



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Lúdica y el aprendizaje de segunda lengua-francés en estudiantes de  
cinco años, Los Olivos, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Educación Inicial**

**AUTORA:**

Gamarra Montenegro, Erika Consuelo ([orcid.org/0000-0002-8183-1089](https://orcid.org/0000-0002-8183-1089))

**ASESOR:**

Dr. Ledesma Pérez, Fernando Elí ([orcid.org/0000-0003-4572-1381](https://orcid.org/0000-0003-4572-1381))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**LIMA - PERÚ**

**2022**

## **Dedicatoria**

A los niños y niñas porque son el presente  
y el futuro.

### **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por la oportunidad que me otorga al proveerme de buena salud y conocimientos para la realización del trabajo mediante la formación científica de la Universidad César Vallejo.

## Índice de contenidos

|  |      |
|--|------|
| Carátula   | i    |
| Dedicatoria  | ii   |
| Agradecimiento   | iii  |
| Índice de contenidos                                   | iv   |
| Índice de tablas                                       | v    |
| Índice de gráficos y figuras                           | vi   |
| Resumen  | vii  |
| Abstract   | viii |
| I. INTRODUCCIÓN  | 1    |
| II. MARCO TEÓRICO                                      | 5    |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación                    | 16   |
| 3.2. Variables y operacionalización                    | 17   |
| 3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis | 18   |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos   | 19   |
| 3.5. Procedimientos                                    | 21   |
| 3.6. Método de análisis de datos                       | 21   |
| 3.7. Aspectos éticos                                   | 21   |
| IV. RESULTADOS   | 22   |
| V. DISCUSIÓN   | 31   |
| VI. CONCLUSIONES                                       | 36   |
| VII. RECOMENDACIONES                                   | 37   |
| REFERENCIAS  | 38   |
| ANEXOS   |      |

## Índice de tablas

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1 Operacionalización de la variable 1 lúdica                              | 20 |
| Tabla 2 Operacionalización de la variable 1 Aprendizaje                         | 21 |
| Tabla 3 <i>Juicio de expertos</i>   | 23 |
| Tabla 4 <i>Fiabilidad de la Variable 1 la lúdica</i>                            | 23 |
| Tabla 5 <i>Fiabilidad de la Variable 2 segunda lengua</i>                       | 23 |
| Tabla 6 <i>Niveles de desarrollo de la variable 1 lúdica</i>                    | 25 |
| Tabla 7 <i>Niveles de la variable 2 aprendizaje de segunda lengua</i>           | 26 |
| Tabla 8 <i>Prueba de normalidad de las variables y dimensiones</i>              | 27 |
| Tabla 9 <i>Correlaciones de la lúdica y el aprendizaje de segunda lengua</i>    | 28 |
| Tabla 10 <i>Correlaciones de la lúdica y la dimensión comunicativa de la V2</i> | 29 |
| Tabla 11 <i>Correlaciones de la lúdica y la dimensión cognitiva de la V2</i>    | 30 |
| Tabla 12 <i>Correlaciones de la lúdica y la dimensión pragmática de la V2</i>   | 31 |

## **Índice de gráficos y figuras**

|   |    |
|---|----|
| <i>Figura 1</i> Niveles de desarrollo de la variable 1 lúdica                   | 25 |
| <i>Figura 2</i> Niveles de la variable 2 aprendizaje de segunda lengua          | 26 |
| <i>Figura 3</i> Dispersión de la correlación de las variables 1 y 2             | 28 |
| <i>Figura 4</i> Correlaciones de la lúdica y la dimensión comunicativa de la V2 | 29 |
| <i>Figura 5</i> Correlaciones de la lúdica y la dimensión cognitiva de la V2    | 30 |
| <i>Figura 6</i> Correlaciones de la lúdica y la dimensión pragmática de la V2   | 31 |

## Resumen

La lúdica es el procedimiento pedagógico por el que se generan espacios y tiempos educativos, interacciones y situaciones de aprendizaje con el propósito de motivar e implicar al estudiante en el conocimiento. El aprendizaje de una segunda lengua es un proceso psico-evolutivo que implica el uso comunicativo de una lengua y del aspecto humano que engloba aspectos afectivos, emocionales y sociales, lo que demanda que las actividades sean significativas y progresivas. Esta tesis tuvo como objetivo determinar la relación entre lúdica y aprendizaje de segunda lengua-francés en estudiantes de cinco años, Los Olivos 2022, paradigma positivista, enfoque cuantitativo, investigación básica, nivel descriptivo correlacional, no experimental, transversal, con una muestra no probabilística de 162, técnica encuesta y una lista de cotejo, válidos y fiables; los resultados muestran que existe correlación baja  $\rho = ,322$  entre las variables en estudio; se concluyó que una mayor ejecución de la lúdica se relaciona levemente con un mayor logro de aprendizaje de segunda lengua, un fenómeno similar se observa entre lúdica, la primera y segunda dimensión del aprendizaje de una segunda lengua.

