



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de
una escuela de educación básica de Santa Lucía- Ecuador, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTORA:

Vera Rugel, Martha Roxana (ORCID: 0000-0001-8770-3259)

ASESOR:

Dr. Cruz Cisneros, Víctor Francisco (ORCID: 0000-0002-0429-294X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, por haberme dado fuerza y perseverancia para culminar esta etapa importante de mi formación profesional.

Lo dedicó también a mis adorados padres que a pensar de su ausencia física recuerdo que fueron quien siempre inculcaron en mí el Llegar hasta donde más pueda lograrlo quisieron verme toda una profesional y así lo he hecho sé que este momento hubiera sido tan especial para ustedes como lo es para mí ya que fue uno de su mayor anhelo para ustedes Mariana Rugel y Luis Vera dedicado con todo mi amor segura que desde el cielo me bendicen y sé sienten orgullosos de este logro en mi vida.

También le dedicó a mis tres grandes Amores mi hijo Marlon y a mis nietas Keisha y Luisana por ser mi apoyo y siempre estar junto a mí espero de todo corazón sembrar en ustedes este espíritu de superación profesional como lo hicieron mis padres conmigo.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por permitirme culminar mi trabajo de investigación a mis adorados y siempre recordados padres por todo su amor y todo lo que hicieron por mí a hijo Marlon y a mis nietas Keisha y Luisana que son mi razón de ser y su mi impulso de superación agradezco también a Mayra Rodríguez por creer en mí ser una amiga incondicional conmigo y por todo su apoyo brindado en este proceso agradezco también a mi familia por qué de una u otra manera han contribuido para llegar alcanzar este logro

Mil gracias a todos.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización.....	11
3.3. Población, muestra y muestreo.....	11
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	12
3.5. Procedimientos	14
3.6. Método de análisis de datos	14
3.7. Aspectos éticos.....	14
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS	41

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de la población.....	12
Tabla 2. Distribución de la muestra	12
Tabla 3. Estadísticas de fiabilidad	13
Tabla 4 V1 Juegos didácticos * V2 Aprendizaje significativo	16
Tabla 5 V1 Juegos didácticos * D1 estrategias de aprendizaje.....	17
Tabla 6 V1 Juegos didácticos * D2 técnicas de aprendizaje activo.....	18
Tabla 7 V1 Juegos didácticos * D3 aprendizaje por recepción.....	19
Tabla 8 V1 Juegos didácticos * D4 evaluación de los aprendizajes.....	20
Tabla 9 Prueba de normalidad de juegos didácticos y aprendizaje significativo .	21
Tabla 10 Correlación entre V1 juegos didácticos y V2 aprendizaje significativo ..	22
Tabla 11 Correlación entre V1 juegos didácticos y D1 estrategias de aprendizaje	23
Tabla 12 Correlación entre V1 juegos didácticos y D2 técnicas de aprendizaje activo..	24
Tabla 13 Correlación entre V1 juegos didácticos y D3 aprendizaje por recepción	25
Tabla 14 Correlación entre V1 juegos didácticos y D4 evaluación de aprendizaje.....	26

Índice de figuras

Figura 1 Esquema del diseño correlacional.....	10
--	----

Resumen

La presente investigación presenta como objetivo determinar el vínculo existente entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de Santa Lucía- Ecuador, 2022. Se sustenta en las teorías, de la psicogenética de Piaget (1961) y del aprendizaje de Ausubel (1986). La investigación es de tipo básica, de nivel descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo y de diseño no experimental. La muestra la conforman 34 estudiantes de la unidad educativa y los datos se recolectaron por medio de dos cuestionarios, para el juego didáctico y aprendizaje significativo. Los resultados demuestran que el 50,0% de los estudiantes de lengua y literatura perciben que la variable juegos didácticos y aprendizaje significativo se encuentra en el nivel bajo. Se concluye que existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucía- Ecuador, 2022.

Palabras claves: Juegos didácticos, aprendizaje significativo, estrategias, evaluación.

Abstract

The objective of this research is to determine the link between didactic games and significant learning in language and literature in a school in Santa Lucia-Ecuador, 2022. It is based on the theories of Piaget's psychogenetics (1961) and learning from Ausubel (1986). The research is of a basic type, with a descriptive correlational level with a quantitative approach and a non-experimental design. The sample is made up of 34 students from the educational unit and the data was collected through two questionnaires, for the didactic game and significant learning. The results show that 50.0% of language and literature students perceive that the didactic games and meaningful learning variable is at the low level. It is concluded that there is a link between educational games and meaningful learning of language and literature in a school in Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Keywords: Didactic games, meaningful learning, strategies, evaluation.

I. INTRODUCCIÓN

El juego didáctico a pesar de que en la mayor parte de las instituciones son empleados como recursos didácticos para crear un aprendizaje significativo en las diversas áreas de estudio, sin embargo de acuerdo a lo indagado por Muñoz (2019) aun en instituciones de educación en Chile existe poca implementación de estos recursos, esto a causa de factores como el desconocimiento y falta de tiempo por parte de los docentes para su implementación. Además, también se evidencia que los docentes no parecen estar dispuestos a considerar los juegos didácticos en el diseño de sus clases, debido a que no le parece que agregue valor al aprendizaje significativo en las áreas básicas de estudio.

Mientras que en Perú, Montero Herrera (2017) en su trabajo de tesis menciona que es deficiente el aprendizaje en el área de lenguaje sin la implementación de recursos pedagógicos, dejando claro que se alcanzan mejores resultados con el uso de juegos didácticos puesto a que estos crean en los educando mayor interés, sin embargo y de acuerdo a los resultados de encuestas realizada a otro grupo de docentes quien consideran que este tipo de juegos si ayuda a que los estudiantes adquieran conocimientos de forma significativa. Concluyendo los juegos didácticos juegan un importante papel dentro de las aulas, pues fortalecerá el proceso de aprendizaje.

Por otro lado en Perú, Soto Sánchez (2018) en su tesis de maestría en la que realizo una encuesta obteniendo como resultado que 68% de los docentes han obtenido mejores resultados gracias al uso juegos didácticos a la hora de enseñar, mientras que al 32% le es indiferente, sin embargo en una entrevista realiza a otro grupo de docente se encontró que 1 de cada 10 docente no usa este tipo estrategias dando como resultado que el docente que no lo emplea con respecto a quienes sí, tienden a tener una significativa tendencia negativa. Dejando claro que la implementación de estos incide en el proceso de aprendizaje de manera favorable.

Así como también en Colombia Manrique Orozco y Gallego Henao (2018) en su aporte analizó el uso que dan los docentes de Medellín al material didáctico tales como el uso de juegos en el desarrollo de la clases es limitado por no decir que no se emplea. Los educadores conocen de la importancia que tiene el uso de este tipo de material; sin embargo, carecen de los recursos para poder implementarlos en su

práctica diaria, dejando claro que es fundamental que se le brinde los materiales y recursos necesarios a los docentes en beneficio del proceso de aprendizaje significativo de los alumnos.

Sin embargo en Ecuador Carrillo Ojeda (2020) en su artículo menciona que pesa a que el currículo fomentan el uso de recursos didácticos como parte de las estrategias de aprendizaje, sin embargo en muchas de las instituciones del país no se emplean en sus totalidad este tipo de recursos, tal es el caso de una institución de la provincia de Cañar en la que se ha evidenciado que aunque poseen los recursos didácticos y equipos tecnológicos no los emplean, manteniendo una forma tradicional de enseñanza deteriorando el cada vez más el poco interés por parte de los estudiantes, alcanzando niveles de aplicación de estos de forma deficientes y sobre todo que el rendimiento es considerablemente bajo, lo que infiere a que se tomen medidas correctivas en donde se cumpla con lo establecido en el currículo en las instituciones del país, donde el uso de juegos didácticos sean de los recursos didácticos que el docente debe emplear.

Así también en Ibarra Franco (2020) menciona que en la actualidad el escaso uso de juegos didácticos en los alumnos se ha tornado un gran problema en las diversas instituciones educativas del país dejando claro que es indispensable que se apliquen estrategias metodológicas que despierten y fomenten el interés de los alumnos para fortalecer el aprendizaje en las diversas áreas de estudio.

En el cantón Santa Lucía existen diversas escuelas de educación básicas enfocadas en el aprendizaje de los estudiantes, para ello requieren del uso de recursos didácticos tales como juegos didácticos, sin embargo no todas logran cumplir con esta misión, en la escuela de estudio a la cual se puede acceder de forma rápida puesto ya que se encuentra ubicada en la zona principal del cantón se ha podido evidenciar que el uso de juegos didácticos como parte del proceso de aprendizaje significativo es nula, mucho más en el área de lengua y literatura siendo esta una de las principales áreas de enseñanza, es por ello que a través de estrategias de aprendizaje, técnicas de aprendizaje activa, de recepción y de evaluación de aprendizaje se pretender fortalecer estas falencias que trascienden en la enseñanza.

Dando origen al problema general ¿Cuál es el vínculo entre los juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela en Santa Lucia-Ecuador, 2022?

Como problemas específicos ¿Cómo se vinculan el juego didáctico y las estrategias de aprendizaje de una escuela en Santa Lucia- Ecuador, 2022? ¿Cuál es el vínculo de los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022? ¿De qué manera se vinculan los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022? ¿Cuál es el vínculo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022?

La presente investigación se justifica desde la perspectiva teórica ya que aporta nuevo conocimiento con fundamento teórico, en este sentido, la variable juegos didácticos se sustenta en la teoría psicogenética de Piaget (1961) y la teoría de las necesidades de McClelland (1989), mientras que la variable aprendizaje significativo se sustenta en la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel (1983) y la Teoría sociocultural de Vygotsky (1979), las cuales se basan en que el aprendizaje se puede dar a través de nuevas experiencias y de la aplicación de estrategias adecuadas para así poder adquirir un aprendizaje que dure para toda la vida, desde la práctica puesto a que pretende determinar el nivel de similitud entre las variables, mientras que desde el ámbito metodológico se aportara con la construcción de cuestionarios los cuales serán válidos por expertos siendo de guía para que otros investigadores puedan recurrir a ellos y aplicarlos en otros contextos de acuerdo a las necesidades que se le presente. Y finalmente tiene un aporte social, siendo la escuela básica de Santa Lucia los beneficiados directos. Asimismo, la aportación de esta exploración favorece a la comunidad científica, porque se publicará en el repositorio universitario, a disposición de nuevos investigadores.

Para lo cual se establecieron los siguientes objetivos, como objetivo general determinar el vínculo existente entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022, y como objetivos específicos: Establecer el vínculo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje de una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. Identificar el vínculo existente entre los juegos didácticos y las técnicas de

aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. Conocer el vínculo existente entre la relación los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. Establecer el vínculo existente entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizajes en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Mientras que como hipótesis general Hi: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. H0: No existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022

Y como específicas H1: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. H2: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. H3: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. H4: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En Perú Soto Sánchez (2018) en su tesis de maestría acerca de “Los Juegos didácticos y de aprendizaje significativo en Huacho” la cual tuvo como objetivo determinar el vínculo entre las variables, con un diseño no experimental, de carácter descriptivo correlacional. Contando con una población de 90 alumnos, siendo la ficha de observación el instrumento que se empleó, en el que obtuvo como resultado que las variables son positiva y con un débil nivel de correlación validando la hipótesis de investigación demostrando que existe vínculo directo entre ambas variables,

Por otro lado Valdez y Balderrama (2013) en su artículo siendo el objetivo el análisis de los juegos didácticos como un recurso importante en el aprendizaje. Siendo un enfoque mixto el método al que recurrieron, así como también la revisión sistemática de investigaciones de revistas académicas indexadas; permitiendo que se establezcan técnicas y herramientas didácticas que ayuden en el área de estudio. De acuerdo a los resultados se puede decir que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en los estudiantes, siendo no digital o digital; puesto se considera que las nuevas metodologías de juegos gamificados como estrategias para adaptar las necesidades educativas del contexto.

