera? ¿Cómo hacer que el contenido del curso sea fácil de entender para los estudiantes? Mantener el interés y la atención de los estudiantes dentro y fuera del aula; cómo organizar el contenido; cómo organizar las actividades de los estudiantes, las habilidades de enseñanza y los materiales de enseñanza para que puedan lograr el aprendizaje periodístico previsto en el plan del curso”. (pp. 8-9)

PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE.

Lira (2015) menciona que deben tener:

HETEROGENEIDAD DE LOS ALUMNOS. Lo importante es que la enseñanza del contenido debe estar dentro del alcance del entendimiento de los estudiantes, por lo que debe presentarse de otra manera. Los conocimientos didácticos deben aprenderse con anterioridad; el aprendizaje debe mostrar cierta utilidad y aplicabilidad, ya sea en una situación concreta cercana al alumno, o como una abstracción de conocimientos necesarios para obtener un aprendizaje más difícil.

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS.- Es importante que con el apoyo de métodos de enseñanza modernos, los docentes utilicen sistemas y técnicas

para dinamizar el aula, sin tener que considerar que estas habilidades son herramientas o medios para lograr el aprendizaje de los estudiantes y no son un fin en sí mismos. Debes tener muy claro el contenido a impartir, y saber aprender a aplicar correctamente los métodos de enseñanza, porque no se pueden usar para todo tipo de enseñanza y todo tipo de aprendizaje, y no puedes considerar usar estándares de moda o ideas innovadoras a toda costa.

PLANEACIÓN DEL CURSO. La forma de planificación del método de enseñanza debe tener en cuenta que por mucho conocimiento y experiencia que tengas, lo mejor es planificar las lecciones a impartir desde el principio que improvisar el aprendizaje, Porque esto “te permitirá responder con mayor seguridad y confianza. Expectativas, necesidades e intereses de los participantes”.

EVALUACIÓN DEL CURSO. “Es decir se debe estar pendiente, paralelamente a lo que está enseñando de cómo los participantes están aprendiéndolo. Esto es, tendría que prever cómo y con qué hacer un seguimiento del curso”. (p. 9)

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA. “Además aplicando la Didáctica se tendrá que contar con más conocimiento y de mayor profundidad que los que van a ser objeto de enseñanza durante el curso. Para esto es imprescindible revisar bibliografía de libros, revistas y documentos relacionados con el tema”. (p. 10)

ACTITUD E INQUIETUDES. “Materia indispensable y de suma importancia es el de propiciar el trabajo grupal, y permitir la participación de los integrantes del grupo para poder conocer sus inquietudes y sus dudas”. (p. 10)

2.3 Definiciones conceptuales

Vocación.- Dedíquese a las cosas que no quiere hacer o demuestre que tiene otras cosas que no hace.

Profesión.- Un empleo, docencia o industria en la que alguien participa y por el que se le paga

Didáctica.- Arte de enseñar.

Aprendizaje.- Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Conocimiento.- Saber o sabiduría.

Percepción.- Los sentimientos internos son producidos por las impresiones materiales de nuestros sentidos.

Subjetividad.- Cualidad de subjetivo.

Sugestión.- Idea o imagen sugerida.

Relajación.- Fenómeno que necesita una cierta cantidad de tiempo de detección para reaccionar a cambios repentinos en las condiciones físicas que el sistema resistirá.

Concentrar.- Centrar intensamente la atención en algo.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general.

La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.

2.4.2 Hipótesis específicas.

La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de saberes previos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado

de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.

La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.

Capítulo III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1 Tipo de investigación.

La presente tesis es una Investigación de tipo experimental.

3.1.2 Nivel de investigación.

El nivel de investigación es explicativo porque se trata de explicar de qué manera se logra un aprendizaje significativo (variable dependiente) a través del método lúdico (variable independiente) en el área de comunicación, “en estudiantes de 5to grado de educación secundaria en la institución educativa Jesús Obrero – medio mundo, del distrito de Végueta, en el año escolar 2018”.

3.1.3 Diseño.

El diseño de la investigación es correlacional porque se trata de probar la relación en la variable método lúdico, con la variable aprendizaje significativo.

Es correlacional porque se supone que a través de la aplicación del uso del método lúdico “entre estudiantes del 5to grado de educación secundaria de la I. E. Jesús Obrero – Medio Mundo, distrito de Végueta” se va a lograr un aprendizaje.

3.1.4 Enfoque.

El enfoque es Cuantitativo por que se t

rabaja con la recopilación de datos obtenido en el campo de estudio “de los estudiantes de 5to grado de secundaria de la I.E. Jesús Obrero - Medio Mundo, distrito de Végueta” para determinar que la aplicación del método lúdico favorece a lograr un aprendizaje significativo.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población.

Estudiantes

La población está compuesta por los “estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018”.

Tabla 1

Población de estudiantes de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo, durante el año escolar 2018

5° A	5° B	Total
23	22	45

Fuente: Datos proporcionados por la Institución Educativa.

Docentes

Un promedio de 12 docentes.

3.2.2 Muestra.

Estudiantes

La elección de la muestra fue probabilística, el tamaño de esta fue definida con siguiente fórmula: $n = \frac{Z^2 p \cdot q N}{NE^2 + Z^2 p \cdot q}$, para el nivel de confianza de 95%, o sea $Z = 1,96$.

El tamaño de la muestra de estudiante es 48 estudiantes, donde el factor de estrato es 05.

Tabla 2

Población de estudiantes de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo, durante el año escolar 2018

5° A	5° B	Total
8	7	15

Fuente: Datos calculados por el investigador.