**Palabras clave:** Educación bilingüe, enseñanza de idiomas, juegos lingüísticos.

## **Abstract**

Playfulness is the pedagogical procedure by which educational spaces and times, interactions and learning situations are generated with the purpose of motivating and involving the student in knowledge. The learning of a second language is a psycho-evolutionary process that implies the communicative use of a language and the human aspect that encompasses affective, emotional and social aspects, which demands that the activities be significant and progressive. The objective of this thesis was to determine the relationship between play and second language learning-French in five-year-old students, Los Olivos 2022, positivist paradigm, quantitative approach, basic research, descriptive correlational level, non-experimental, cross-sectional, with a non-probabilistic sample of 162, survey technique and a checklist, valid and reliable; The results show that there is a low correlation  $\rho = .322$  between the variables under study; it was concluded that a higher performance of ludic activities is slightly related to a higher achievement of second language learning, a similar phenomenon is observed between ludic activities and the first and second dimensions of second language learning.

**Keywords:** bilingual education, language teaching, language games.

## I. INTRODUCCIÓN

La lúdica es aquella acción que se desarrolla para facilitar los procesos cognitivos y procedimentales en el estudiante desde un escenario de aprendizaje agradable, interesante y motivador (Cristal, 2019). El aprendizaje de una segunda lengua es el conjunto de procesos conscientes e inconscientes mediante los que el aprendiz alcanza un determinado nivel de competencia en base al proceso de maduración del sistema nervioso y su desarrollo cognoscitivo y socioemocional (Garrote, 2019). Sin embargo, no se emplea la lúdica para el aprendizaje de una segunda lengua.

Los estudiantes de cinco años se encuentran en la etapa preoperacional donde comprenden símbolos y practican el juego simbólico. Aspectos que pueden ser útiles para el aprendizaje de una segunda lengua, sin embargo, no se emplea la lúdica como estrategias pedagógicas dentro de esta asignatura debido a la poca disponibilidad de recursos didácticos (Gonzalez y Molero, 2021), por el grado de desarrollo formativo del docente (Castillo, 2021) y la política educativa institucional (Andrade, 2020) razón por la cual se desarrolló la presente investigación para que estas variables, que requieren de ciertas condiciones materiales y profesionales, puedan mediar exitosamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La dimensión expresiva implica el uso de los signos gestuales y la interrelación de los significados comunicativos y expresivos (Petra, 2021). Pero en la educación inicial no se recurre al empleo de los signos gestuales para acompañar la comunicación verbal en segunda lengua (Velandia, 2020); tampoco se realizan esfuerzos pedagógicos para el logro de la interrelación entre significados comunicativos (Uslu y Ersan, 2020) y se descuida la interrelación entre significados expresivos (Servián, 2021). En consecuencia, no se ejercita la dimensión expresiva por lo que se omite el uso de los signos gestuales y los significados.

La dimensión jugada implica estrategias de enseñanza para estimular a los estudiantes a un aprendizaje creativo (Colliver y Veraksa, 2019) y motiva al estudiante a continuar aprendiendo mediante la interacción con sus pares (Goldstein et al., 2022). Sin embargo, no se evidencia el uso adecuado de estrategias de enseñanza para el aprendizaje de la segunda lengua, aspecto que

debe ser necesario para crear situaciones de aprendizaje en el aula donde el estudiante piense y aplique sus conocimientos (Gooding de Palacios, 2020); tampoco, se logra motivar a los estudiantes a que continúen con el desarrollo de sus competencias y construcción de conocimientos (Álvarez y Rojas, 2021). En consecuencia, la ejecución de la dimensión jugadas no es eficiente porque no se ejecuta una adecuada estrategia de aprendizaje que motive a los estudiantes a continuar aprendiendo una segunda lengua.

La dimensión integrativa implica el desarrollo de actividades participativas y la comunicación entre niños (Velandia, 2020), mediante el uso de materiales didácticos indispensables para las actividades previstas y que pueda concretarse el producto (Carriazo et al., 2020). Pero, en la educación inicial no se desarrollan, mediante la lúdica, actividades interactivas que fomenten la comunicación entre niños en una segunda lengua limitando el desarrollo de la expresión oral (Chua y Lin, 2021). Además, que no se cuenta con los materiales didácticos adecuados para el desarrollo de las actividades integradoras para el aprendizaje de la segunda lengua (Pérez, 2022). En consecuencia, no se ejecuta la dimensión integradora en su totalidad porque las actividades programadas no son eficientes en el desarrollo de la expresión oral y los materiales usados no se asocian a los objetivos de aprendizaje de la segunda lengua.

En cuanto al aprendizaje de una segunda lengua, la dimensión comunicativa comprende el contenido del mensaje y la significación (Bunting et al., 2021). Sin embargo, se aprecia que algunos estudiantes de cinco años muestran limitaciones para interactuar con sus pares en una lengua que no sea la materna (Calebe et al., 2021), por lo que es de esperar que existan dificultades en la dramatización (Mármol, 2019) o en los juegos de roles (Carme et al., 2022). Por ende, esta dimensión merecería un diagnóstico especial por parte del docente para conocer el estado real del estudiante.

La dimensión cognitiva involucra construir conceptos y generar sentido para los mensajes entre interlocutores (Wang et al., 2021). No obstante, las docentes han identificado que no pocos estudiantes se sienten incómodos al elaborar mensajes

en público en francés (Tolentino, 2021), debido básicamente a que las palabras en francés no se escriben tal y como se pronuncian (Hargreaves y Elhawaryb, 2021), lo que se agrava si la didáctica elegida es poco significativa (Tum y Kunt, 2021). Por ese motivo, deben proponerse actividades o formas de mediación pedagógica para que faciliten estas actividades intelectuales.