Por otra parte, en el ámbito nacional, el estudio de aplicación de juegos como herramientas didácticas de aprendizaje, Sotero (2018) lo deja en manifiesto en su aporte donde hace énfasis en que las distintas estrategias permiten a los distintos niveles, aumentando cada vez más el nivel de dificultad. Con ello, se logra competitividad al mismo tiempo que con situaciones de juego también se logra el desarrollo de habilidades cognitivas, es decir, aplicando actividades del juego en el proceso educativo para un mejor aprendizaje.

Ibarra Franco (2020) en su tesis la cual se basa en fomentar la práctica y utilización de los juegos innovadores a través de actividades que despierten la curiosidad y el interés de los niños. Es factor que permite mejorar del desempeño psicomotor en los niños que ayudan a facilitar su desarrollo intelectual, puesto que, busca incrementar el aprendizaje para que el logro se alcance dentro de la institución. En consecuencia, el juego logra que dentro del aula se genere motivación para el aprendizaje, donde los estudiantes desarrollen sus actividades de manera creativa,

convirtiendo al juego en una estrategia de mucha valía dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Carrillo Ojeda (2020) en su trabajo sobre el uso de juegos y videos para motivar a los estudiantes de una institución y fortalecer el proceso de enseñanza. De diseño descriptiva no experimental la cual dio como resultado que los niños requieren de motivación desde el inicio hasta el final de jornada para ello el uso de juegos didácticos permite que la integración y actividades se torne duradera, llegando a la conclusión que el juego y el aprendizaje están ligados, denominando al juego como camino que lleva de forma rápida al aprendizaje, claro está sin que este se torne en un momento de desorden.

Arroyo y Luque (2018) en estudio de estrategias de aprendizaje, presentó como objetivo determinarla la relación existente entre estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico. La investigación se desarrolló con un diseño descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo. Como muestra fueron los 258 estudiantes. Los cuestionarios fueron validados y el valor del coeficiente V de Aiken ($V= 0.92$) muestra validez y la confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach fue ($\alpha= 0.973$). Los resultados muestran que el 97.10% utilizan estrategia de codificación de la información. Se concluye que existe relación directa y positiva de las variables de estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico.

Las presentes teorías argumentan de forma teórica los juegos didácticos

Teoría psicogenética de Piaget (1961) pues relaciona el desarrollo cognitivo y la actividad lúdica, ya que las diversas maneras de juego mediante el desarrollo de los niños son parte del resultado de las diversas modificaciones que se suscitan de forma simultáneamente a través de las estructuras cognitivas del niño. Pues en el proceso de asimilación y acomodación, lo que es el juego se relaciona al primero, ya que el alumno se vincula con la realidad, la cual se suele dar mediante la imaginación. Sin embargo, el proceso de acomodación se suscita a través del juego, permitiéndoles aprender significativamente.

Así también Jean Piaget, resalta que el juego se torna una parte fundamental con respecto a la inteligencia del niño, ya que representa el aprendizaje eficaz de la realidad de acuerdo a la evolución de cada uno de ellos.

Pues para Piaget, existen tres estructuras básicas del juego:

La evolución: esta hace énfasis al juego simple, reglado y simbólico

El desarrollo dividido en:

a) Etapa de sensomotriz (nacimiento - 2 años de edad)

El niño en este lapso tiene la capacidad limitada de entender y representar al mundo. Aunque es claro que el niño aprende mediante la manipulación, exploración y diversas actividades de forma constante.

b) Etapa preoperante (Va de 2 a 6 años)

En este lapso los niños representan al mundo a su forma y procede como si entendiera sobre estas situaciones.

c) Etapa operativa o concreta (De 6 a 11 años de edad)

En esta parte los niños poseen una limitada capacidad para asumir procesos lógicos, mucho más cuando se le da material para especificar y manipularlo.

d) Etapa de operaciones formal (De 12 años de edad)

Ya posee la capacidad necesaria para razonar de una forma lógica. Pues el juego se convierte en el eje desde el cual logra la comprensión de las cosas.

Además, la teoría de las necesidades de McClelland (1989) también se relaciona con los juegos didácticos, puesto que se basa en el hecho de suplir tres necesidades, la de afiliación, logro y poder. Es decir, que las personas buscan motivación para alcanzar sus objetivos. Por ello, los juegos didácticos forman parte de la motivación que necesitan los estudiantes para mejorar sus competencias.

Los juegos didácticos son estrategias que le permiten a los estudiantes el desarrollo de métodos y de una correcta conducta, que fomenta la estimulación de habilidades en su desarrollo (Montero Herrera, 2017).

A través de juegos didácticos se establecen situaciones, en los que los estudiantes extraen , cuando los alumnos extraen conocimientos de su propia experiencia o práctica (Tolipov & Tolipova, 2017).

Sharipovna Zuparova (2021) define al juego didáctico como una especie de juego en que se siguen reglas previamente establecidas. Además de que para él es una

herramienta de gran aporte en el ámbito educativo, así también de que permite que los estudiantes logren adquirir nuevas competencias como el pensamiento crítico, las persistencias, la disposición de que si se equivocan pueden corregirlo.

Los juegos didácticos se caracterizan por el sostenimiento de la enseñanza, así también de la información activa con los estudiantes, a través de medidas y reglas de juegos, sin dejar de lado el papel del docentes (Liuta et al., 2019)

Jančič (2017) define a los juegos didácticos como herramientas en la enseñanza, las cuales cada día poseen un lugar clave en el aprendizaje, en la educación, en el desarrollo, pues estas abren caminos, así como de la creación de acciones de un aprendizaje basado en los estudiantes mediante la cooperación.

Mariyah (2020) menciona que los juegos de palabras son una parte de los medios más adecuados para enseñar, a través de vocabularios, los alumnos cuando usan el juego de palabras como recursos para aprender de forma rápida.

Meriläinen y Piispanen (2022) son los juegos de palabras las actividades de forma lúdicas en la que intervienen letras, palabras, o la capacidad del manejo del lenguaje.

Abbott (2021) define al juego de mesa como juegos en los que se hace uso de un tablero o a su vez de fichas de diversas características y colores, que requiere de una mesa o ya sea una superficie plana.

Así también se aborda la Teoría del Aprendizaje de Ausubel (1983), donde se manifiesta que, por medio del razonamiento deductivo, se podía llegar a comprender los conceptos, ideas y principios. De igual manera descarta la memorización de los contenidos, y se centra en el aprendizaje significativo. También, declara que para lograr el aprendizaje significativo, el alumno debe tener conocimientos previos

De igual manera el aporte de la Teoría sociocultural de Vygotsky (1979), se fundamenta en la construcción del conocimiento más no en la reproducción de esta. Además de que se enfoca en actividades auténticas, para que tengan utilidad y relevancia en la época actual, es decir de construir más no de seguir empleando modelos que no están acorde a la situación de vida actual.

Esta teoría tiene como idea fundamental que el aprendizaje se debe construir, es decir que la mente de las personas adquiera conocimientos nuevos teniendo como base conocimientos adquiridos previamente.

Permitiendo a los estudiantes ser quienes construyan su aprendizaje por sí mismo, dándoles la oportunidad de tomar decisiones sobre su conocimiento, sin lugar a duda cada alumno tiene su propio ritmo de aprender, para lo cual debe cumplir con tareas que le permitan constituir un aprendizaje significativo. Esta teoría está orientada que los estudiantes a través de experiencias logren familiarizar lo enseñado y pueda adquirir conocimientos no solo momentáneos, sino que le sirvan a lo largo de su vida.

Pues también se basa en que los estudiantes logren aprender de formas diversas para lo cual se deben emplear estrategias específicas que le permitan impulsar sus capacidades, dándoles confianza para que logren emplear sus habilidades y que pueda mantener una comunicación exitosa permitiéndoles aprender aprendiendo. Pues también es importante que estos interactúen con los demás, creando relaciones interpersonales que les permitan fortalecer el aprendizaje de forma significativa.

Los docentes como responsables del proceso de aprendizaje tienen la misión de ser impulsores y creadores de nuevos aprendizajes, así como también de que deben emplear estrategias que les permitan a sus estudiantes desarrollar competencias y poder desenvolverse de forma productivas en la sociedad (Gomez, 2017).

El aprendizaje significativo se evidencia cuando se relacionan los datos o nueva información recolectada con la información que ya existe, con lo cual se construye el conocimiento de manera significativa con las experiencias previas y el nuevo aprendizaje (Anchundia, 2021).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

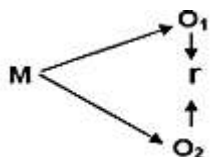
Arias Gómez (2017) definen al enfoque cuantitativo como la parte que se enfoca en los números, en recolectar y analizar datos, que se basan en la medición de las variables de la investigación. Por lo cual se consideró este enfoque ya que se abordó un análisis a través de datos estadísticos los cuales se procesaron por medio de software específico.

En este trabajo el tipo de investigación fue descriptiva. Pues esta tenía como objetivo principal el de describir características de fenómenos homogéneos a través de criterios sistemáticos que establecen una estructura o a través del comportamiento de estos, brindando información comprobable y sistemática de diversas fuentes (Guevara, 2020)

Se trabajó con el diseño correlacional, puesto a que este diseño permite instaurar el grado de relación entre dos o más variables de estudio (Paz Cantero & Muñoz, 1992). Por lo cual en este estudio se abordó este diseño ya que se pretende conocer el grado de las variables.

El tipo de diseño investigativo que se aplicó fue el descriptivo – correlacional no experimental ya que este permite describir y medir la relación entre variables, conceptos o categorías (Hernández Sampieri et al., 2014). Es por ello que se estableció este diseño puesto a que se desea conocer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

Figura 1 Esquema del diseño correlacional



M = Estudiantes.

O1 = Juegos Didácticos

r = Relación

O2 = Aprendizaje Significativo.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Juegos Didácticos

Los juegos didácticos son estrategias que le permiten a los estudiantes el desarrollo de métodos y de una correcta conducta, que fomenta la estimulación de habilidades en su desarrollo (Montero Herrera, 2017).

Definición operacional

Existen diversos tipos de juegos didácticos, los cuales pueden ser usados para la enseñanza de los estudiantes, es por ello que se han establecido las siguientes dimensiones; Juegos de palabras, juegos de memorias y juegos de mesas para su medición se considera la aplicación de cuestionarios, con escala tipo Likert.

Variable 2: Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo se evidencia cuando se relacionan los datos o nueva información recolectada con la información que ya existe, con lo cual se construye el conocimiento de manera significativa con las experiencias previas y el nuevo aprendizaje (Anchundia, 2021)

Definición operacional

El aprendizaje significativo se fundamenta en que los estudiantes adquieran conocimiento es por ello que se deben emplear: estrategias de aprendizaje, técnicas de aprendizaje activo, aprendizaje por recepción y evaluación constante de este. Es por ello que para su medición se considera la aplicación de cuestionarios, con escala tipo Likert.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población, es el conjunto de individuos de un espacio en la geografía de un pueblo los cuales tienen características comunes, y que forman parte del objeto de una investigación (Manzanares Saiz, 2018). Es por ello que 91 estudiantes de la jornada vespertina del octavo, noveno y décimo año serán considerados como la población del estudio.