3.3 Operacionalización de la variable e indicadores

VARIABLE INDEPENDIENTE: MÉTODO LÚDICO

Variable	Definición conceptual	Indicadores	Elementos que las diferencia	Ítems
MÉTODO LÚDICO	<p>Conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego como un método.</p>	Fundamento Teórico	<p>El centro es el proceso de enseñanza, con los docentes como principal objetivo y la aceptación del aprendizaje como premisa. Enfatiza la relación maestro-alumno al minimizar la relación entre los componentes individuales e individuales del proceso de enseñanza..</p>	<p>Instruccional Mecánico Repetitivo</p>
		Fundamento Práctico	<p>De la aceptación al activismo. El profesor ya no es el profesor que dirige el contenido, sino el profesor que dirige la tecnología. Simplifica la enseñanza en el aula tanto como sea posible. En esta versión, el método de enseñanza proporciona a los docentes un conjunto de recursos técnicos para controlar, orientar, orientar y manipular el aprendizaje, es decir, los docentes se convierten en "ingenieros conductuales".</p>	<p>Facilitador Tecnicista</p>
		Fundamento Sociológico	<p>Aquí, no se trata de cambiar el modelo técnico, sino de un análisis crítico de las prácticas docentes, la dinámica de la organización, los roles de los miembros de la organización y la conciencia ideológica que los constituye.</p>	<p>Líder Guía Mediador</p>

VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA COMUNICACIÓN

Variable	Definición conceptual	Indicadores	Elementos que las diferencia	Ítems
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA COMUNICACIÓN	Relación entre los nuevos conocimientos adquiridos y aquellos que ya se tenían, produciéndose en el proceso una reconstrucción de ambos.	HABILIDAD	La capacidad de desarrollarse en el tiempo, caracterizada por la búsqueda de la originalidad, la generación de conocimiento.	Curiosidad Innovación Creatividad
		CLARIDAD	Cumplimiento y/o responsabilidad con las actividades encargadas.	Cumplimiento Responsabilidad Dedicación
		GRAMATICA	Cuando la persona tiene un gran interés en el estudio o el trabajo, indica una comprensión de las reglas del lenguaje.	Vocación Personalidad
		ACTITUD	Cuando el sujeto solo intenta aprender no porque le guste el tema o la profesión sino por las ventajas que le brinda, no hay mucho que intentar aprender.	Vocación Personalidad

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas a emplear.

Se hizo uso de las siguientes técnicas:

- Registro de datos
- Encuestas.
- Observación.

3.4.2 Descripción de los instrumentos.

- Cuestionario para Docentes.
- Guía de observación.
- Lista de Cotejo
- Cuestionario para estudiantes.
- Cuaderno de campo.

3.5 Técnicas para el procesamiento de la información

Las estadísticas descriptivas se utilizan para componer y mostrar datos obtenidos de estudiantes y profesores..

Capítulo IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Tabla 3

El método lúdico ayuda a lograr un aprendizaje significativo

	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	80%
No	3	20%
Total	15	100%

Nota: Elaboración del autor.

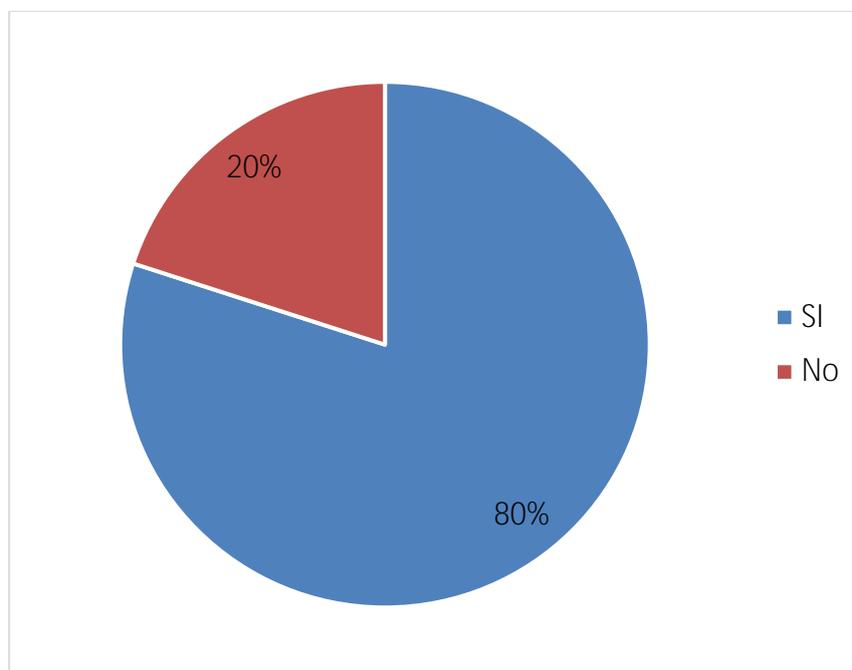


Figura 1 El método lúdico ayuda a lograr un aprendizaje significativo

INTERPRETACIÓN:

Según las respuestas el 80% afirma que el método lúdico les ayuda a lograr un aprendizaje significativo, y el 20% afirma que no.

Tabla 4

El método lúdico fomenta el aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	93%
No	1	7%
Total	15	100%

Nota: Idem

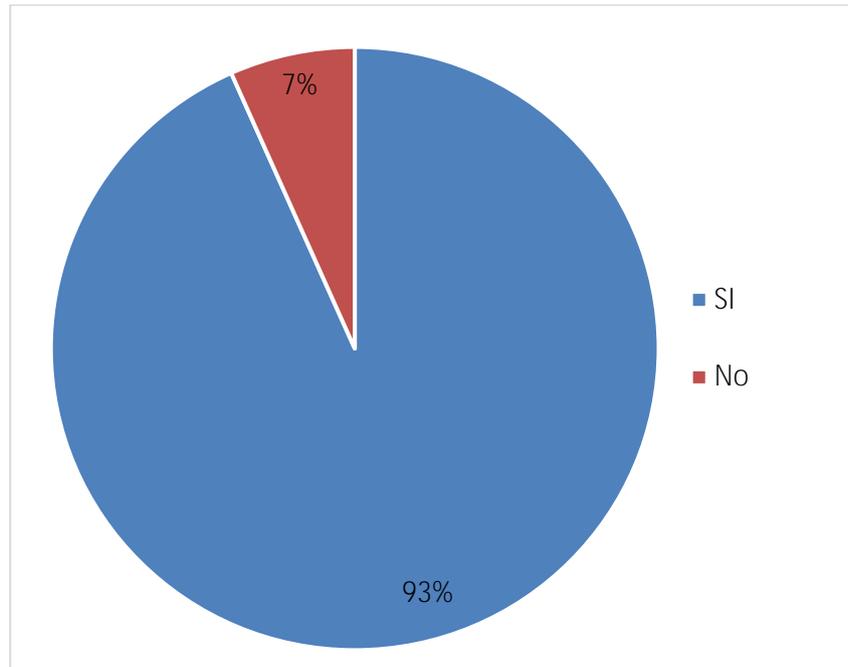


Figura 2 El método lúdico fomenta el aprendizaje

INTERPRETACIÓN:

El 93% de los encuestados respondió que el método lúdico mejora el aprendizaje y el 7% le parece que no.