La dimensión pragmática está relacionada con las dinámicas socioculturales y el contexto en el que se da la producción y recepción de mensajes (Ivern, 2018). Empero, se ha advertido por parte de los docentes que los estudiantes necesitan incrementar sus recursos verbales (Labrador, 2022) y no verbales para una comunicación eficaz (Zhang et al., 2021), esto complica la concreción de sus objetivos (Hessel et al., 2021). En consecuencia, el aprendizaje de una segunda lengua debe dotar al estudiante de estrategias para que su emisión de mensajes tenga en cuenta las peculiaridades de la situación comunicativa.

La lúdica se ha convertido en un componente relevante de la actividad humana, ligada a la exploración y curiosidad por lo que es un factor dinamizador del aprendizaje y del descubrimiento (Calderón, 2021). Sin embargo, el potencial pedagógico de lo lúdico está condicionado por la disponibilidad de recursos didácticos, por el grado de desarrollo formativo del docente y la política educativa institucional (Andrade, 2020). No obstante, el aprendizaje de una segunda lengua como el francés afronta dificultades tales como evitar su práctica por su pronunciación, el desconocimiento de su estructura y el escaso hábito de aprender de los errores cometidos.

En el Perú, al igual que en otros países latinoamericanos, la enseñanza del idioma francés es el conjunto de métodos, técnicas y procedimientos que se aplican a los aprendices con la finalidad de que logren la expresión y comprensión de dicho idioma (Gil, 2019). Sin embargo, en la Educación Básica Regular, la enseñanza de una segunda lengua, según el currículo nacional, debe realizarse en secundaria, pese a que la evidencia demuestra que debería adquirirse desde el nivel de educación inicial (Ministerio de Educación del Perú, 2016). Asimismo, la fonética es la disciplina que se encarga del estudio de los sonidos alfabéticos, silábicos y de

palabras que permiten el empleo del lenguaje articulado. Otra de las dificultades observadas es el excesivo interés por el conocimiento de las reglas gramaticales en desmedro de la fonética (Chamba y Chillogallo, 2019).

La investigación se realizó con estudiantes de cinco años, se encontró que en sus escuelas existe material didáctico interactivo insuficiente para el aprendizaje del francés en estudiantes de cinco años, lo que merma el grado de atención y concentración durante el aprendizaje de esta lengua extranjera. A esto se suma que algunas de las estrategias didácticas implementadas con ese fin en las aulas tienen una débil articulación con la programación curricular renovada el año anterior. Además, los libros de texto han sido diseñados para ser trabajados con estudiantes que han alcanzado un completo desarrollo de sus habilidades de comprensión y producción oral lo cual todavía no es una característica de los estudiantes de cinco años.

Por lo expuesto, el problema de investigación fue enunciado como pregunta: ¿En qué medida se relacionan la lúdica y el aprendizaje de una segunda lengua-francés en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022?

La presente investigación es conveniente, porque permite conocer el desarrollo y la importancia de la lúdica, considerada como la más idónea al generar mayor motivación, interés y participación del estudiante en actividades que aportan al logro del aprendizaje de una segunda lengua. Esta investigación es relevante, ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje si se trata de estudiantes del nivel inicial debe realizarse mediante actividades interactivas planificadas lúdicamente y que los docentes de segunda lengua, como el francés, no solo deben dominar los contenidos disciplinares, sino que también deben manejar estrategias de enseñanza y una de las más impactantes es la lúdica. El estudio es pertinente, puesto que enfatiza en una de las necesidades del siglo XXI, con el fin de obtener más oportunidades de desarrollo y éxito profesional como laboral. Más aún, si se sabe que desde la edad temprana se debe desarrollar esta competencia genérica porque los niños del nivel inicial tienen mayor predisposición para aprender y consolidar dichos aprendizajes en el futuro.

La investigación que se llevó a cabo tuvo como objetivo general: determinar la relación entre lúdica y aprendizaje de una segunda lengua-francés en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022. De lo anterior, se desprenden tres objetivos específicos: (1) Determinar la relación entre lúdica y la dimensión comunicativa; (2) Determinar la relación entre lúdica y dimensión cognitiva; y (3) Determinar la relación entre lúdica y dimensión pragmática.

La hipótesis general fue: Existe relación entre lúdica y el aprendizaje de una segunda lenguaje-francés en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022. De ello, se desprenden tres hipótesis específicas: (1) Existe relación entre lúdica y la dimensión comunicativa; (2) Existe relación entre lúdica y la dimensión cognitiva; y (3) Existe relación entre lúdica y la dimensión pragmática.

## II. MARCO TEÓRICO

Para esta investigación se consultaron antecedentes internacionales como: Cassinelli Doig et al. (2022) desarrollaron una investigación con el objetivo de desarrollar una herramienta lúdica – pedagógica para las clases virtuales que fomente la empatía y la cooperación en los estudiantes, la metodología se caracterizó por ser cuali–cuantitativa, se trabajó con una muestra de 94 estudiantes a quienes se les aplicó pretest y postest, los resultados indican que la herramienta lúdica pedagógica DisKo es de mucha utilidad porque permitió el aumento del aprendizaje empático en los estudiantes y contribuyó a que mejore el ambiente social del aula, permitiendo un mejor proceso de enseñanza - aprendizaje, también mejora el trabajo en equipo aumentando la afinidad entre los estudiantes y optimizando el comportamiento colaborativo.