Criterios de inclusión

Estudiantes matriculados legalmente, estudiantes de la jornada vespertina

Criterios de exclusión:

Estudiantes del bachillerato, estudiantes de la jornada matutina

Tabla 1 Distribución de la población

Sujetos	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
Estudiante de 8vo A Vespertina	15	15	30
Estudiante de 9no A Vespertina	11	16	27
Estudiantes de 10mo A Vespertina	15	19	34
Total	41	50	91

Nota: secretaria de la Institución

La muestra es un fragmento de la población, en otros términos es un subconjunto de esta, la cual se adquiere con el propósito de derivar características de toda la población (Manzanares Saiz, 2018). Como muestra se considerará a los 34 estudiantes del 10mo A Vespertina.

Tabla 2. Distribución de la muestra

Sujetos	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
Estudiantes de 10mo A Vespertina	15	19	34
Total	15	19	34

Nota: secretaria de la Institución

Se recurrió al tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, de acuerdo con Arias Gómez (2017) consiste en seleccionar a individuos de forma aleatoria de acuerdo a las necesidades, acceso y facilidad que el investigador pueda tener, pues los son la muestra de estudio los cuales poseen características de toda la población en general. Es debido a ello que se aborda esta técnica ya que el investigador tiene facilidad al momento de seleccionar los sujetos del estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La encuesta es la técnica que se empleara para poder recolectar los datos, ya que esta permite dar obtener información de forma rigurosa y que asegure la efectividad

de las mismas (Tamayo, 2018). Es ello que se empleara esta técnica para recolectar los datos de acuerdo a las variables estudio.

Para lo cual se empleara como instrumento el cuestionario, este permite la obtención de información por parte de los sujetos de estudio a través de preguntas que pueden ser abiertas o cerradas de acuerdo a la finalidad del estudio, y recabar información de forma verídica (Garay, 2018). Como instrumento del presente estudio se construirán dos cuestionarios con 20 y 22 ítems respectivamente y cada uno sobre las variables a medir el cual será enviado a la muestra de la investigación.

La validez es la concesión de un valor alto que nace del como ya para que los resultados de las indagaciones (Reidl Martínez, 2019). Se han usado 3 tipos de validez.

La validez de contenido, “es un proceso con el que se debe cumplir para validar un instrumento mediante un juicio por parte de expertos” (Reidl Martínez, 2019). Para la validez de contenido se recurrirá al juicio de expertos quienes serán los validadores del cuestionario a aplicarse.

La validez de criterio, es la estabilidad entre las medidas que alcancen a derivarse de la prueba (Reidl Martínez, 2019). En esta validez se recurre al método Pearson, ya que permite determinar la confiabilidad del instrumento.

La validez de constructo, se basa en las diversas líneas de investigación que hace referencia a procesos cognoscitivos (Reidl Martínez, 2019).

La confiabilidad “es la forma de disminuir el error de la varianza permitiendo que los datos a obtener sean mucho más confiables” (Reidl Martínez, 2019). En este estudio se la determinó a través del software Omega de McDonald’s puesto a que es mucho más completo que el Alfa de Cronbach.

Tabla 3. *Estadísticas de fiabilidad*

	Cronbach's α	McDonald's ω
V1 Juegos Didácticos	0.889	0.894
V2 Aprendizaje significativo	0.826	0.852

Nota: Encuestas.

3.5. Procedimientos

Los datos fueron recolectados gracias a la implementación de 2 cuestionarios de cada una de las variables de estudio a 34 estudiantes del 10mo “A” vespertina de una escuela del cantón Santa Lucía esto a través del desarrollo de un cuestionario online en Google Forms, para luego analizar los resultados y así poder realizar el análisis estadístico con la ayuda de softwares estadísticos.

3.6. Método de análisis de datos

El análisis descriptivo de acuerdo a Hidalgo Troya (2019) es el ordenamiento y clasificación de los información que se obtienen de los cuestionarios empleados a la muestra de estudio, para luego realizar la construcción de tablas en Excel y gráficos estadísticos que permiten sistematizar la información para un mejor entendimiento de los mismos. Para lo cual se procedió con el análisis descriptivo ya que nos permitió poder sistematizar la información obtenida.

Así también se recurrió al análisis inferencial, el cual se basa en la descripción, comparación, predicción y generalización de la población de estudios, esto mediante los resultados de los datos recabados, el cual permite establecer al investigador las conclusiones del estudio (Hidalgo Troya, 2019). Es por ello que se consideró este análisis ya que es de gran importancia y permite hacer una descripción a través de conclusiones sobre la información arrojada del análisis descriptivo.

3.7. Aspectos éticos

Criterios éticos nacionales: derechos de autoría que los aportes sean debidamente reconocidos a sus autores, así como el consentimiento de los involucrados de igual forma el anonimato al aplicar algún instrumento no puede ser divulgado el contenido sin previa autorización.

Criterios éticos internacionales: Derechos de autoría al igual que en Ecuador se debe reconocer al autor, ya que al no hacerlo se incurre en una falta ética como lo es el plagio. También es importante que se tenga un consentimiento informado a los participantes, así como de que la aplicación de cualquier instrumento sea de forma anónima a menos que el involucrado autorice la divulgación, así como la

autenticidad y veracidad de los datos ya que se debe acudir a fuentes confiables y veraces.

Los principios éticos empleados fueron: La no maleficencia, se protegen de daños; Autonomía, ya que se respeta el deseo de los demás; Justicia, pues se basa en la igualdad de condiciones de las personas sin incurrir a la violación de los derechos humanos.

IV. RESULTADOS

Objetivo general

Determinar el vínculo existente entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de Santa Lucía- Ecuador, 2022

Tabla 4 V1

V1 Juegos didácticos * V2 Aprendizaje significativo

		V2 Aprendizaje significativo			Total
		Bajo	Medio	Alto	
V1. Juegos didácticos	Bajo	50,0%	17,6%	2,9%	70,6%
	Medio	8,8%	17,6%		26,5%
	Alto			2,9%	2,9%
Total		58,8 %	35,3%	5,9%	100.0%

Nota: Cuestionarios

Interpretación

En la tabla 4, el **50,0%** de los estudiantes de lengua y literatura percibieron que la variable juegos didácticos y aprendizaje significativo se encuentra en el nivel bajo.

El 17,7% de estudiantes respondieron que los juegos didácticos se encuentran en el nivel medio, de la misma manera, el aprendizaje significativo de los estudiantes se encuentra en el nivel medio de desarrollo.

Un 8,8% calificó en el nivel medio la variable gamificación educativa (Variable 1) y en el nivel bajo la variable aprendizaje significativo (Variable 2).

Finalmente, el 2,9% calificó en el nivel alto la variable juegos dinámicos, y el aprendizaje significativo.

Estas observaciones, describen que existe un predominio del nivel bajo en las variables juegos didácticos y aprendizaje significativo.

Objetivo específico 1

Establecer el vínculo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje de una escuela de Santa Lucía- Ecuador, 2022.

Tabla 5 V1

V1 Juegos didácticos * D1 estrategias de aprendizaje

		D1 estrategia de aprendizaje			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
V1. didácticos	Juegos	Bajo	50,0%	17,6%	2,9%	70,6%
		Medio	8,8%	17,6%		26,5%
		Alto			2,9%	2,9%
		Total	58,8 %	35,3%	5,9%	100.0%

Nota: Cuestionarios

Interpretación

En la tabla 5, se muestra que el 50% estudiantes respondieron a los juegos didácticos se encuentran en el nivel bajo, de la misma manera, el aprendizaje significativo de los estudiantes se encuentra en el nivel bajo de desarrollo.

El 17,7% de estudiantes respondieron que los juegos didácticos se encuentran en el nivel medio, de la misma manera, significativo de los estudiantes se encuentra en el nivel medio de desarrollo.

Un 8,8% de estudiantes respondieron que los juegos didácticos se encuentran en el nivel medio, de la misma manera, el aprendizaje significativo de los estudiantes se encuentra en el nivel medio de desarrollo.

Finalmente, el 2,9% calificó en el nivel alto la variable juegos dinámicos, y estrategia de aprendizaje.

Estas observaciones, describieron que existe un predominio del nivel bajo en las variables juegos didácticos y estrategias de aprendizaje.

Objetivo específico 2

Identificar el vínculo existente entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022

Tabla 6 V1

V1 Juegos didácticos * D2 técnicas de aprendizaje activo

		D2 Técnica de aprendizaje activo			Total
		Bajo	Medio	Alto	
V1. Juegos didácticos	Bajo	61,8%	5,9%	2,9%	70,6%
	Medio	17,6%	8,8%		26,5%
	Alto		2,9%		2,9%
Total		79,4 %	17,60%	5,9%	100.0%

Nota: Cuestionarios

Interpretación

En la tabla 6, el **50,0%** de los estudiantes de lengua y literatura percibieron que la variable juegos didácticos y la dimensión técnica de aprendizaje activo se encuentra en el nivel bajo.

El 8,8% de estudiantes respondieron que los juegos didácticos se encuentran en el nivel medio, de la misma manera, las técnicas de aprendizaje activo de los estudiantes se encuentran en el nivel medio de desarrollo.

Un 5,9% calificó en el nivel medio la variable 1 y en el nivel bajo la dimensión 2.

Finalmente, el 2,9% calificó en el nivel alto la variable juegos dinámicos, y en el nivel medio la técnica de aprendizaje activo.

Estas observaciones, describen que existe un predominio de nivel bajo en las variables juegos y dimensión 2.

Objetivo específico 3

Conocer el vínculo existente entre la relación los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Tabla 7 V1

V1 Juegos didácticos * D3 aprendizaje por recepción

		D3 Aprendizaje por recepción			Total
		Bajo	Medio	Alto	
V1. Juegos didácticos	Bajo	50,0%	17,6%	2,9%	70,6%
	Medio	11,8%	11,8%	2,9%	26,5%
	Alto		2,9%	2,9%	2,9%
Total		61,8 %	17,60%	8,8%	100.0%

Nota: Cuestionarios

Interpretación

En la tabla 7, el **50,0%** de los estudiantes de lengua y literatura percibieron que la variable juegos didácticos y la dimensión aprendizaje por recepción se encuentra en el nivel bajo.

El 11,8% de estudiantes respondieron que los juegos didácticos se encuentran en el nivel medio, de la misma manera, el aprendizaje por recepción de los estudiantes se encuentra en el nivel medio de desarrollo. Un 17,6% calificó en el nivel bajo la variable 1, y en el nivel medio la dimensión 3.

Finalmente, el 2,9% calificó en el nivel alto la variable juegos dinámicos, y en el nivel medio la dimensión aprendizaje por recepción.

Estas observaciones, describen que existe un predominio de nivel bajo en las variables juegos y dimensión 3.

Objetivo específico 4

Establecer el vínculo existente entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizajes en una escuela de Santa Lucía- Ecuador, 2022

Tabla 8 V1

V1 Juegos didácticos * D4 evaluación de los aprendizajes

		D4 Evaluación de los aprendizajes			Total
		Bajo	Medio	Alto	
V1. Juegos didácticos	Bajo	41,70%	20,6%	2,9%	70,6%
	Medio	17,6%	5,9%	2,9%	26,5%
	Alto		2,9%		2,9%
Total		64,7 %	29,4%	8,8%	100.0%

Nota: Cuestionarios

Interpretación

En la tabla 8, el **41,7%** de los estudiantes de lengua y literatura percibieron que la variable juegos didácticos y la dimensión evaluación de los aprendizajes se encuentra en el nivel bajo.

El 5,9% percibió un nivel medio de juegos didácticos y de evaluación de los aprendizajes.

Un 20,6% de estudiantes respondieron que los juegos didácticos se encuentran en el nivel bajo, de la misma manera, el aprendizaje significativo de los estudiantes se encuentra en el nivel bajo de desarrollo.

Finalmente, el 2,9% calificó en el nivel alto la variable juegos dinámicos, y en el nivel medio la dimensión evaluación de los aprendizajes.