Tabla 5

Considera que el método lúdico es importante para el aprendizaje significativo del área de comunicación

	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	60%
No	6	40%
Total	15	100%

Nota: Idem

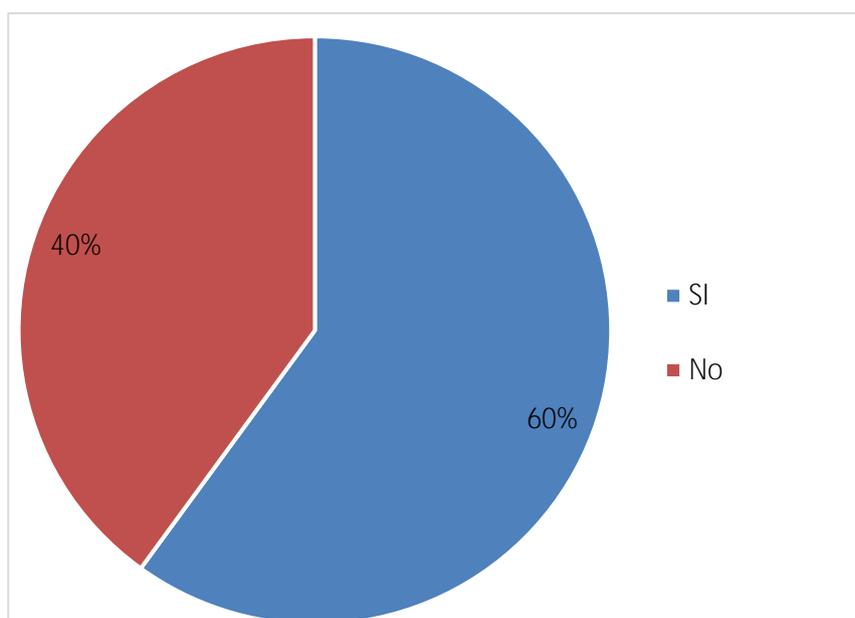


Figura 3 Considera que el método lúdico es importante para el aprendizaje significativo del área de comunicación

INTERPRETACIÓN:

El 60% de los encuestados respondió que el método lúdico fomenta el aprendizaje significativo del área de comunicación en los estudiantes del 5° de secundaria de la Institución Educativa en estudio, mientras el 40% opino que no.

Tabla 6

Al utilizar el método lúdico se fortalece la capacidad de la expresión oral

	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	67%
No	5	33%
Total	15	100%

Nota: Idem

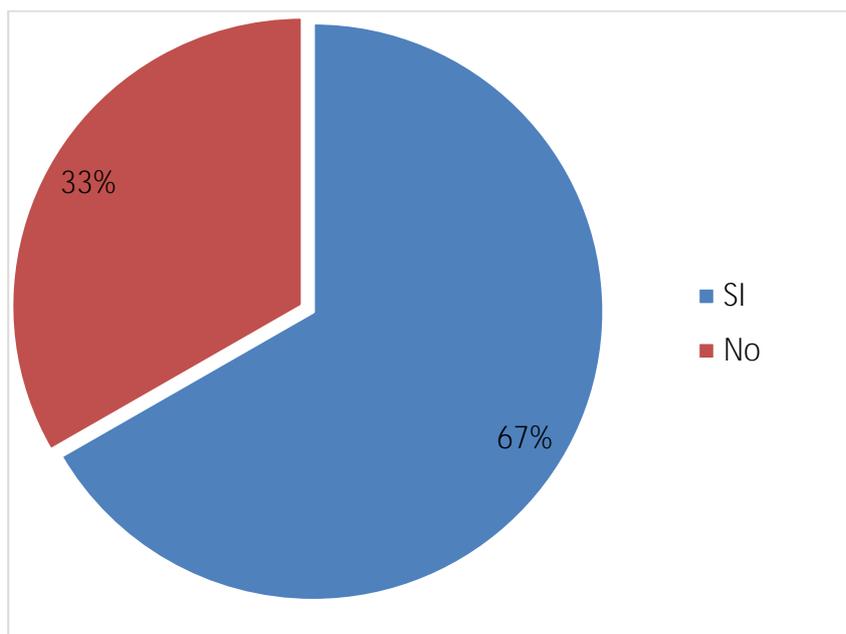


Figura 4 Al utilizar el método lúdico se fortalece la capacidad de la expresión oral

INTERPRETACIÓN:

Respondieron Afirmativamente el 67 %, indicando que al emplear el método lúdico se fortalece la capacidad de la expresión oral y el 33% restante lo considera de manera contraria con esto se puede decir que el método lúdico se hace necesario en la enseñanza de nuestros estudiantes en la educación básica regular.