Linares (2022) realizó una investigación que tuvo como objetivo elaborar un modelo de estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N°284 de Bagua Grande, región Amazonas, Perú, la investigación se caracterizó por ser propositiva, la muestra estuvo integrado por 25 niños a quienes se les aplicó un test y un docente que respondió una guía de entrevista, los resultados indican que más del 80 % de la población presentaron un nivel bajo de pensamiento crítico y creativo y que no se utilizó estrategias adecuadas para fomentar estos pensamientos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, se concluyó que las estrategias lúdicas son herramientas útiles para desarrollar el pensamiento crítico y creativo.

Mera et al. (2022) realizaron una investigación cuyo objetivo fue analizar los efectos de un programa de estimulación motriz de 8 semanas basado en actividades lúdicas, en el nivel de desarrollo motor grueso de varones escolares de tercero y cuarto básico del Instituto Salesiano Valdivia, la metodología se caracteriza por ser cuasi experimental, la muestra estuvo integrada por 15 estudiantes quienes respondieron el Test os Gross Motor Development, los resultados indican que hubo una diferencia considerable entre el pre y post test en cuanto a las habilidades

locomotoras, se concluye que el programa de estimulación basado en actividades lúdicas mejora significativamente los niveles de desarrollo motor en los niños.

Alsina y Farrés (2021) desarrollaron una investigación que tuvo como objetivo valorar en qué medida las estrategias de ludificación o simulación del juego resultan efectivas en el desarrollo de competencias docentes, la metodología es descriptiva – interpretativa, bajo el enfoque mixto, la muestra estuvo integrada de 90 estudiantes, se realizaron sesiones de aprendizaje e informe sobre el desarrollo de las clases por parte de los docentes a cargo, los resultados indican existe un alto grado de implicación y colaboración, adecuación a los contenidos musicales curriculares, y predilección por estrategias lúdicas ligadas a las clasificaciones, la obtención de feedback y los desafíos, se concluye que existen tres factores que los elementos lúdicos permiten a) el incremento de la motivación, b) la mejora competencial en habilidades concretas, y c) el aumento y mejora de resultados del aprendizaje.

Arroyave et al. (2021) realizaron una investigación que tuvo como objetivo describir las estrategias implementadas por los docentes para evidenciar la pertinencia de la lúdica en la convivencia, la metodología fue cualitativa con un paradigma hermenéutico e interpretativo, mediante entrevistas, la observación y análisis de los hechos escolares a una muestra de 4 docentes, los resultados indican que existen situaciones de discriminación en las aulas de educación básica primaria, se concluye que a fin de reducir estos conflictos es necesario la intervención a través de estrategias lúdicas – pedagógicas y el trabajo articulado entre la escuela y familia desde la educación inicial.

Caballero-Calderón (2021) realizó una investigación que tuvo como objetivo determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula; la investigación fue una revisión sistemática de fuentes documentales como artículos y tesis; de acuerdo a la revisión teórica, el autor concluyó en que la lúdica es una herramienta que facilita el aprendizaje porque ayuda a promover la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas.

Rodríguez-Miranda et al. (2022) desarrolló una investigación que tuvo como objetivo promover la educación ambiental mediante estrategias lúdicas, participativas y flexibles para generar conocimientos sobre la prevención de la exposición de plaguicidas, la metodología se caracterizó por ser de enfoque explicativo, se desarrollaron talleres lúdicos para 2757 estudiantes de primer ciclo y 387 encargados de familia de 37 escuelas, los resultados indican que en los talleres, la comunicación basada en el uso de diversas estrategias pedagógicas lúdicas generó un ambiente participativo, que identificó necesidades locales, construcción de saberes colectivos y conocimiento sobre efectos de la exposición a plaguicidas en salud humana y ambiental; se concluye que las metodologías lúdicas, participativas y flexibles en la educación ambiental facilitaron el proceso de sensibilización a estudiantes de primer ciclo de primaria y sus madres y encargados legales de comunidades rurales sobre los riesgos de exposición a plaguicidas.

Miletto et al. (2021) desarrollaron una investigación cuyo objetivo fue identificar cómo la lúdica puede ser utilizado como estrategia para mejorar el aprendizaje de los pacientes en cuanto al bienestar pediátrico, la metodología fue cualitativa, la muestra estuvo integrada por 16 individuos estudiantes de medicina pediátrica, los resultados indican que el uso de la estrategia la lúdica para mejorar la atención psicosocial y la educación para la salud fue adecuada, ayudaron a comprender mejor el significado del proceso de atención pediátrica, se concluye que la lúdica es una estrategia que enriquece el contexto de aprendizaje

Ochoa et al. (2021) realizaron una investigación que tuvo como objetivo determinar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la motricidad fina en niños de una entidad educativa de Ayacucho: la investigación fue mixta de tipo experimental, se realizaron pretest y posttest a 50 niños entre tres a cinco años; los resultados indican que al principio los niños en un 66,7 % se encontraban en un nivel de inicio, pero, después de la aplicación de las actividades lúdicas, se incrementó el nivel de aprendizaje siendo el nuevo resultado de 93,3 % de estudiantes que se encuentran en un nivel de proceso y logro.