Estas observaciones, describen que existe un predominio de nivel bajo en las variables juegos y dimensión 4.

Prueba de normalidad

En estadística inferencial se procede a seleccionar el tipo de prueba de normalidad, para establecer que estadístico se aplica para comprobar las hipótesis y las correlaciones de la investigación. Se considera la prueba de Kolmogorov-Smirnov: para muestras superiores de 30 sujetos, y Shapiro-Wilk: para muestras menores de 30 sujetos.

Tabla 9

Prueba de normalidad de juegos didácticos y aprendizaje significativo

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1 Juegos didácticos	0,184	34	0,005	0,863	34	0,001
V2 Aprendizaje significativo	0,094	34	0,200	0,937	34	0,049

Ho: Los datos siguen una distribución normal

Criterios de decisión estadística

p-valor $> \alpha$ (0.05); se acepta la Ho.

p-valor $< \alpha$ (0.05); se rechaza la Ho.

Decisión estadística

Para decidir por el plan, se determinó que el estadístico Shapiroro-Wilk, es el idóneo fuera del colegio los valores de significancia de las variables juegos didácticos y aprendizaje significativo no son mayores a 0,05, por lo tanto, se rechaza la Ho de indicar que los datos tienen una distribucional normal.

Interpretación: En la tabla 9, una vez procesados los datos se muestra que, luego de la prueba de normalidad se consideró la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov puesto que la muestra del estudio fue mayor de 30 sujetos, además los valores de significancia son mayores a 0,05, en consecuencia, luego de conocer los parámetros estadísticos de la toma de decisiones, es decir que los datos tienen una distribución normal y se debe aplicar el estadígrafo r de Pearson para datos paramétricos.

Hipótesis general

H1: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

H0: No existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022

Tabla 10

Correlación entre V1 juegos didácticos y V2 aprendizaje significativo

		V1 Juegos didácticos	V2 Aprendizaje significativo	
r de Pearson	V1 Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1,000	0,552**
		Sig. (bilateral)		0,001
	V2 Aprendizaje significativo	N	34	34
		Correlación de Pearson	0,552**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,001	
		N	34	34

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis

En la tabla 10 se puede observar que los resultados de la correlación entre las variables destacan que, la variable juegos didácticos tiene una relación moderada y positiva con la variable aprendizaje significativo, de acuerdo con el valor de r de Pearson 0,552 y con la significancia 0,001 que siendo menor a 0,05 se establece que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, existe vínculo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Hipótesis específica 1

H1: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

H0: No existe significativo vínculo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Tabla 11

Correlación entre V1 juegos didácticos y D1 estrategias de aprendizaje

		V1 Juegos didácticos	D1 estrategias de aprendizaje	
r de Pearson	V1 Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1,000	0,628**
		Sig. (bilateral)		0,000
		N	34	34
	D1 estrategias de aprendizaje	Correlación de Pearson	0,618**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	34	34

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis

En la tabla 11 se puede observar que los resultados de la correlación entre las variables destacan que, la variable juegos didácticos tiene una relación moderada y positiva con la dimensión estrategias de aprendizaje, de acuerdo con el valor de r de Pearson 0,618 y con la significancia 0,000 que siendo menor a 0,05 se establece que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, existe vínculo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Hipótesis específica 2

H2: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

H0: No Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Tabla 12

Correlación entre V1 juegos didácticos y D2 técnicas de aprendizaje activo

		V1 Juegos didácticos	D2 técnicas de aprendizaje activo	
r de Pearson	V1 Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1,000	0,464**
		Sig. (bilateral)		0,006
		N	34	34
	D2 técnicas de aprendizaje activo	Correlación de Pearson	0,464**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,006	
		N	34	34

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis

En la tabla 12 se puede observar que los resultados de la correlación entre las variables destacan que, la variable juegos didácticos tiene una relación moderada y positiva con la dimensión técnicas de aprendizaje activo, de acuerdo con el valor de r de Pearson 0,464 y con la significancia 0,006 que siendo menor a 0,05 se establece que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, existe vínculo entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Hipótesis específica 3

H3: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

H0: No existe significativo vínculo entre los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Tabla 13

Correlación entre V1 juegos didácticos y D3 aprendizaje por recepción

		V1 Juegos didácticos	D3 aprendizaje por recepción	
r de Pearson	V1 Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1,000	0,449**
		Sig. (bilateral)		0,008
	D3 aprendizaje por recepción	N	34	34
		Correlación de Pearson	0,449**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,008	
		N	34	34

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis

En la tabla 13 se puede observar que los resultados de la correlación entre las variables destacan que, la variable juegos didácticos tiene una relación moderada y positiva con la dimensión aprendizaje por recepción, de acuerdo con el valor de r de Pearson 0,449 y con la significancia 0,008 que siendo menor a 0,05 se establece que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, existe vínculo entre los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Hipótesis específica 4

H4: Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022

H0: No existe significativo vínculo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022

Tabla 14

Correlación entre V1 juegos didácticos y D4 evaluación de aprendizaje

		V1 Juegos didácticos	D4 evaluación de aprendizaje	
r de Pearson	V1 Juegos didácticos	Correlación de Pearson	1,000	0,378**
		Sig. (bilateral)		0,027
		N	34	34
	D4 evaluación de aprendizaje	Correlación de Pearson	0,378**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,027	
		N	34	34

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis

En la tabla 14 se puede observar que los resultados de la correlación entre las variables destacan que, la variable juegos didácticos tiene una relación moderada y positiva con la dimensión evaluación de aprendizaje, de acuerdo con el valor de r de Pearson 0,378 y con la significancia 0,027 que siendo menor a 0,05 se establece que se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, existe vínculo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general, determinar el vínculo existente entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de Santa Lucía- Ecuador, 2022, el referente teórico Piaget (1961) relaciona el desarrollo cognitivo y la actividad lúdica, puesto que mediante el juego se evidencia el desarrollo del aprendizaje de los niños, y forma parte del resultado de las diversas modificaciones cognitivas que se suscitan de forma simultáneamente a través del aprendizaje del niño.

Es decir, que, en el proceso de asimilación y acomodación, el juego didáctico vincula al estudiante con la realidad, mediante la imaginación o de forma concreta a través de actividades innovadoras, logrando que el niño aprenda de manera significativa.

En la tabla 4 se observa que el 50,0% de los estudiantes de lengua y literatura perciben que la variable juegos didácticos y aprendizaje significativo se encuentra en el nivel bajo. Estos resultados se contraponen con la teoría de Piaget (1961) puesto que los estudiantes no desarrollan el aprendizaje significativo porque los docentes poco aplican juegos didácticos en la asignatura de lengua y literatura. Estos resultados coinciden con Sánchez (2018) quien muestra que el nivel de juegos didácticos aplicado por los docentes mantiene un nivel bajo por ello el aprendizaje significativo también es bajo.

De igual manera coincide con Montero Herrera (2017) quien indica que los juegos didácticos son estrategias que le permiten a los estudiantes fomentar la estimulación de habilidades en su desarrollo cognitivo logrando el aprendizaje significativo.

En lo referente a la hipótesis general, existe vínculo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucía- Ecuador, 2022. La tabla 10 muestra el valor de r de Pearson y significancia de 0,001 lo cual indica que existe correlación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

Estos resultados coinciden con Sánchez (2018) concluye que los juegos didácticos se relacionan con el aprendizaje significativo. De igual manera coincide con

Montero Herrera (2017) quien concluye que los juegos didácticos son promotores del aprendizaje significativo, es decir a mayor incursión de juegos didácticos en el proceso de enseñanza mejores resultados se obtendrán en el aprendizaje.

Respecto al objetivo específico 1, establecer el vínculo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje de una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022, el referente teórico Piaget (1961) relaciona el desarrollo cognitivo y la actividad lúdica, puesto que mediante el juego se evidencia el desarrollo del aprendizaje de los niños, y forma parte del resultado de las diversas modificaciones cognitivas que se suscitan de forma simultáneamente a través del aprendizaje del niño.

Es decir, que, en el proceso de asimilación y acomodación, el juego didáctico vincula al estudiante con la realidad, mediante la imaginación o de forma concreta a través de actividades innovadoras, logrando que el niño aprenda de manera significativa.

En la tabla 5 se observa que el 50,0% de los estudiantes de lengua y literatura perciben que la variable juegos didácticos y la dimensión estrategia de aprendizaje se encuentra en el nivel bajo. Estos resultados se contraponen con la teoría de Piaget (1961) puesto que los estudiantes no desarrollan estrategias de aprendizaje porque los docentes poco aplican juegos didácticos en la asignatura de lengua y literatura. Estos resultados coinciden con Valdez y Balderrama (2013) quienes pueden decir que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en los estudiantes.

También coinciden Tolipov y Tolipova (2017) quienes indican que a través de juegos didácticos se establecen situaciones, que los estudiantes extraen y comparan con su propia experiencia o práctica para lograr el aprendizaje.

En lo referente a la hipótesis específica 1, existe vínculo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. La tabla 11 muestra el valor r de Pearson de 0,618 y sig. de 0,000, es decir que existe vínculo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Estos resultados coinciden con Valdez y Balderrama (2013) quienes concluyen que las tendencias metodologías de gamificación adaptadas a las necesidades de los estudiantes son predictores de nuevas estrategias de enseñanza, que llevan al

logro del aprendizaje. También coincide con Tolipov y Tolipova (2017) quienes concluyen que los juegos didácticos permiten que los estudiantes generen su propia experiencia para lograr el aprendizaje.

En lo referente al objetivo específico 2, identificar el vínculo existente entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. el referente teórico Piaget (1961) relaciona el desarrollo cognitivo y la actividad lúdica, puesto que mediante el juego se evidencia el desarrollo del aprendizaje de los niños, y forma parte del resultado de las diversas modificaciones cognitivas que se suscitan de forma simultáneamente a través del aprendizaje del niño.

Es decir, que, en el proceso de asimilación y acomodación, el juego didáctico vincula al estudiante con la realidad, mediante la imaginación o de forma concreta a través de actividades innovadoras, logrando que el niño aprenda de manera significativa.

En la tabla 6 se observa que el 50,0% de los estudiantes de lengua y literatura perciben que la variable juegos didácticos y la dimensión técnica de aprendizaje activo se encuentra en el nivel bajo. Estos resultados se contraponen con la teoría de Piaget (1961) puesto que los estudiantes no desarrollan estrategias de aprendizaje porque los docentes poco aplican juegos didácticos en la asignatura de lengua y literatura. Estos resultados coinciden con Sotero (2018) quien muestra que las estrategias de juegos didácticos aumentan la competitividad y mejora el desarrollo cognitivo.

También coincide con Sharipovna Zuparova (2021) quien indica que el juego didáctico permite que los estudiantes logren adquirir nuevas competencias como el pensamiento crítico.

En lo referente a la hipótesis específica 2 existe vínculo entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. La tabla 12 muestra el valor r de Pearson de 0,464 y sig. de 0,006, es decir que existe vínculo entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Estos resultados coinciden Sotero (2018) concluye el juego didáctico es predictor de aprendizaje significativo. También coincide con Sharipovna Zuparova (2021) concluye que el juego didáctico influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

En lo relacionado con el objetivo específico 3, conocer el vínculo existente entre la relación los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. el referente teórico Piaget (1961) relaciona el desarrollo cognitivo y la actividad lúdica, puesto que mediante el juego se evidencia el desarrollo del aprendizaje de los niños, y forma parte del resultado de las diversas modificaciones cognitivas que se suscitan de forma simultáneamente a través del aprendizaje del niño.

Es decir, que, en el proceso de asimilación y acomodación, el juego didáctico vincula al estudiante con la realidad, mediante la imaginación o de forma concreta a través de actividades innovadoras, logrando que el niño aprenda de manera significativa.