Tabla 7

El método lúdico mejora significativa mente la expresión escrita y por intermedio de ella la capacidad comunicativa

	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	93%
No	1	7%
Total	15	100%

Nota: Idem

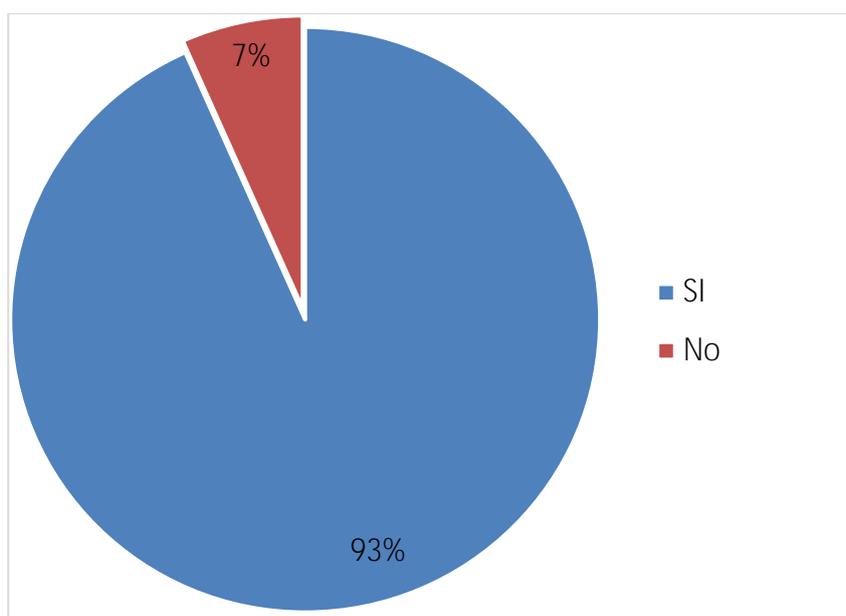


Figura 5 El método lúdico mejora significativa mente la expresión escrita y por intermedio de ella la capacidad comunicativa

INTERPRETACIÓN:

El 93% respondió afirmativamente, indicando que el método lúdico mejora significativamente la expresión escrita y por intermedio de ella la capacidad comunicativa en tanto que el 7% lo hizo negativamente. Por lo que el método lúdico se constituye en una herramienta básica en la formación y el logro de capacidades y competencias de los estudiantes.

Tabla 8

Al utilizar el método lúdico los estudiantes mejoraron significativamente su nivel de comprensión de lectura

	Frecuencia	Porcentaje
Si	11	73%
No	4	27%
Total	15	100%

Nota: Idem

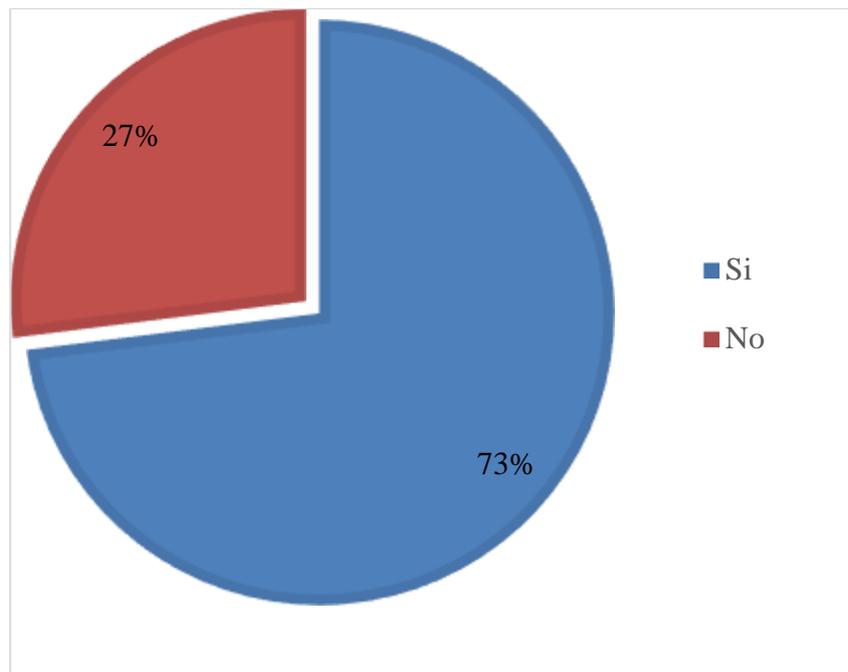


Figura 6 Al utilizar el método lúdico los estudiantes mejoraron significativamente su nivel de comprensión de lectura

INTERPRETACIÓN:

La mayoría con el 73% afirmó que sí utilizan el método lúdico, entonces mejora significativamente su nivel de comprensión de lectura, mientras que el 27% opinaba que no.

Tabla 9

El método lúdico ayuda a mejorar la capacidad auditiva de los estudiantes, mejorando con ello su capacidad de atención y concentración

	Frecuencia	Porcentaje
Si	13	87%
No	2	13%
Total	15	100%

Nota: Idem

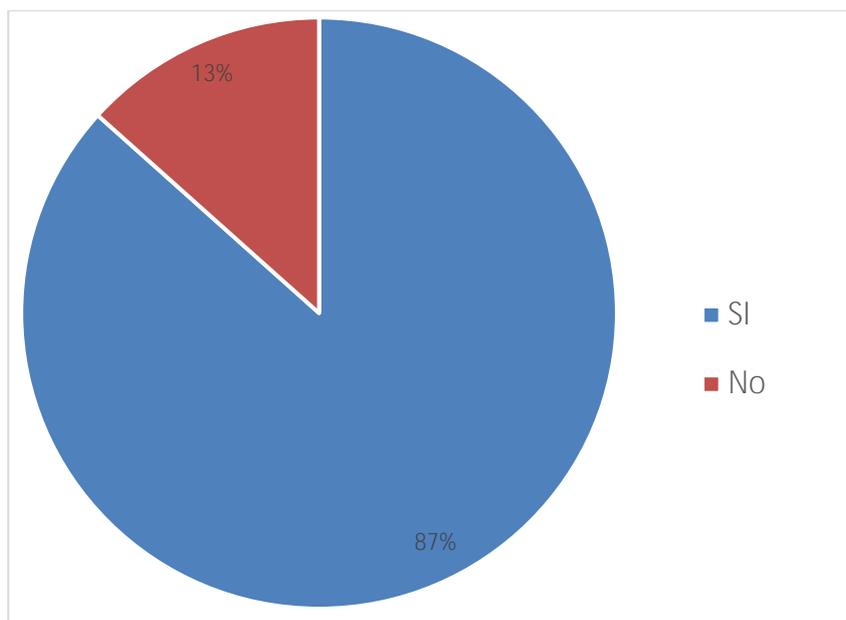


Figura 7 El método lúdico ayuda a mejorar la capacidad auditiva de los estudiantes, mejorando con ello su capacidad de atención y concentración

INTERPRETACIÓN:

El 87% de los encuestados afirmó que, al utilizar el método lúdico, estos ayudan a mejorar la capacidad auditiva de los estudiantes, además esto conlleva a mejorar su capacidad de atención y concentración, mientras que el 13% no lo cree así.