Chevel y De La Espriella (2020) realizaron una investigación cuyo objetivo fue implementar desde la Educación Física, dispositivos lúdicos – pedagógicos para la transformación y solución de conflictos de convivencia escolar, la metodología fue investigación acción, la muestra estuvo integrada por 139 estudiantes quienes fueron evaluados a través de entrevistas y grupos de discusión, también se utilizó el análisis documental y la observación, los resultados indican que existe un impacto positivo en las relaciones interpersonales de los estudiantes a través de la adopción de dispositivos lúdicos como modelo para el tratamiento de conflictos sociales, se concluye en que se observó una disminución de la indisciplina, ausentismo y poco aprendizaje mediante la implementación de los dispositivos lúdicos.

Cuello et al. (2020) realizaron una investigación que tuvo como propósito determinar los efectos que se presentan con la implementación de la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento numérico a partir de la resolución de problemas, la metodología fue cuasi experimental, la muestra estuvo integrada por 30 estudiantes a quienes se les aplicó un pretest y postest, los resultados indican que en un inicio, los resultados manifiestan que existen problemas con las operaciones matemáticas básicas, situación que mejorará cuando se de manera significativa mediante la incorporación de estrategias lúdicas, se concluye que a existe una estrecha relación entre la lúdica y la enseñanza de las matemáticas, mejorando la participación y atención del estudiante por el curso.

Hernández y Silva (2020) hicieron una investigación que tuvo como propósito la valoración de las actividades lúdicas en la clase de español como lengua extranjera en Brasil; la investigación fue cualitativa, con una muestra de estudio de 16 alumnos de una escuela pública; se realizaron entrevistas semiestructuradas como técnicas de estudio; en cuanto a los resultados, se halló que si se deja de lado las clases habituales y se aplican actividades lúdicas los alumnos estimulan su creatividad, mejoran su seguridad, confianza y la interacción social, además, se fomenta mayor interés y despierta mayores deseos de participación en clase.

Ruiz de Zarobe (2020) desarrolló una investigación que tuvo como objetivo examinar la conciencia pragmática de los estudiantes avanzados españoles en el curso de francés; la investigación fue correlacional; la muestra fue de 23 estudiantes quienes resolvieron pruebas de comprensión del idioma francés, los resultados indicaron que la conciencia pragmática de los estudiantes no se relaciona con el dominio lingüístico, situación que es causada porque los docentes hacen un uso ineficiente de estrategias de enseñanza y tienen un deficiente manejo teórico del proceso de aprendizaje del francés.

Valencia y Serrano (2020) realizaron una investigación con el objetivo de identificar las evidencias existentes sobre la implementación y las ventajas del uso de diferentes tecnologías digitales en los programas educativos que contribuyen a la adquisición de un segundo idioma; la investigación se caracterizó por ser una revisión sistemática de ocho artículos; los resultados indican que las herramientas de la Web 2.0 se integran las competencias sociales de lenguaje, en concreto, la de comunicación e interacción con propósitos de producción y de integración social del estudiante en un nuevo idioma.

Desde el punto de vista teórico, para la definición del término “lúdico” se recurrió a Goldstein et al. (2022) quienes refieren que es considerado como un conjunto de actividades interactivas cuyo objetivo es motivar a los estudiantes para que logren sus aprendizajes. Asimismo, Cuello et al. (2020) indica que la lúdica es una estrategia que contiene actividades educativas divertidas que sirven para el aprendizaje, facilitando los procesos cognitivos y procedimentales convirtiendo la clase en un escenario agradable para la construcción de conocimientos. Por esta razón, es una de las dimensiones imprescindibles para el proceso educativo de aprendizaje-enseñanza. En este punto, Tumbaco et al. (2018) indicaron que la palabra lúdico es un derivado de una palabra latina que significa *ludus*, lo que a su vez se entiende como juego, esto designa a todo lo relacionado con el ocio o entretenimiento.

Sin embargo, un error frecuente es asumir que lúdica y juego son sinónimos cuando, en realidad, no es así. Mientras que el primero es recreativo e informal la

lúdica es lo contrario porque parte de una intencionalidad educativa, por lo que se planifica un determinado desarrollo didáctico con actividades y recursos variados (Piedra, 2018). En este sentido, la lúdica es un juego estructurado que contienen reglas y una rúbrica de evaluación para conocer el avance del estudiante con esta estrategia (Hassinger-Das et al., 2017).

El aprendizaje a través de las estrategias lúdicas hace que la experiencia sea divertida, lo que puede aumentar la participación de los estudiantes, también, es una forma eficaz de estructurar la enseñanza para permitir que los estudiantes aprendan de diversas formas (Rice, 2019). Del mismo modo, se destaca que las actividades lúdicas son un medio que proporciona al individuo un entorno agradable, motivador, placentero, planificado y enriquecido, que posibilita el aprendizaje de diversas habilidades (Gonçalves et al., 2021). En este sentido, el uso de recursos didácticos lúdicos es importante para que los estudiantes aprendan y refuercen los contenidos ya estudiados, esto trae como consecuencia que los docentes tengan un mayor aprendizaje y mejor capacidad de comprensión de un tema (Weyh, 2019).