En la tabla 7 se observa que el 50,0% de los estudiantes de lengua y literatura perciben que la variable juegos didácticos y la dimensión aprendizaje por recepción se encuentra en el nivel bajo. Estos resultados se contraponen con la teoría de Piaget (1961) puesto que los estudiantes no desarrollan aprendizaje por recepción porque los docentes poco aplican juegos didácticos en la asignatura de lengua y literatura. Estos resultados coinciden con Ibarra Franco (2020) quien indica que el juego es un importante factor dentro del desarrollo sicomotor en los estudiantes y desarrollan e incrementan el aprendizaje.

También coincide con Liuta (2019) quien indica que los juegos didácticos se caracterizan por el sostenimiento de la enseñanza.

En lo referente a la hipótesis específica 3 existe vínculo entre los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022. La tabla 13 muestra el valor r de Pearson de 0,449 y sig. de 0,008, es decir que existe vínculo entre los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.

Estos resultados coinciden con Ibarra Franco (2020) concluye que el juego alcanza el desarrollo de actividades de aprendizaje dentro del aula de clase y se convierte en una herramienta importante en el proceso enseñanza aprendizaje. De igual manera coincide con Liuta (2019) concluye que los juegos didácticos activan en los estudiantes el aprendizaje significativo sin dejar de lado el papel del docente.

En lo relacionado al objetivo específico 4, establecer el vínculo existente entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizajes en una escuela de Santa Lucía-Ecuador, 2022. el referente teórico Piaget (1961) relaciona el desarrollo cognitivo y la actividad lúdica, puesto que mediante el juego se evidencia el desarrollo del aprendizaje de los niños, y forma parte del resultado de las diversas modificaciones cognitivas que se suscitan de forma simultáneamente a través del aprendizaje del niño.

Es decir, que, en el proceso de asimilación y acomodación, el juego didáctico vincula al estudiante con la realidad, mediante la imaginación o de forma concreta a través de actividades innovadoras, logrando que el niño aprenda de manera significativa.

En la tabla 8 se observa que el 41,7% de los estudiantes de lengua y literatura perciben que la variable juegos didácticos y la dimensión evaluación de los aprendizajes se encuentra en el nivel bajo. Estos resultados se contraponen con la teoría de Piaget (1961) puesto que los estudiantes no desarrollan evaluación de los aprendizajes porque los docentes poco aplican juegos didácticos en la asignatura de lengua y literatura. Estos resultados coinciden con Carrillo Ojeda (2020) donde indica que el uso de juegos y videos motivan el aprendizaje de los estudiantes.

También coinciden con Abbott (2021) quien indica que el juego ayuda a mejorar el aprendizaje.

En lo referente a la hipótesis específica 4, existe vínculo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucía- Ecuador, 2022. La tabla 14 muestra el valor r de Pearson de 0,378 y sig. de 0,027, es decir que existe vínculo entre los juegos didácticos y la evaluación en una escuela de Santa Lucía-Ecuador, 2022.

Estos resultados coinciden con Carrillo Ojeda (2020) concluye que el juego y el aprendizaje tienen relación significativa. También coincide con Abbott (2021) quien concluye que juego didáctico es predictor de aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

1. Existe significativo vínculo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022, esta afirmación se comprueba en la tabla 10, con los valores r de Pearson de ,552 y significancia 0,001.
2. Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022, esta afirmación se comprueba en la tabla 11, con los valores r de Pearson 0,628 y significancia 0,000.
3. Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022, esta afirmación se comprueba en la tabla 12, con los valores r de Pearson 0,464 y significancia 0,006.
4. Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022, esta afirmación se comprueba en la tabla 13, con los valores r de Pearson 0,449 y significancia 0,008.
5. Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022, esta afirmación se comprueba en la tabla 14, con los valores r de Pearson 0,378 y significancia 0,027.

VII. RECOMENDACIONES

1. Las autoridades de la unidad educativa, deben reflexionar y buscar estrategias para comprender la esencia del juego didáctico, y promover su aplicación dentro de las aulas de clases, siguiendo reglas absolutamente aceptadas para ser protagonista de las situaciones educativas imaginadas y que se logre el objetivo educativo.
2. Las autoridades y los docentes de la unidad educativa, deben promover talleres de aplicación de estrategias de aprendizaje basada en juegos didácticos, para que exista interacción entre docentes y estudiantes por medio de actividades que involucren elementos de juegos para lograr la comprensión de contenidos de forma activa.
3. Los docentes de la unidad educativa, en el desarrollo de sus clases deben aplicar técnicas de aprendizaje innovadoras, que busquen el equilibrio entre el uso del juego didáctico y el desarrollo de los conocimientos a adquirir por los estudiantes, de tal manera que los retos del juego didáctico despierten la motivación por el aprendizaje dentro de un ambiente lúdico e innovador ideal para la construcción de conocimientos.
4. Los estudiantes de la unidad educativa, deben de tener predisposición para cumplir con los retos del juego didáctico y de esta manera asimilar los conocimientos de manera práctica, convirtiendo el aprendizaje en una acción encaminada a aprender, desde la comprensión de la gestión del juego y sus elementos como metodologías activas de enseñanza aprendizaje.
5. Las autoridades y docentes de la unidad educativa, deben mantener seminarios y capacitaciones permanentes relacionadas con nuevas metodologías de evaluación de aprendizaje, y metodologías activas e innovadoras, que promuevan las aulas como lugares de interacción del conocimiento entre docentes y estudiantes.

REFERENCIAS

- Abbott, M. S., Stauss, K. A., & Burnett, A. F. (2021). Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness. *45*(1), 16-31. doi:<https://doi.org/10.1080/01609513.2021.1932014>
- Anchundia, L. I., Jiménez, M. M., Jama, T. T., & Chango, L. B. (2021). Methodological strategies for accounting education. *South Florida Journal of Development*. *2*(5), 8333–8345. doi:<https://doi.org/10.46932/SFJDV2N5-144>
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M., & Miranda Novales, G. (2017). Metodología de la investigación. *2*. (201–206). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Arriola, C. (2020). *Modelo pedagógico basado en juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años, Institución Educativa 203, Lambayeque*. Chiclayo: UCV.
- Arroyo, J., & Luque, R. (2018). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa pública de Lima, Perú. Obtenido de <http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1926/TESIS%20-%20Arroyo%20Luigi%20%26%20Luque%20Rogger.pdf?sequence=1&isAll owed=y>
- Borges, S., Durelli, V., Reis, H., Bittencourt, I., Mizoguchi, R., & Isotani, S. (2017). *Selecting Effective Influence Principles for Tailoring Gamification*. Sao Paulo: Institute of Mathematics and Computer Sciences (ICMC). doi:10.5753/cbie.sbie.2017.857
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers & Education*, *106*(1), 43-55. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.009>
- Carrillo Ojeda, M. J., Garcia Herrera, D. G., Avila Mediavilla, C., & Erazo Alvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *5*(1), 430–448. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>

- Ccollana, L. (2017). *Estrategias didácticas para el logro de aprendizajes de ciencia y ambiente en educación básica alternativa*. Piura: UCV.
- Chapman, J., & Rich, P. (2017). *Identifying Motivational Styles in Educational Gamification*. Hawaii: Utah Valley Universit. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10125/41310>
- Coaguila, M. (2016). *Estrategias de aprendizaje y comprensión lectora en estudiantes del sexto de primaria*. Perú: UCV. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5846/COAGUILA_DMP.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Dan, D., Keton, & Lennart, N. (2011). Gamification: Using Game Desing Elements in Non-Gaming Contexts. *Vancouver, BC, Canad*, CHI 2011. Obtenido de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf>
- Dávila, S. (2000). El Aprendizaje Significativo. *Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías. España*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1024229>
- Del Prado, I. (10 de 2013). *Aprendizaje significativo: integrar el conocimiento a la realidad* . Obtenido de <http://mx.unoi.com/2013/10/25/aprendizaje-significativo-integrar-el-conocimiento-a-la-realidad/>
- Duggal, K. S. (2021). mpact of Gamification, Games, and Game Elements in Education. *Innovations in Information and Communication Technologies*, 201-210. doi:https://doi.org/10.1007/978-3-030-66218-9_23
- Garay, C. (2018). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Obtenido de <https://crubocas.up.ac.pa/sites/crubocas/files/2020-07/3>
- Glover, I. (2013). Play as you learn: Gamification as a technique for motivating learners. *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*.
- Gomez, M. M. (2017). Cómo aplicar el aprendizaje constructivista en la educación virtual? Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/12/22/como-aplicar-el-aprendizaje-constructivista-en-la-educacion-virtual/>

- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Educational research methodologies (descriptive, experimental, participatory, and action research). *Revista Científica Mundo de La Investigación y El Conocimiento*, 3, 163–173. Obtenido de [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.
- Hidalgo Troya, A. (2019). Técnicas estadísticas en el análisis cuantitativo de datos. *Sigma*, 1(28–44), 15. Obtenido de <http://coes.udenar.edu.co/revistasigma/articulosXV/1.pdf>
- Ibarra Franco, J. A. (2020). Incidencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año básico. *Universidad Estatal de Milagro*, 3(2), 43-54.
- Jančič, P., Hus, V., Jančič, P., & Hus, V. (2017). Didactic Games in Social Studies in Primary School. *Creative Education*, 8(12), 1892–1902. Obtenido de <https://doi.org/10.4236/CE.2017.812129>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction : game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Liuta, A. V., Perig, A. V., Afanasieva, M. A., & Skyrtach, V. M. (2019). Didactic games as student-friendly tools for learning hydraulics in a technical university's undergraduate curriculum. 33(10), 198–213. doi:<https://doi.org/10.1177/0950422218824507>
- Lozada, C., & Betancur, S. (2017). Gamification in higher education: a systematic review. *Revistas Ingenierías*, 16, 97-124. doi:<https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- Manrique Orozco, A. &. (2018). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101–108. Obtenido de <https://doi.org/10.21501/22161201.952>

- Manzanares Saiz, M. C. (2018). Metodología para la evaluación de la Calidad de Servicios. Obtenido de https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema_3_metodologia_para_la_evaluacion.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Mariyah, A. D. (2020). The use of word games to teach vocabulary to students .
- Meriläinen, M., & Piispanen, M. (2022). The Early Bird Gets The Word Games and Play : Creating a Context For Authentic Language Learning. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 14(4), 501–507. Obtenido de <https://doi.org/10.26822/IEJEE.2022.259>
- Montecé, F., & Rodríguez, F. (2019). *Aprendizaje significativo*. Babahoyo. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Franklin-Rodriguez-Ponce/publication/334507343_EE_190612_Aprendizaje_significativo_de_la_asignatura_de_administracion/links/5d2e98bb299bf1547cbd1ef7/EE-190612-Aprendizaje-significativo-de-la-asignatura-de-administracion
- Montero Herrera, B. (2017). Application of educational games as a teaching. 7(92).
- Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (2019). Teacher motivation for using game as a learning device. *Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 36(2), 233–249. Obtenido de <https://doi.org/10.16888/INTERD.2019.36.2.15>
- Oblitas, K., & Porturas, R. (2019). Recursos Didácticos para la mejora de los aprendizajes en cultura ambiental. *UCV-HACER*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763179005/521763179005.pdf>
- Papanastasiou, G., Drigas, A., Skianis, C., & Lytras, M. D. (2017). Serious games in K-12 education: Benefits and impacts on students with attention, memory and developmental disabilities. 51(4), 424–440. Obtenido de <https://doi.org/10.1108/PROG-02-2016-0020/FULL/XML>
- Paz Cantero, E. &. (1992). Metodología Cuantitativa Vs. Cualitativa. Obtenido de <https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8536/CC-02art7ocr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Pócssová, J., Mojžišová, A., Takáč, M., & Klein, D. (2021). The Impact of the COVID-19 Pandemic on Teaching Mathematics and Students' Knowledge, Skills, and Grades. doi.: <https://doi.org/10.3390/educsci11050225>
- Ramírez, J. (2018). Gamificación, mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. *Ed. SC Libro, España: Madrid.*
- Reidl Martínez, L. M. (2019). Reliability of measurement. 2(6). Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000200006
- Reyes, W. (2021). Gamification and collaborative online learning: an analysis of strategies in a Mexican university. *Alteridad,, 1(17), 24-35.* doi: <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.02>
- Rodríguez, L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. *Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.).* Obtenido de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- Sánchez, C. (2020). Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura Matemática, en estudiantes de bachillerato de. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54862/Sanchez_PCL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sharipovna Zuparova, S. (2021). Using didactic games in teaching foreign languages. Academic Research in Educational Sciences. *Academic Research in Educational Sciences.* Obtenido de <https://doi.org/10.24411/2181-1385-2021-00549>
- Silva, R. (2019). *Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review.* Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/348000394_Gamification_in_Management_Education_A_Systematic_Literature_Review
- Sotero, V., Maco, M., Vela, J., Merino, C., Dávila, É., & Dora, G. (2018). El uso de videojuegos serios en el aprendizaje de Francés en educación superior. *Mnemotecnia y Metamemoria, 23(76), 157–177.* Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59518491008>