Tabla 10

La utilización del método lúdico ayuda a comprender y adquirir los conocimientos del área de comunicación de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	67%
No	5	33%
Total	15	100%

Nota: Idem

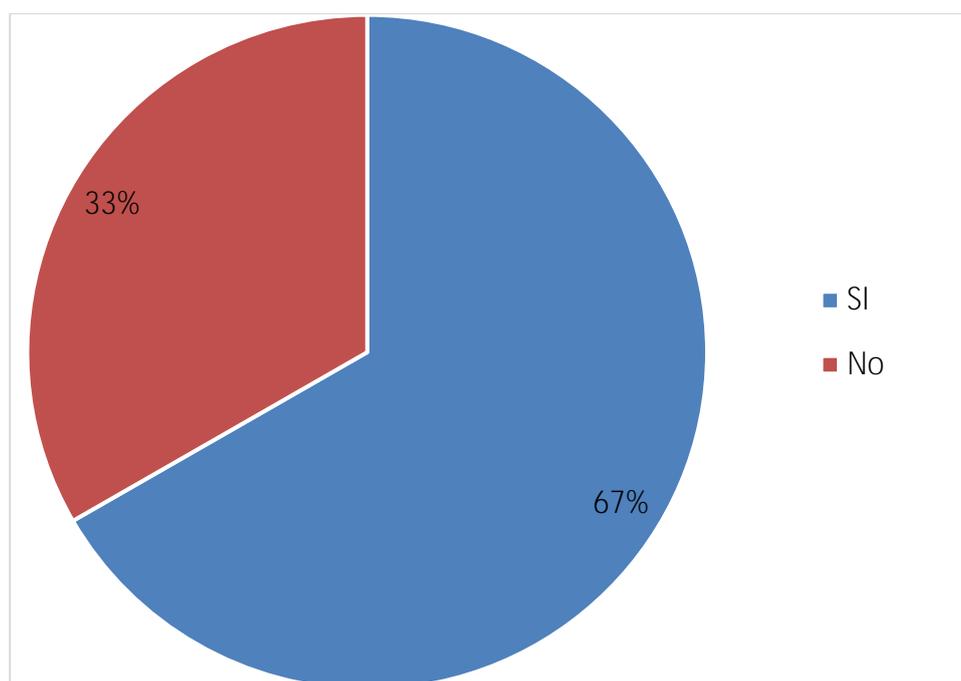


Figura 8 La utilización del método lúdico ayuda a comprender y adquirir los conocimientos del área de comunicación de los estudiantes

INTERPRETACIÓN:

El 67% de los encuestado respondió afirmativamente, señalando que el método lúdico al ser utilizado como herramienta de enseñanza de los docentes, este ayuda a comprender y adquirir los conocimientos del área de comunicación de los estudiantes y el 33% respondió que no.

4.2 Contrastación de hipótesis

ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS.

“Cuando se utilizan variables categóricas cualitativas, los datos generalmente se organizan en dos tablas de entrada, donde cada entrada representa un criterio de clasificación (una variable categórica)”.

El resultado de esta clasificación es que la frecuencia (número o porcentaje de casos) aparece organizada en un recuadro que contiene la RELACIÓN ENTRE LOS DOS CRITERIOS se les llama tablas de contingencia.

Al realizar la prueba de hipótesis, comience con el valor de la hipótesis (hipótesis) en el parámetro general. Después de recolectar una muestra aleatoria, compare el estadístico principal y la media (\bar{x}) con parámetros hipotéticos con la media hipotética de la población. Luego acepte o rechace el valor hipotético según corresponda.

PASO 1: PLANTEAR LA HIPÓTESIS NULA (H_0) Y LA HIPÓTESIS ALTERNATIVA (H_1)

“Se plantea primero la hipótesis nula (H_0) y se lee H subcero. La H significa **Hipótesis** y el subíndice cero indica **no hay diferencias**”

Hipótesis Nula. “Afirmación o declaración sobre el valor de un parámetro general”.

Hipótesis Alternativa. “Si los datos de la muestra proporcionan evidencia suficiente para probar la hipótesis no válida, se puede aceptar la afirmación”.

PASO 2: SELECCIONAR EL NIVEL DE SIGNIFICANCIA

El nivel de significancia es la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando la hipótesis nula es verdadera..

“Está representado por la letra griega alfa. A veces llamado nivel de riesgo. Este último es un término más apropiado porque existe el riesgo de rechazar la hipótesis nula cuando en realidad es una hipótesis nula”.

PASO 3: CALCULAR EL VALOR ESTADÍSTICO DE LA PRUEBA

Hay muchos valores de prueba estadística y considere el uso de variables cualitativas categóricas.

Señale que el estadístico chi-cuadrado es básico porque es un estadístico que nos permite comparar la relación de dependencia o independencia entre las dos variables en estudio.

$$X^2 = \frac{(O - E)^2}{E}$$

Opcionalmente, se pueden calcular otras medidas de correlación, como correlación, coeficientes contingentes, Phi y Cramer V para variables cualitativas y estadísticas: Gamma, Sommers ', Tau b de Kendall para variables cualitativas.