Se considera que las siguientes cualidades de las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el aprendizaje, por lo que es importante que se desarrollen de manera adecuada a fin de aprovechar sus beneficio: (1) despierta el interés en los estudiantes por aprender una materia, (2) desarrolla en los estudiantes habilidades de trabajo colaborativo, (3) permite fortalecer los conocimientos adquiridos, (4) son actividades pedagógicas dinámicas, y (5) rompe con los esquemas tradicionales de trabajo en el aula. Estos atributos desarrollan y promueven la creatividad, la imaginación y el aprendizaje espontáneo (Hernández et al., 2018; Zhang et al., 2021).

Hassinger-Das et al. (2017) indica que la lúdica también tienen la característica de fomentar la curiosidad, porque al ser realizar las actividades, el estudiante tiene interés por saber qué sucederá y cuál será el resultado, este aspecto favorece el aprendizaje, asimismo, es interactiva porque genera la socialización entre los mismos estudiantes y entre el estudiante y el docente permite una intervención,

permite también la competitividad, la cooperación y el reconocimiento externo cuando se logra el resultado esperado.

Además, a través de la actividad lúdica, el niño enriquece el sentido de la responsabilidad, desarrolla la autoexpresión y se fortalece su desarrollo físico, cognitivo y social, por ello, la lúdica puede ser un excelente recurso para hacer las clases más atractivas y motivar a los alumnos, puede agregar ligereza a la rutina escolar, haciendo que el estudiante registre mejor las enseñanzas que adquiere, obteniendo un aprendizaje más significativo (Lira, 2019).

La lúdica aliada a la acción docente en la educación infantil favorece el aprendizaje y la autonomía de los niños, una autonomía que se expresa en la apropiación del conocimiento y en procesos psicológicos superiores como la abstracción y la imaginación (Stansberry y Haselwood, 2018). Estas habilidades requieren una variedad de enfoques que ayuden a los estudiantes a explorar temas desde diversas perspectivas y, los métodos lúdicos en particular fomentan y permiten que se produzcan puntos de vista alternativos (Tumbaco et al., 2018).

Se entiende que el aprendizaje es un proceso que cambia con el tiempo y ocurre en diferentes contextos y escenarios a través de la interacción con el entorno inmediato. Este proceso junto al desarrollo individual, está relacionado con el interior de una persona, su pensamiento y entorno de aprendizaje externo (Carreiro et al., 2020). Desde la perspectiva propuesta por Vygotsky, la lúdica constituye la mediación y contacto con la cultura, sociedad y compañeros; es un ejemplo del cómo el infante aplica su capacidad de simbolización como una de las funciones superiores (Tumbaco et al. 2018). Por otro lado, la perspectiva de Gonçalves et al. (2021) expresa que es a través de la lúdica donde el niño construye sus relaciones con el objeto, relaciones que constituyen esquemas que reproducirá con otros objetos en su vida futura.

Las actividades lúdicas son intrínsecamente divertidas ya que tienen la capacidad de entretener, interesar y dar placer a la hora de aprender, además que son estrategias flexibles porque pueden ser usados en diferentes momentos de la clase,

si bien se pueden desarrollar de manera conjunta con otros estudiantes, aportando al trabajo colaborativo, también permite el trabajo personal porque se convierte en un reto individual que sirve para comprobar el progreso que tiene el estudiante en el curso de manera objetiva (Guastalegnanne, 2019).

El juego puede mejorar aspectos del aprendizaje que son catalizadores para el desarrollo de habilidades psicológicas Gonçalves et al. (2021). El niño interactúa a través del juego, aprende nuevos comportamientos, al utilizar conocimientos previos, esquematiza nuevos conocimientos y planifica su acción a partir de la génesis de habilidades de pensamiento complejo que se expresan en sus actividades (Lira, 2019; Yagüé, 2018).

En el aprendizaje de segunda lengua. Las personas desde el nacimiento se familiarizan con el mundo por medio del lenguaje, el cual, lo escuchan y adquieren en poco tiempo, la imitación del idioma, para que se comuniquen con sus padres, cuidadores y otras personas en su entorno (Chua y Lin, 2020). Así mismo, el lenguaje es un sistema dinámico no lineal y adaptativo, formado por elementos biocognitivos, sociales, históricos, culturales y políticos que se conectan entre sí, permite al ser humano pensar y actuar en sociedad (Carreiro et al., 2020), por ello, Gómez (2018) comenta que es a través del aprendizaje de idiomas que se establece la capacidad de utilizar el lenguaje, afirma también que las diversas aptitudes humanas, incluido el lenguaje, no se transmiten de forma hereditaria o biológica, sino a lo largo del curso de la vida y a través de un proceso de apropiación de la cultura creada y transmitida por las generaciones pasadas. Aprender uno o más idiomas extranjeros, sobre todo en edad temprana, se está volviendo cada vez más esencial (Uslu y Ersan, 2020; Perea y Despaigne, 2021).

La enseñanza de lenguas extranjeras a partir del nacimiento resulta importante en el proceso de aprendizaje por los beneficios a largo plazo, entre estos se encuentran los siguientes: (1) favorece el desarrollo de la conciencia metalingüística y el plurilingüismo, así como los procesos de expresión, comprensión, comunicación y resolución de problemas; (2) aumenta la probabilidad de alcanzar niveles de competencias similares a los hablantes nativos,

especialmente en la entonación y pronunciación; (3) aumenta la concentración, autoconfianza y la motivación; (4) facilita la toma de conciencia de la diversidad cultural y lingüística de la lengua y promueve el conocimiento intercultural; (5) se muestra como una condición indispensable para el aprendizaje posterior; (6) promueve la transferencia de habilidades y conocimiento en la lengua materna (Herrera y Pozas, 2020).