- Sotero, V., Maco, M., Vela, J., Merino, C., Dávila, É., & Dora, G. (2021). Using didactic games in teaching foreign languages. *Academic Research in Educational Sciences*, 2. Obtenido de <https://doi.org/10.24411/2181-1385-2021-00549>
- Tamayo. (2018). Metodología de la investigación. Obtenido de <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/zll/metodologia-investigacion.html>
- Tolipov, & Tolipova. (2017). Didactic games and their role in the continuous education. *The Advance Science*, 3(31). Obtenido de <https://doi.org/10.15550/ASJ.2015.03.029>
- Trillo, L. (2022). La gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Tesis. Lima. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78734/Trillo_ML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tutasig, P. (2019). *Juegos lexicales para el desarrollo del lenguaje oral de niños y niñas de 5 a 6 años*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19221/1/T-UCE-0010-FIL-498.pdf>
- Valdez, R. A., & Balderrama, M. A. (2018). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Luris Tantum Revista Boliviana de Derecho*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1012-29662010000200015&script=sci_arttext&tlng=pt

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Título: Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucía-Ecuador, 2022

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 1: Juegos Didácticos	Los juegos didácticos son estrategias que le permiten a los estudiantes el desarrollo de métodos y de una correcta conducta, que fomenta la estimulación de habilidades en su desarrollo (Montero Herrera, 2017).	Existen diversos tipos de juegos didácticos, los cuales pueden ser usados para la enseñanza de los estudiantes, es por ello que se han establecido las siguientes dimensiones; Juegos de palabras, juegos de memorias y juegos de mesas para su medición se considera la aplicación de cuestionarios, con escala tipo Likert	Dimensión 1: Juego de Palabras	Indicador 1: Sopa de letra	Ordinal
				Indicador 2: Crucigrama	
				Indicador 3: Adivinanzas	
				Indicador 4: Trabalenguas	
			Dimensión 2: Juego de memoria	Indicador 1: Ajedrez	
				Indicador 2: Indicador 3: Rompecabezas	
			Dimensión 3: Juego de mesa	Indicador 1: Juego ludo	
Indicador 2: Damas					

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones Análisis de 3 tesis	Indicadores	Escala de medición
Variable 2: Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo surge de la relación de información nueva con la existente y esta forma nuevos conocimientos con las experiencias previas y lo modifican y se forma uno nuevo (Anchundia, 2021)	El aprendizaje significativo se fundamenta en que los estudiantes adquieran conocimiento es por ello que se deben emplear: estrategias de aprendizaje, técnicas de aprendizaje activo, aprendizaje por recepción y evaluación constante de este. Es por ello que para su medición se considera la aplicación de cuestionarios, con escala tipo Likert	Dimensión 1: Estrategias de aprendizaje	Indicador 1: Preinstruccionales	Ordinal
			Indicador 2: Construccionales		
			Indicador 3: Experiencia laboral		
			Indicador 4: Postinstruccionales		
			Dimensión 2: Técnicas de aprendizaje activo	Indicador 1: Cuadro comparativo	
			Indicador 2: Cuadro sinóptico		
			Indicador 3: El mapa conceptual		
			Dimensión 3: Aprendizaje por recepción	Indicador 1: Aprendizaje de representaciones	
			Indicador 2: Aprendizaje de conceptos.		
			Indicador 3: Aprendizaje de proposiciones		
			Dimensión 4: Evaluación del aprendizaje	Indicador 1: Herramientas de evaluación	
			Indicador 2: Resultados de evaluación		

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

Instrumento de la variable juegos didácticos

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 1:JUEGOS DIDÁCTICOS			
DIMENSIONES/ INDICADORES/ ITEMS	ESCALA		
	1. Nunca	2. A veces	3. Siempre
DIMENSIÓN 1: Juego de palabras			
INDICADOR: Sopas de letras			
1	¿Con que frecuencia el docente emplea sopa de letras para hacer la clase más interactiva?	1	2 3
2	¿Cuándo el docente emplea juegos de sopas de letras, logras entender lo enseñando de forma más rápida?	1	2 3
INDICADOR: Crucigramas			
3	¿Con que frecuencia el docente usa crucigramas para hacer la clase mucho más participativa?	1	2 3
4	¿Cuándo llenas crucigramas consideras que aprendes de forma más rápida?	1	2 3
INDICADOR: Adivinanzas			
5	¿Las adivinanzas te han permitido recordar diversas palabras al momento de jugar?	1	2 3
6	¿Crees que aprender adivinanzas te ayuda en tu desarrollo crítico e intelectual?	1	2 3
INDICADOR: Trabalenguas			
7	¿Los docentes habitualmente practican el juego de trabalenguas en tu enseñanza?	1	2 3
8	¿Cuándo recitas trabalenguas logras una correcta vocalización?	1	2 3
DIMENSIÓN 2: Juego de memoria			
INDICADOR: Ajedrez			
9	¿El docente utiliza periódicamente el juego de ajedrez para la enseñanza?	1	2 3
10	¿Crees que el ajedrez ayuda oportunamente a ejercitar tu memoria?	1	2 3
11	¿Juegas con frecuencia ajedrez en la escuela?	1	2 3
INDICADOR: Rompecabezas			
12	¿Crees que armar rompecabezas te permite mejorar tu memoria?	1	2 3
13	¿Tu docente suele emplear a menudo rompecabezas para facilitar la comprensión del tema?	1	2 3
14	¿Armas rompecabezas frecuentemente en la escuela?	1	2 3
DIMENSIÓN 3: Juegos de mesa			
INDICADOR:			
15	¿Crees que el juego Ludo te permite fortalecer tus capacidades mentales?	1	2 3
16	¿La institución con frecuencia te facilita juegos de ludo para recrearte?	1	2 3
17	¿Juegas con frecuencia ludo en la escuela?	1	2 3
INDICADOR:			
18	¿Tus docentes fomentan los aprendizajes mediante juegos de damas para fortalecer tu desarrollo intelectual?	1	2 3
19	¿Crees que jugar damas te permite mejorar tu capacidad para resolver problemas?	1	2 3
20	¿Juegas con frecuencia damas en la escuela?	1	2 3

Instrumento de la variable aprendizaje significativo

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 2: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO					
DIMENSIONES/ INDICADORES/ ITEMS			ESCALA		
			1. Nunca	2. A veces	3. Siempre
DIMENSIÓN 1: Estrategias de aprendizaje					
INDICADOR: Preinstruccionales					
1	¿El docente usualmente hace preguntas sobre el tema antes de explicarlos?	1	2	3	
2	¿El docente emplea con frecuencia organizadores para explicar un nuevo tema?	1	2	3	
INDICADOR: Coinstruccionales					
3	¿Consideras que es indispensable que el docente cree espacios de aprendizaje mediante diversas estrategias educativas?	1	2	3	
4	¿Tu docente suele emplear estrategias tales como mapas, analogías e ilustraciones al iniciar un nuevo tema?	1	2	3	
INDICADOR: Postinstruccionales					
5	¿Las estrategias que el docente suele emplear al iniciar un nuevo tema te son de gran ayuda?	1	2	3	
6	¿El uso de organizadores gráficos, mapas, resúmenes te permiten aprender de forma más clara?	1	2	3	
DIMENSIÓN 2: Técnicas de aprendizaje activo					
INDICADOR: Cuadro Comparativo					
7	¿En las clases el docente plantea espacios en los que requiere el uso de cuadros comparativos?	1	2	3	
8	¿Tu docente promueve la continua elaboración de cuadros comparativos en los trabajos después de las clases?	1	2	3	
INDICADOR: Cuadro sinóptico					
9	¿En clases el docente realiza actividades donde fomenta el uso oportuno de cuadros sinópticos?	1	2	3	
10	¿A menudo se te dificulta elaborar cuadros sinópticos?	1	2	3	
INDICADOR: El mapa conceptual					
11	¿La elaboración de mapas conceptuales te sirve para organizar las ideas de los temas?	1	2	3	
12	¿El docente crea pertinentes espacios de aprendizaje en los que se debe elaborar mapas conceptuales?	1	2	3	
DIMENSIÓN 3: Aprendizaje por recepción					
INDICADOR: Aprendizaje de representaciones					
13	¿Consideras que las imágenes te permiten aprender términos mucho más rápido?	1	2	3	
14	¿Logras aprender nuevas palabras con la ayuda de representaciones?	1	2	3	
INDICADOR: Aprendizaje de conceptos					
15	¿Consideras que puedes retener palabras con su significado de modo permanente?	1	2	3	
16	¿Escribes con frecuencia oraciones observando imágenes?	1	2	3	
INDICADOR: Aprendizaje de proposiciones					
17	¿Escribes oraciones de forma coherente?	1	2	3	
18	¿Cuándo te preguntan el significado de palabras puedes decir su significado de forma oportuna?	1	2	3	
DIMENSIÓN 4: Evaluación del aprendizaje					
INDICADOR: Herramientas de evaluación					
19	¿Tu docente realiza la evaluación permanente aplicando diversos instrumentos?	1	2	3	
20	¿Las preguntas que suele plantear tu docente en la evaluación logras entenderlas fácilmente?	1	2	3	
INDICADOR: Resultados de evaluación					
21	¿Consideras que el docente puede conocer tu nivel de aprendizaje mediante tus evaluaciones?	1	2	3	
22	¿Tu docente mediante los resultados de tus evaluaciones logra potenciar tus aprendizajes?	1	2	3	

Anexo 3. Validez de los instrumentos de recolección de datos

Validación del instrumento de la variable juegos didácticos

Validación de instrumento 1 por Experto 1

Nombre del instrumento: Cuestionario de Juegos didácticos.

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Juegos didácticos.

Dirigido a: Estudiantes de una escuela de educación básica de Santa Lucía-Ecuador, 2022.

Apellidos y nombres del evaluador: Cruz Cisneros, Víctor Francisco.

Grado académico del experto evaluador: Doctor en Educación.

Áreas de experiencia profesional: Social (...) Educativa (X)

Institución donde labora: Universidad César Vallejo/Escuela de Posgrado

Tiempo de experiencia profesional en el área: 7 años

Valoración del instrumento:

Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
✓		

Tumbes, junio del 2022.