La prueba de chi-cuadrado puede probar la hipótesis de independencia, pero si la hipótesis es rechazada, porque su valor se ve afectado por el número de casos en la muestra, no considerará la fuerza de la correlación entre las variables estudiadas.

La medida de correlación puede distinguir si la variable a analizar es una variable nominal o una variable ordinal. Por lo tanto, la métrica de correlación nominal solo informa el alcance de la correlación existente, no la dirección de la correlación. Su valor es siempre positivo, por lo que un resultado cercano a cero indica una correlación más baja y un resultado cercano a 1 indica una correlación más alta.

PASO 4: TOMAR UNA DECISIÓN

“Compare el valor observado de la estadística de muestra con el valor crítico de la estadística de prueba. Entonces, se acepta o rechaza la hipótesis nula. Si es rechazado, acepte la alternativa”.

La correcta distribución de las pruebas estadísticas se divide en dos áreas: área de rechazo y área de no rechazo. Si la prueba estadística cae en la última área, la hipótesis nula no se puede rechazar y se puede concluir que el proceso puede funcionar con normalidad.

a) TABLA DE CONTINGENCIA

“Para probar nuestra hipótesis de trabajo, utilizaremos una "tabla de contingencia" o dos entradas para determinar si las variables categóricas cualitativas involucradas están relacionadas o son independientes entre sí. El programa de la tabla de contingencia es muy útil para investigar esta situación porque nos muestra información sobre la intersección de dos variables”.

**b) CONTRASTE DE VARIABLES DE INVESTIGACIÓN
HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo “del área de comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la institución educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018”.

PRIMERA PRUEBA DE HIPOTESIS

Hipótesis de Trabajo

H_t La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de saberes previos “del área de comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018”.

Hipótesis Nula

H_o La aplicación del método lúdico no se relaciona con el aprendizaje significativo a nivel de saberes previos del área de comunicación en estudiantes del 5° grado de educación

secundaria de la institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.

“Si el p valor asociado al estadístico de contraste (*significancia asintótica*) es menor que α , se rechazará la hipótesis de Trabajo a nivel de significancia α ”.

La Hipótesis de Trabajo es la que se va a probar.

“Vamos a trabajar con un nivel de confianza del **95 %** y un nivel de significancia del **5 %**”.

La tabla de contingencia (cruzada), muestra un resumen descriptivo de los datos.

Observe los resultados

En el resumen de casos procesados entre estas dos variables cruzadas, se aprecia que existen 15 casos que **considera** que “SI SE APLICA EL MÉTODO LÚDICO, ESTO VA A GENERAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I. E. EN ESTUDIO”.

Tabla de contingencia:

LA APLICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO SE RELACIONA DE MODO DIRECTO CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL DE SABERES PREVIOS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN “EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS OBRERO – MEDIO MUNDO DEL DISTRITO DE VEGUETA”, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2018.

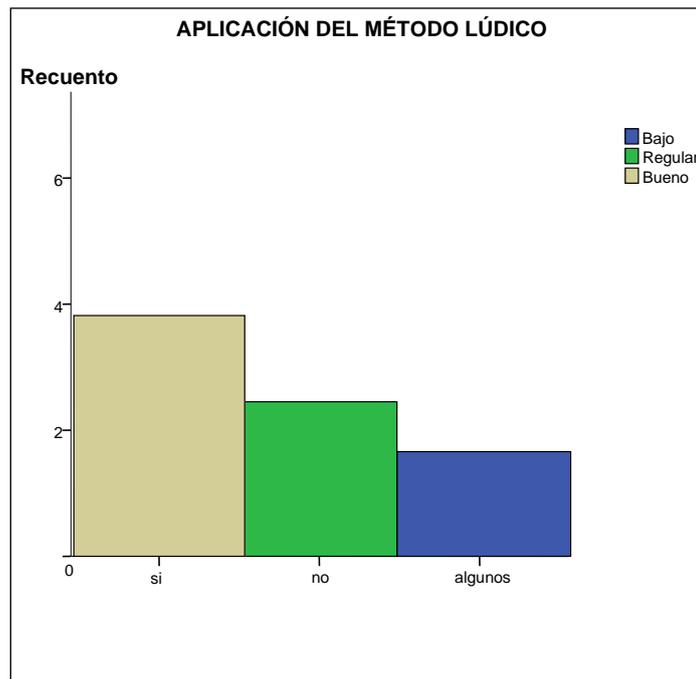


Figura 9 Saberes previos del área de comunicación

Tabla 11

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,667(a)	4	,0002
Razón de verosimilitudes	11,147	4	,003
Asociación lineal por lineal	2,750	1	,097
N de casos válidos	25		

a 15 casillas (100,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,18.

“Haciendo la comparación, con el valor 0.0002 de la significancia asintótica se observa que es menor que 0.05 asumido se acepta la hipótesis de trabajo”.

Es decir que LA APLICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO SE RELACIONA DE MODO DIRECTO CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL DE SABERES PREVIOS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS OBRERO – MEDIO MUNDO DEL DISTRITO DE VEGUETA, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2018.

Así, se puede concluir que las variables SON DEPENDIENTES.

SEGUNDA DE HIPOTESIS

Hipótesis de Trabajo:

H_t: “La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018”.

Hipótesis nula:

H₀ “La aplicación del método lúdico no se relaciona con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018”.

Si el valor p asociado con el estadístico de prueba (significancia asintótica) es menor que α , la hipótesis de trabajo será rechazada en el nivel de significancia α .

La hipótesis de trabajo es la hipótesis a probar.

Trabajaremos con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%.

La tabla de contingencia (con una cruz) muestra un resumen descriptivo de los datos.

“En el resumen de casos procesados entre estas dos variables cruzadas, se aprecia que existen 15 casos que **considera** que, SI SE APLICA EL MÉTODO LÚDICO, ESTO

VA A GENERAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA I. E. EN ESTUDIO”.

Tabla de contingencia:

La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.