Las investigaciones evidencian que el aprendizaje de una segunda lengua genera beneficios, por ello, es importante que se enseñe en una edad temprana, que de acuerdo a Ledesma-Pérez et al. (2021) es aquella etapa de desarrollo del ser humano donde la educación que se brinda debe ser de calidad, también es necesario el uso de metodologías adecuadas que se aplican con relación a la edad de los aprendices, ya que el aprendizaje no significa repetir enunciados, sino que se requiere hacer elecciones lingüísticas en situaciones determinadas, con elección y motivados por factores intrínsecos por lo que el estudiante esté dispuesto a aprender.

De hecho, se comenta que el contenido necesita ser significativo para que el estudiante se sienta motivado a aprender (Garrote et al., 2021; Velandia, 2020).

La primera de estas características se relaciona con el propósito de la experiencia basada en el aprendizaje: las experiencias deben incluir conocimientos significativos para los estudiantes (Velandia, 2020). El segundo punto es crear un entorno en donde los estudiantes participan en el proceso de aprendizaje, con relación a esto, Véliz y Game (2021) señalan que es importante y necesario que el docente genere un ambiente que favorezca el uso del nuevo idioma, esto se logra estimulando sonidos y patrones didácticos con las habilidades lingüísticas, para que a través de la imitación el niño aprenda la nueva lengua.

Otra característica es la necesidad de que los estudiantes posean la oportunidad continua de escribir o apropiarse de sus experiencias a lo largo del proceso, ya que los estudiantes son parte del proceso, no solo con sus mentes, sino también con sus sentidos y emociones (Garrote et al., 2021). Los maestros necesitan crear y

fomentar sentimientos de confianza, respeto, apertura, ilusión y curiosidad para que los alumnos puedan aprender.

Las teorías que buscan explicar la adquisición de una segunda lengua consideran la interrelación entre los procesos de transferencia y desarrollo de la adquisición fónica. Piaget indica que, desde la teoría cognitiva, la adquisición fónica de un nuevo idioma se da a través de la adaptación y acomodación (Perea y Despaigne, 2021). En la primera, la mente se adapta a una realidad a través de la nueva información y en la acomodación, se integra el conocimiento nuevo con lo que ya se poseía (Herrera y Pozas, 2020).

Otra teoría importante es la de los modos de percepción, la cual explica que la adquisición de un nuevo lenguaje está condicionada a la forma en que el aprendiz percibe los sonidos, la distinción perceptiva entre la diferencia y semejanza del idioma nativo con el que se quiere adquirir, es un factor que permite entender qué palabras son más fáciles o difíciles de aprender (Uslu y Ersan, 2020). En consonancia con esta teoría, también se encuentra el modelo de modos de percepción, el cual explica que el sistema auditivo percibe los sonidos de dos modos, el modo continuo y categorial (Chua y Lin, 2020). Se produce una percepción categorial cuando el aprendiz percibe sonidos continuos de forma discontinua, el aprendiz asignará un sonido a un mismo fonema hasta que en un momento lo perciba de forma diferente a una categoría fonológica, mientras que la percepción continua ayuda a discriminar diferencias entre sonidos, esto permite hacer una escala gradual del aprendizaje (Gómez, 2018).

En cuanto a las dimensiones del aprendizaje de la segunda lengua se considera lo comunicativo centrada en el contenido y la significación (Bunting et al., 2021), por cuanto demanda también saber interactuar con los demás y en qué momento de la situación comunicativa es necesario que se intervenga, se pregunte o se comente (Hiebert y Rojas, 2021), más aún, si dos personas solo pueden comunicarse si cuentan con una competencia comunicativa lo suficientemente homogénea (Garrote, 2019). Luego, la dimensión comunicativa comprende formas de sentir y

actuar pertinentes para expresar sus sentimientos, dramatizar, identificar acciones en un texto literario infantil y responder preguntas acerca de historias cortas.

Cognitiva asociada al lenguaje participa en la construcción del pensamiento en conceptos (Uzundag y Kuntay, 2018), construcción de significados y generación de sentidos (Wang et al., 2021), al igual que la aplicación de estrategias para la obtención, aplicación y evaluación de la información (Garrote, 2019). Por ende, la dimensión cognitiva del aprendizaje de una segunda lengua se relaciona con operaciones intelectuales por las que se construyen significados en base a lo que se lee, ve o escucha; en el caso particular del estudiante de cinco años se evidencia en la identificación de objetos, uso del vocabulario e interpretación de mensajes.

Pragmática componente de la comunicación en una segunda lengua alude al contexto en el que se producen y se recepciona textos (Ivern, 2018), lo que le vincula con lo sociocultural (Bambini et al., 2020), y con el intercambio de significados dentro de un contexto por parte de usuarios específicos (Garrote, 2019). Por tanto, la dimensión pragmática se refiere a los recursos verbales y no verbales que el hablante emplea para la construcción e interpretación de discursos en armonía con el contexto y para interactuar eficazmente en la comunicación.

De acuerdo a Guastalegnanne (2019), una de las maneras de generar motivación para que el aprendizaje de la segunda lengua sea más fácil y significativa es la implementación de las actividades lúdicas, estrategia educativa que permite que el aprendizaje sea más eficiente porque a través de la interacción entre estudiantes, se retiene mejor el vocabulario y la comunicación escrita y oral de la segunda lengua, además que puede ser utilizada para el desarrollo de cualquier idioma como el francés.