.....
Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros
DNI: 00244802
Experto 1

Validación de instrumento 2 por Experto 1

Nombre del instrumento: Cuestionario de Aprendizaje significativo en lengua y literatura.

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Aprendizaje significativo en lengua y literatura.

Dirigido a: Estudiantes de una escuela de educación básica de Santa Lucía-Ecuador, 2022.

Apellidos y nombres del evaluador: Cruz Cisneros, Víctor Francisco.

Grado académico del experto evaluador: Doctor en Educación.

Áreas de experiencia profesional: Social (...) Educativa (X)

Institución donde labora: Universidad César Vallejo/Escuela de Posgrado

Tiempo de experiencia profesional en el área: 7 años

Valoración del instrumento:

Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
✓		

Tumbes, junio del 2022.

.....
Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros

DNI: 00244802

Experto 1

Validación de Instrumento 1 por Experto 2

Nombre del instrumento: Cuestionario de Juegos didácticos.

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Juegos didácticos.

Dirigido a: Estudiantes de una Escuela de Educación Básica de Santa Lucía, Ecuador, 2022.

Apellidos y nombres del evaluador: Ube Ronquillo, Cecilia Lorena

Grado académico del experto evaluador: Maestra en Administración de la Educación.

Áreas de experiencia profesional: Social () Educativa (X)

Institución donde labora: Escuela de Educación Básica Eloy Alfaro

Tiempo de experiencia profesional en el área: 20 años

Valoración del instrumento:

Adecuado <input checked="" type="checkbox"/>	Poco adecuado <input type="checkbox"/>	Inadecuado <input type="checkbox"/>
---	---	--

Daule, 31 mayo del 2022.



Msc. Cecilia Lorena Ube Ronquillo

DNI: 0909950107

Experto 2

Validación de Instrumento 1 por Experto 3

Nombre del Instrumento: Cuestionario de Juegos didácticos.

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Juegos didácticos.

Dirigido a: Estudiantes de una Escuela de Educación Básica de Santa Lucía, Ecuador, 2022.

Apellidos y nombres del evaluador: Salazar Martínez, Nury Lorena.

Grado académico del experto evaluador: Maestra en Administración de la Educación.

Áreas de experiencia profesional: Social () Educativa (X)

Institución donde labora: Escuela de Educación Básica Eloy Alfaro

Tiempo de experiencia profesional en el área: 12 años

Valoración del instrumento:

Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
X		

Daule, 31 mayo del 2022.



Msc. Nury Lorena Salazar Martínez

DNI: 0916176258

Experto 3

Validación del instrumento de la variable aprendizaje significativo

Validación de Instrumento 2 por Experto 2

Nombre del instrumento: Cuestionario de Aprendizaje Significativo

Objetivo: Conocer la escala valorativa del Aprendizaje Significativo.

Dirigido a: Estudiantes de una Escuela de Educación Básica de Santa Lucía, Ecuador, 2022.

Apellidos y nombres del evaluador: Ube Ronquillo, Cecilia Lorena


Grado académico del experto evaluador: Maestra en Administración de la Educación.

Áreas de experiencia profesional: Social () Educativa (X)

Institución donde labora: Escuela de Educación Básica Eloy Alfaro

Tiempo de experiencia profesional en el área: 20 años

Valoración del instrumento:

Adecuado 	Poco adecuado	Inadecuado
---	---------------	------------

Daule, 31 mayo del 2022.



Msc. Cecilia Lorena Ube Ronquillo

DNI: 0909950107

Experto 2

Validación de Instrumento 2 por Experto 3

Nombre del instrumento: Cuestionario de Aprendizaje Significativo

Objetivo: Conocer la escala valorativa del Aprendizaje Significativo.

Dirigido a: Estudiantes de una Escuela de Educación Básica de Santa Lucía, Ecuador, 2022.

Apellidos y nombres del evaluador: Salazar Martínez, Nury Lorena

Grado académico del experto evaluador: Maestra en Administración de la Educación.

Áreas de experiencia profesional: Social () Educativa (X)

Institución donde labora: Escuela de Educación Básica Eloy Alfaro

Tiempo de experiencia profesional en el área: 12 años

Valoración del instrumento:

Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
X		

Daule, 31 mayo del 2022.



Msc. Nury Lorena Salazar Martínez

DNI: 0916176258

Experto 3

Anexo 4. Confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos

Fiabilidad del Instrumento de la variable juegos didácticos

Confiabilidad total de V1 ...

Scale Reliability Statistics

	Cronbach's α	McDonald's ω
scale	0.889	0.894

Confiabilidad por ítems de V1 ...

Ítem Reliability Statistics

	if ítem dropped	
	Cronbach's α	McDonald's ω
1	0.887	0.894
2	0.892	0.896
3	0.889	0.894
4	0.890	0.894
5	0.890	0.896
6	0.885	0.890
7	0.887	0.892
8	0.887	0.893
9	0.876	0.881
10	0.883	0.888
11	0.877	0.882
12	0.883	0.889
13	0.877	0.883
14	0.881	0.887
15	0.874	0.880
16	0.875	0.881
17	0.882	0.888
18	0.880	0.886
19	0.888	0.893
20	0.888	0.893

Confiabilidad total de V2 ...

Scale Reliability Statistics

	Cronbach's α	McDonald's ω
scale	0.826	0.852

Confiabilidad por ítems de V2 ...

Item Reliability Statistics

	if item dropped	
	Cronbach's α	McDonald's ω
1	0.819	0.847
2	0.809	0.839
3	0.814	0.842
4	0.809	0.837
5	0.806	0.833
6	0.825	0.852
7	0.812	0.841
8	0.811	0.842
9	0.809	0.838
10	0.841	0.859
11	0.815	0.842
12	0.808	0.835
13	0.814	0.841
14	0.829	0.856
15	0.836	0.860
16	0.812	0.842
17	0.834	0.856
18	0.837	0.862
19	0.819	0.848
20	0.815	0.845
21	0.821	0.849
22	0.817	0.845

**Anexo 5. Autorización de aplicación del instrumento en prueba piloto
firmada por la respectiva autoridad**

Santa Lucía, 02 de Junio del 2022.

SOLICITUD PARA APLICAR INSTRUMENTO DE PRUEBA PILOTO

Lcda. Gardenia Snaxhez

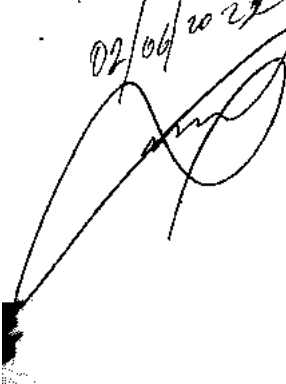
Directora

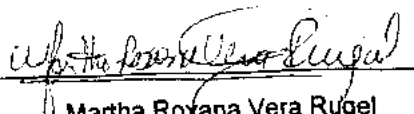
Yo, **MARTHA ROXANA VERA RUGEL** con C.I. **0910474139** estudiante de la asignatura Diseño y Desarrollo del trabajo de investigación del Programa de la Universidad César Vallejo de la filial Piura, me encuentro desarrollando mi proyecto de investigación titulado "**Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucía-Ecuador, 2022**"; bajo la asesoría del Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros, necesito aplicar los instrumentos a los estudiantes del 9no jornada vespertina a través de la prueba piloto, para poder comprobar la confiabilidad, la validez de criterio, validez de constructo de los instrumentos construido para medir las variables de mi investigación.

Por este motivo le solicito a usted como directora me brinde las facilidades y emitir la constancia en la que me autorice la aplicación de los instrumentos para la recolección de datos de la prueba piloto en la institución educativa bajo su dirección.

Atentamente

Recibido
02/06/2022




Martha Roxana Vera Rugel
C.I.: 09104734139

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “26 DE SEPTIEMBRE”

Dirección: SantaLucia – Cabuyal
Correo:esc.basica.26.noviembre@gmail.com

En calidad de directora de la Escuela de Educación Básica 26 de Noviembre se **AUTORIZA**, a la Lcda. Martha Roxana Vera Rugel con C.I. 0910474139 quien es estudiante de la Universidad César Vallejo de la filial Piura, para que proceda con la aplicación de los instrumentos que mide las variables de su proyecto de investigación titulado “Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucia- Ecuador, 2022”; a los estudiantes de 10mo año de la institución.

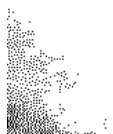
Al efecto se expide la presente autorización a fin de que se le otorguen las facilidades correspondientes.

Santa Lucia, 03 de Junio del 2022.

Atentamente



Lcda. Gardenia Sánchez
Directora



**Anexo 6. Autorización de aplicación del instrumento en muestra de estudio
firmada por la respectiva autoridad**

Santa Lucía, 06 de Junio del 2022.

SOLICITO: Autorización para el desarrollo de investigación y aplicación de instrumentos.

Lcda. Edín Ronquillo Martínez

Directora


Presente:

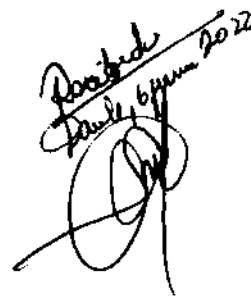
Yo, Lcda. **MARTHA ROXANA VERA RUGEL** con C.I. **0910474139**, estudiante de la asignatura Diseño y Desarrollo del trabajo de investigación del Programa de la Universidad César Vallejo de la filial Piura, me encuentro desarrollando mi proyecto de investigación titulado "Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucía-Ecuador, 2022"; bajo la asesoría del Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros, por lo cual necesito aplicar los instrumentos de mi investigación a los estudiantes del 10mo "A" jornada Vespertina.

Que, en tal sentido solicito a usted en calidad de directora, brindarme las facilidades y emitir la constancia que me autorice el desarrollo de la investigación.

Sin otro particular.

Atentamente


Martha Roxana Vera Rugel
C.I.: 0910474139


Recibido
Junio 6 de 2022



**Escuela de Educación Básica
"Eloy Alfaro"**

Dirección: Soledad y Av. Vicente Piedrahita
Código AMIE: 09H03247
Email: eeloyalfaroc01@gmail.com

La Directora de la Escuela de Educación Básica Eloy Alfaro suscribe la presente

AUTORIZA:

A la Lcda. **Martha Roxana Vera Rugel** con C.I. **0910474139** quien es estudiante de la Universidad César Vallejo de la filial Piura, para que proceda con la aplicación de los instrumentos que mide las variables de su proyecto de investigación titulado "**Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucía- Ecuador, 2022**"; a los estudiantes de 9no año (**Prueba Piloto**) y a los de 10mo año de la jornada vespertina de la institución.

Al efecto se expide la presente autorización a fin de que se le otorguen las facilidades correspondientes.

Atentamente

Lcda. Edín J. Ronquillo M.

Directora (E)

Anexo 7. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

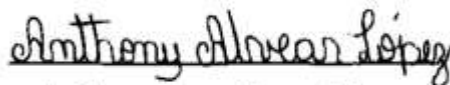
Yo, **Anthony Bryan Alvear López** con cedula N° **0957516297**, acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en la investigación denominada: "**Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucía- Ecuador, 2022**"; dirigido por la Lcda. Martha Roxana Vera Rugel, con fines de investigación:

He recibido una explicación clara, completa sobre el carácter general del propósito del instrumento y las razones específicas por las que se examina. También he sido informado de los demás procedimientos que se aplicaran; así como la forma en que utilizaran los resultados; no existe ningún tipo de riesgo, beneficios directos e indirectos de mi voluntariado en el estudio, no hare ningún tipo de gastos, ni recibiré remuneración por la participación en el estudio y pudiendo poner fin sin represalias ni sanciones, si lo considero conveniente a mis intereses, se guardara estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un numero clave que ocultara mi identidad.

Sin más firmo como constancia de mi autorización.