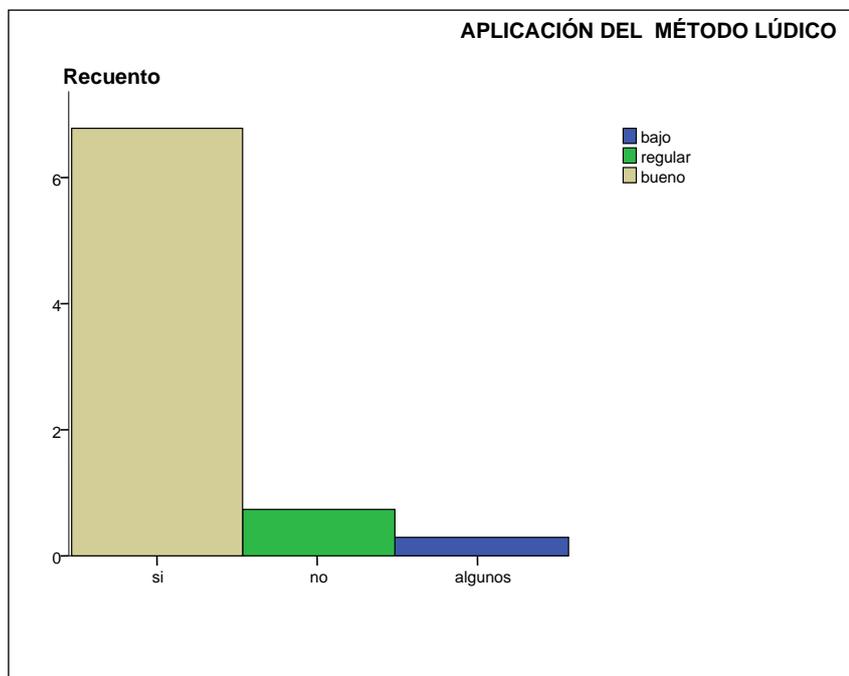


Figura 10 Aprendizaje significativo del área de comunicación

Tabla 12

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,667(a)	4	,0000
Razón de verosimilitudes	11,147	4	,003
Asociación lineal por lineal	2,750	1	,097
N de casos válidos	25		

a 15 casillas (100,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,18.

“Haciendo la comparación, con el valor 0.0000 *de la significancia asintótica* se observa que es menor que 0.05 asumido se acepta la hipótesis de trabajo”

Es decir que LA APLICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO SE RELACIONA DE MODO DIRECTO CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL DE CONOCIMIENTOS NUEVOS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 5° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JESÚS OBRERO – MEDIO MUNDO DEL DISTRITO DE VEGUETA, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2018.

Así, se puede concluir que las variables SON DEPENDIENTES.

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusión

A partir del resultado de esta investigación se ha podido llegar a la conclusión: que “el método lúdico influye de manera importante en el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los estudiantes de 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – medio mundo – distrito de Végueta”, el análisis de los resultados expuestos permite concluir que la mayoría de los estudiantes sienten que el método lúdico ayuda a conseguir el aprendizaje significativo.

En función a lo enunciado en los objetivos de este trabajo, la investigación realizada con los estudiantes sobre el método lúdico y su relación con el aprendizaje significativo, se puede afirmar que favorece positivamente al incremento del aprendizaje en los estudiantes.

Por otro lado, los docentes no pueden mantenerse al margen al avance de la modernidad cultural, social y educativo, es por ello que no se trata de anclarse en las estrategias tradicionales, si no utilizar las nuevas estrategias, enfoques y prototipos innovadores que favorecen el aprendizaje significativo acorde a los nuevos cambios globales que influyen directa e indirectamente en los estudiantes.

Los resultados del presente estudio corroboran lo encontrado por COBO (2018), “los docentes sigan enseñando de manera arbitraria y literal, atendiendo más a la cantidad de contenidos que a la significatividad de los mismos, lo cual produce una insatisfacción por parte de los estudiantes y padres de familia, porque los educandos no aprenden de manera significativa, es decir, no relacionan las nuevas ideas que les transmiten sus docentes con las ideas de anclaje que ellos poseen”. Así mismo REY (2008) afirma, que “con estos instrumentos se convierte en posible el objetivo del profesor examinador de determinar lo que el alumno realmente sabe, ateniéndose a los requisitos evaluativos: valorar de forma

válida y fiable la estructura cognitiva del alumno y hacerlo de forma rápida y objetiva. Así, desaparece la dicotomía existente hasta el momento entre lo que se quiere medir (el aprendizaje residente, aquel que implica comprensión, asimilación e integración) y los imperativos de aplicación de una herramienta evaluadora (corrección a gran escala en poco tiempo)” y finalmente GOMEZ (2013), “concluye que existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades de expresión comunicativa de textos narrativos”.

Finalmente se concluye, que el empleo del “método lúdico en los estudiantes de 5to grado de secundaria de la institución Educativa Jesús Obrero – medio mundo – distrito de Végueta, favorece positivamente en el aprendizaje significativo en el área de comunicación, por lo tanto, los docentes estamos involucrados a este nuevo reto de plantear propuestas innovadoras que se orienten a una mejora en el campo educativo”.

5.2 Conclusiones

Luego de realizar el acopio y tratamiento de datos, se llegó las siguientes conclusiones:

1. La conclusión es que, durante la escuela, la aplicación del método del juego está directamente relacionada con los grandes aprendizajes “de los estudiantes de quinto grado de secundaria de la institución educativa Jesús Obrero-Medio Mundo. Año 2018”.
2. Se establece que la aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de saberes previos del área de Comunicación “en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018”.

3. Se establece que la aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de Comunicación “en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018”.

Como conclusión final se podría decir que:

La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo del área de comunicación “en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la institución educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018”.