Santa Lucía, 06 de Junio del 2022

Atentamente



Anthony Bryan Alvear López

C.I.: 0957516297

Anexo 8. Matriz de consistencia

TEMA	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MÉTODO
Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucia- Ecuador, 2022	<p><u>Problema General</u> ¿Cuál es el vínculo entre los juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela en Santa Lucia- Ecuador, 2022?</p>	<p><u>Objetivo General</u> Determinar el vínculo existente entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022</p>	<p><u>Hipótesis General</u> Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de lengua y literatura en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.</p>	<p>Tipo de Investigación : Básica Enfoque Cuantitativo Diseño de Investigación : No experimental Alcance temporal: Transversal Niveles: Correlacional</p> <p>Población: Estudiantes 91 Muestra: Estudiantes de décimo 34 Muestreo: No probabilístico por conveniencia</p>
	<p><u>Problemas Específicos</u> 1) ¿Cómo se vinculan el juego didáctico y las estrategias de aprendizaje de una escuela en Santa Lucia- Ecuador, 2022?</p>	<p><u>Objetivos Específicos</u> 1) Establecer el vínculo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje de una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022</p>	<p><u>Hipótesis Específicas</u> 1) Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las estrategias de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022</p>	
	<p><u>Problemas Específicos</u> 2) ¿Cuál es el vínculo de los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022?</p>	<p><u>Objetivos Específicos</u> 2) Identificar el vínculo existente entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022</p>	<p><u>Hipótesis Específicas</u> 2) Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y las técnicas de aprendizaje activo en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.</p>	
	<p><u>Problemas Específicos</u> 3) ¿De qué manera se vinculan los juegos didácticos y las técnicas de recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022?</p>	<p><u>Objetivos Específicos</u> 3) Conocer el vínculo existente entre la relación los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022</p>	<p><u>Hipótesis Específicas</u> 3) Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y el aprendizaje por recepción en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022</p>	
	<p><u>Problemas Específicos</u> 4) ¿Cuál es el vínculo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022?</p>	<p><u>Objetivos Específicos</u> 4) Establecer el vínculo existente entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizajes en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022</p>	<p><u>Hipótesis Específicas</u> 4) Existe vínculo significativo entre los juegos didácticos y la evaluación de aprendizaje en una escuela de Santa Lucia- Ecuador, 2022.</p>	

Anexo 9. Fotos



Anexo 10. Bases de datos

Bases de datos de variable 1 Juegos didácticos

		V1 Juegos didácticos																											
		D1 Juego de palabras								D2 Juego de memoria								D3 Juegos de mesa							V1	Nivel			
Items		1	2	3	4	5	6	7	8	D1	Nivel	9	10	11	12	13	14	D2	Nivel	15	16	17	18	19			20	D3	Nivel
Muestra	1	1	1	2	1	1	1	1	1	9	Bajo	1	2	2	2	1	1	9	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	24	Bajo
	2	2	2	2	1	2	2	2	15	Medio	2	3	3	2	2	2	14	Medio	1	1	2	2	2	2	10	Bajo	39	Medio	
	3	2	2	2	2	2	2	2	16	Medio	2	2	3	2	2	2	13	Medio	2	2	2	2	2	2	12	Medio	41	Medio	
	4	1	2	2	2	2	2	2	1	14	Medio	2	2	1	2	2	2	11	Medio	2	2	2	2	1	2	11	Medio	36	Medio
	5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	2	1	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	21	Bajo
	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	20	Bajo
	7	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	20	Bajo
	8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	1	1	7	Bajo	21	Bajo
	9	2	2	2	1	2	2	1	2	14	Medio	2	2	2	2	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	2	12	Medio	38	Medio
	10	1	1	1	2	2	1	3	2	13	Bajo	1	1	2	2	2	2	10	Bajo	1	2	1	2	1	1	8	Bajo	31	Bajo
	11	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	20	Bajo
	12	2	2	2	2	2	1	2	2	15	Medio	2	2	2	2	2	2	12	Medio	2	2	1	3	2	2	12	Medio	39	Medio
	13	1	2	1	1	1	2	2	1	11	Bajo	1	1	2	1	2	1	8	Bajo	2	1	2	2	1	1	9	Bajo	28	Bajo
	14	1	1	1	1	2	2	1	1	10	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	2	2	2	1	2	10	Bajo	26	Bajo
	15	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	20	Bajo
	16	3	3	2	2	3	2	3	3	21	Alto	3	3	3	2	3	2	16	Alto	3	3	2	2	2	3	15	Alto	52	Alto
	17	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	2	1	1	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	21	Bajo
	18	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	20	Bajo
	19	1	2	2	2	2	2	3	1	15	Medio	2	3	2	1	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	2	12	Medio	39	Medio
	20	1	2	1	2	1	2	2	1	12	Bajo	1	2	1	1	2	2	9	Bajo	1	1	2	1	1	1	7	Bajo	28	Bajo
	21	1	1	1	3	1	1	2	1	11	Bajo	1	3	3	1	2	2	12	Medio	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	29	Bajo
	22	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	2	1	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	21	Bajo
	23	1	2	2	2	1	1	1	2	12	Bajo	1	1	1	1	2	2	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	26	Bajo
	24	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Medio	2	3	3	2	2	2	14	Medio	2	2	2	2	2	2	12	Medio	42	Medio
	25	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Medio	2	3	2	2	2	2	13	Medio	2	2	2	1	2	2	11	Medio	40	Medio
	26	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	20	Bajo
	27	2	1	1	1	1	1	2	1	10	Bajo	2	1	1	1	2	2	9	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	25	Bajo
	28	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	20	Bajo
	29	1	3	1	1	3	1	1	1	12	Bajo	1	3	1	1	1	3	10	Bajo	3	3	1	1	1	1	10	Bajo	32	Bajo
	30	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	2	1	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	21	Bajo
	31	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	3	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	22	Bajo
	32	1	2	2	1	1	2	2	1	12	Bajo	1	2	2	2	1	1	9	Bajo	1	1	2	2	1	1	8	Bajo	29	Bajo
	33	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	20	Bajo
	34	2	2	2	2	1	1	2	2	14	Medio	2	3	2	2	2	2	13	Medio	2	1	1	1	1	1	7	Bajo	34	Medio

Bases de datos de variable 2 aprendizaje significativo

		V2 Aprendizaje significativo																							V2	Nivel							
		D1 Estrategias de aprendizaje						D2 Técnicas de aprendizaje activo						D3 Aprendizaje por recepción						D4 Evaluación del aprendizaje													
		Items	1	2	3	4	5	6	D1	Nivel	7	8	9	10	11	12	D2	Nivel	13	14	15	16	17	18			D3	Nivel	19	20	21	22	D4
Muestra	1	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	22	Bajo
	2	1	3	3	1	2	1	11	Medio	1	1	1	1	1	2	7	Bajo	3	3	3	3	1	1	14	Medio	3	3	3	3	12	Alto	44	Medio
	3	1	3	2	1	3	1	11	Medio	2	2	2	2	2	2	12	Medio	1	3	3	1	2	2	12	Medio	1	3	3	1	8	Medio	43	Medio
	4	3	1	3	1	1	3	12	Medio	1	1	3	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	30	Bajo
	5	1	2	2	1	2	2	10	Bajo	1	1	1	1	2	1	7	Bajo	2	2	3	2	2	2	13	Medio	2	2	3	2	9	Medio	39	Medio
	6	1	3	2	1	3	3	13	Medio	1	2	2	1	3	2	11	Medio	2	2	3	1	2	2	12	Medio	2	2	3	1	8	Medio	44	Medio
	7	1	3	3	2	1	2	12	Medio	1	1	1	1	2	2	8	Bajo	2	2	2	1	2	2	11	Medio	2	2	2	1	7	Medio	38	Medio
	8	3	2	2	1	1	1	10	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	26	Bajo
	9	1	2	1	1	2	2	9	Bajo	1	1	1	2	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	26	Bajo
	10	1	2	2	1	1	2	9	Bajo	1	1	1	2	1	1	7	Bajo	2	1	1	1	1	1	7	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	28	Bajo
	11	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	22	Bajo
	12	3	3	3	2	3	3	17	Alto	1	1	2	2	1	2	9	Bajo	2	3	3	2	3	2	15	Alto	2	3	3	2	10	Alto	51	Medio
	13	1	1	3	1	3	1	10	Bajo	1	1	2	2	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	28	Bajo
	14	1	2	2	2	2	2	11	Medio	1	2	1	1	1	1	7	Bajo	2	2	2	1	1	1	9	Bajo	2	2	2	1	7	Medio	34	Bajo
	15	1	2	2	1	2	1	9	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	25	Bajo
	16	2	3	3	3	3	3	17	Alto	2	2	3	2	2	2	13	Medio	3	2	2	3	3	3	16	Alto	3	2	2	3	10	Alto	56	Alto
	17	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	22	Bajo
	18	1	2	2	2	3	2	12	Medio	1	2	1	2	3	2	11	Medio	1	2	2	2	2	2	11	Medio	1	2	2	2	7	Medio	41	Medio
	19	2	2	2	1	3	2	12	Medio	2	3	2	1	2	2	12	Medio	2	2	2	2	2	1	11	Medio	2	2	2	2	8	Medio	43	Medio
	20	2	1	2	1	1	2	9	Bajo	1	1	1	1	2	2	8	Bajo	1	1	1	2	2	2	9	Bajo	1	1	1	2	5	Bajo	31	Bajo
	21	1	2	3	1	2	1	10	Bajo	1	1	1	1	1	2	7	Bajo	1	1	2	2	2	1	9	Bajo	1	1	2	2	6	Bajo	32	Bajo
	22	1	1	2	1	2	2	9	Bajo	1	1	1	1	1	2	7	Bajo	1	1	2	2	1	1	8	Bajo	1	1	2	2	6	Bajo	30	Bajo
	23	2	1	1	1	2	1	8	Bajo	1	3	3	1	1	1	10	Bajo	1	2	1	1	2	1	8	Bajo	1	2	1	1	5	Bajo	31	Bajo
	24	2	3	3	2	3	3	16	Alto	1	1	2	1	2	2	9	Bajo	1	1	2	2	2	2	10	Bajo	1	1	2	2	6	Bajo	41	Medio
	25	2	3	3	2	2	3	15	Alto	2	2	2	2	1	2	11	Medio	2	2	3	2	2	2	13	Medio	2	2	3	2	9	Medio	48	Medio
	26	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	22	Bajo
	27	2	1	2	2	2	1	10	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	2	7	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	27	Bajo
	28	1	3	1	1	1	1	8	Bajo	1	2	2	1	2	2	10	Bajo	2	2	2	1	2	2	11	Medio	2	2	2	1	7	Medio	36	Bajo
	29	3	2	2	3	3	3	16	Alto	3	3	3	3	3	3	18	Alto	3	3	3	3	3	3	18	Alto	3	3	3	3	12	Alto	64	Alto
	30	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	1	2	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	23	Bajo
	31	1	3	3	1	3	2	13	Medio	1	1	1	1	1	2	7	Bajo	3	2	2	1	1	1	10	Bajo	3	2	2	1	8	Medio	38	Medio
	32	2	3	2	2	3	2	14	Medio	1	1	1	1	2	3	9	Bajo	1	2	1	2	2	2	10	Bajo	1	2	1	2	6	Bajo	39	Medio
	33	2	1	2	2	2	2	11	Medio	1	1	2	1	1	2	8	Bajo	2	2	2	2	2	1	11	Medio	2	2	2	2	8	Medio	38	Medio
	34	2	2	3	1	3	2	13	Medio	1	2	2	1	2	2	10	Bajo	2	2	2	1	1	1	9	Bajo	2	2	2	1	7	Medio	39	Medio