5.3 Recomendaciones

1. Desarrollar una constante actualización e innovación de los docentes, especialmente del área de comunicación para lograr capacidades y competencias en el área que le corresponde.
2. Desarrollar sus actividades académicas de los estudiantes empleando materiales y medios de su contexto real del estudiante.
3. Tomar como propuesta el uso o la aplicación del método lúdico a fin de posibilitar un mayor y mejor aprendizaje significativo de los estudiantes de la educación básica regular.
4. El estado debe apoyar y fortalecer la infraestructura de la institución educativa acorde a las distintas especialidades a fin de mejorar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes

Capítulo V I

REFERENCIAS

6.1 Fuentes bibliográficas

Alvarado, L. (2004). *Recreación, lúdica y juego*. Colombia: Magisterio.

Carrasco, L (2004). *Una didáctica para hoy: Cómo enseñar mejor*. Madrid: graficas Roger S.A.

Gomes, T. Molano, O. P., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. Tolima, México: Obtenido de repositorio digital de la universidad de Tolima.

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

Núñez, p. (2002). *Educación lúdica técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá DC: Loyola.

García, E (2009). *Aprendizaje y construcción del conocimiento*. Madrid: universidad complutense de Madrid.

Ausubel, D. (1973). *Teoría del aprendizaje significativo*.

Díaz, Bongaf (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*.

Mejía (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima: universidad mayor de san marcos.

Tamayo y Tamayo, M (1997). *El proceso de la investigación científica*. México: lumusa

6.2 Fuentes electrónicas

Cagigal, J. (1959). *Aporías iniciales para un concepto del deporte*. Madrid, España: Citius Altius Fortius. Obtenido de <http://www.filosofia.org/hem/dep/caf/a59p007.htm>. (14 de agosto del 2018).

Cobo Granda, E. A. (2008). *UASB-Digital*. Obtenido de <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/1080/1/T-0648-MGE-Cobo-Una%20propuesta%20para%20el%20aprendizaje%20significativo.pdf> (20 de agosto del 2018).

Lira, L. (08 de junio de 2015). *Slideshare*. Obtenido de https://es.slideshare.net/conradomauricio/la-didctica-universitaria-luis-lira?from_action=save (05 de setiembre del 2018)

Palacios Aguilar, J. (1998). *Técnicas lúdicas*. Obtenido de <http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/> (10 de setiembre del 2018)

Rey Abella, F. (Diciembre de 2008). *TDX*. Obtenido de https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/9267/Utilizacion_de_los_mapas_conceptuales_como_herramienta_evaluadora_del_aprendizaje_significativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y (06 de setiembre del 2018)

ANEXOS

Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
MÉTODO LÚDICO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JESUS OBRERO”- MEDIO MUNDO - 2018	<p><u>Problema General</u></p> <p>¿Cómo se relaciona la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018?</p> <p><u>Problemas Específicos</u></p> <p>¿Cómo se relaciona la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo a nivel de</p>	<p><u>Objetivo General:</u></p> <p>Determinar el grado de relación entre la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.</p> <p><u>Objetivos Específicos:</u></p> <p>Establecer la relación existente entre la aplicación del método lúdico con</p>	<p><u>Hipótesis General</u></p> <p>La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018.</p> <p><u>Hipótesis Específicos</u></p> <p>La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de saberes previos del área de</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Método Lúdico</p>	<p>La ciencia que estudia el proceso docente educativo, es decir, el proceso más sistémico, organizado y eficiente que se ejecuta sobre fundamentos teóricos y por personal profesional especializado. La Didáctica constituye el núcleo de la Pedagogía General.</p>	<p>Fundamento Teórico</p> <p>Fundamento Práctico</p> <p>Fundamento sociológico</p>

	<p>saberes previos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018?</p> <p>¿Cómo se relaciona la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018?</p>	<p>el aprendizaje significativo a nivel de saberes previos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018</p> <p>Establecer la relación que existe entre la aplicación del método lúdico con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018</p>	<p>Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018</p> <p>La aplicación del método lúdico se relaciona de modo directo con el aprendizaje significativo a nivel de conocimientos nuevos del área de Comunicación en estudiantes del 5° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Jesús Obrero – Medio Mundo del distrito de Végueta, durante el año escolar 2018</p>	<p>VARIABLE</p> <p>DEPENDIENTE</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Consiste en exponer, por medio de signos convencionales y de forma ordenada, cualquier pensamiento o idea. En cualquier expresión escrita existen dos componentes: .</p> <p>El objetivo es el hecho o tema a expresar, es decir, la situación por la que se escribe. 2. El personal o subjetivo, es decir, lo que se manifiesta al comunicar.</p>	<p>Habilidad</p> <p>Claridad</p> <p>Conocimiento</p> <p>Actividad</p>
--	---	--	---	---	--	---

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I E “JESUS OBRERO” – MEDIO MUNDO – VEGUETA AÑO 2018

OBJETIVO: Conocer la opinión de los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa “Jesús Obrero” – medio mundo – Végueta, sobre la relación e implicancia del método lúdico en el aprendizaje significativo en el área de comunicación.

INSTRUCCIONES: La siguiente encuesta esta direccionada a una investigación sobre la relación del método lúdico y el aprendizaje significativo en el área de comunicación, para efecto se solicita su pleno apoyo respondiendo las siguientes preguntas.

1.- ¿El método lúdico ayuda a lograr un aprendizaje significativo?

- a). Si
- b). No

2.- *¿El método lúdico fomenta el aprendizaje?*

- a). Si
- b). No

3.- ¿Considera que el método lúdico es importante para el aprendizaje significativo del área de comunicación?

- a). Si
- b). No

4.- ¿Al utilizar el método lúdico se fortalece la capacidad de la expresión oral?

a). Si

b). No

5.- ¿El método lúdico mejora significativa mente la expresión escrita y por intermedio de ella la capacidad comunicativa?

a). Si

b). No

6.- ¿Al utilizar el método lúdico los estudiantes mejoraron significativamente su nivel de comprensión de lectura?

a). Si

b). No

7.- ¿El método lúdico ayuda a mejorar la capacidad auditiva de los estudiantes, mejorando con ello su capacidad de atención y concentración?

a). Si

b). No

8.- ¿La utilización del método lúdico ayuda a comprender y adquirir los conocimientos del área de comunicación de los estudiantes?

a). Si

b). No