Para lograr esto, el autor señala que el diseño de la estrategia lúdica debe considerar los siguientes elementos: (i) participantes: se permite la participación individual o grupal no solo de estudiantes, también el docente puede ser parte de las actividades como un participante más, (ii) objetivo lúdico: es la meta a alcanzar por los estudiantes cuando culminan un desafío o tienen una mayor acumulación

de puntos, para esto, es importante que se establezcan reglas y un tiempo determinado de la actividad aspectos que serán determinados en base al tema que se desarrolle, y (iii) objetivos lingüísticos: el establecimiento del desarrollo o fortalecimiento de una habilidad o competencia lingüística de la segunda lengua que puede contener elementos gramaticales, léxicos, fonéticos, entre otros (Guastalegnanne, 2019).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

##### **Paradigma**

El paradigma de esta investigación fue positivista, porque el fenómeno estudiado ha sido validado de forma empírica (Hernández et al., 2014), y desde una perspectiva epistemológica se distingue el sujeto que investiga del objeto cognoscible (Miranda y Ortiz, 2021). Desde una postura ontológica, se asume que la realidad se encuentra dentro del dominio de leyes naturales y mecanismos naturales (Sánchez, 2019).

##### **Enfoque**

Esta investigación fue de enfoque cuantitativo, este se caracteriza porque mide y analiza con técnicas estadísticas los datos numéricos para respaldar o cuestionar la hipótesis (Hernández y Mendoza, 2018), busca la extrapolación de conclusiones desde la muestra hacia la población (Maldonado, 2018) y sigue una ruta metodológica deductiva (Carhuancho et al., 2019).

##### **Tipo**

La investigación fue del tipo básica. Según Concytec (2018), dichos estudios se caracterizan porque aportan mayor conocimiento sobre el comportamiento de ciertas variables. De acuerdo con Álvarez (2020), las investigaciones básicas están orientadas a la generación de nuevo conocimiento científico con la finalidad de contribuir a la teoría.

##### **Nivel**

Correlacional, porque busco demostrar que entre las variables en estudio existe un grado de relación (Hernández et al., 2014).

##### **Diseño**

El diseño fue no experimental, pues las variables solo eran observadas a través de la realidad cotidiana (Hernández y Mendoza, 2018).

### **Corte temporal**

Se aplicó un corte temporal transversal, puesto que los datos fueron recolectados en un solo momento y lugar (Sánchez et al., 2018).

## **3.2 Variables y operacionalización**

### **Variable 1: lúdica**

#### **Definición conceptual**

Procedimiento pedagógico por el que se generan espacios y tiempos lúdicos, interacciones y situaciones lúdicas con el propósito de motivar e implicar al estudiante en el aprendizaje (Moreno, 2015).

#### **Definición operacional**

En esta investigación el logro de la lúdica se determina a través de la dimensión expresivas con los siguientes indicadores: (1) corporales, (2) literarias, (3) dancísticas, (4) representativas; dimensión jugadas con los siguientes indicadores: (1) juegos populares, (2) juegos lingüísticos, y dimensión integrativa con los siguientes indicadores: (1) simbólicas, (2) competencia. Escala de medición: nominal

### **Variable 2: aprendizaje de una segunda lengua**

#### **Definición conceptual**

Conjunto de procesos conscientes e inconscientes mediante los que el aprendiz alcanza un determinado nivel de competencia en una lengua segunda (Garrote, 2019).

#### **Definición operacional**

En esta investigación el logro de competencias en la adquisición de una segunda lengua se determina a través de la (1) dimensión comunicativa con los siguientes indicadores: (a) indica lo que quiere usar palabras y gestos, (b) usa su vocabulario incluyendo verbos, adjetivos, artículos y algunos conectores, (c) hace descripción de láminas, (d) responde a preguntas sencillas sobre cuentos narrativos

(personajes, sucesos, lugares), (e) clasifica vocabulario teniendo en cuenta la mayor cantidad de detalles; (2) dimensión cognitiva con los siguientes indicadores: (a) mantiene la atención en actividades cortas, (b) explora los objetos y descubre algunas cualidades (forma, color y tamaño), (c) es capaz de mantener un diálogo; (3) dimensión pragmática con el indicador Responde a los requerimientos pragmáticos de la situación. Escala de medición: nominal.

Tabla 1

*Matriz de operacionalización de V1: lúdica*

| <b>Variable</b> | <b>Dimensiones</b> | <b>Indicadores</b>  |
|-----------------|--------------------|---------------------|
| Lúdica          | Expresivas         | Corporales          |
|                 |                    | Literarios          |
|                 |                    | Dancísticos         |
|                 |                    | Representativas     |
|                 |                    | Juegos populares    |
|                 | Jugadas            | Juegos lingüísticos |
|                 |                    | Simbólicas          |
|                 | Integrativas       | Competencia         |

Tabla 2

*Matriz de operacionalización de V2: aprendizaje de una segunda lengua*

| <b>Variable</b>                   | <b>Dimensiones</b> | <b>Indicadores</b>                                 |
|-----------------------------------|--------------------|--|
| Aprendizaje de una segunda lengua | Comunicativa       | Palabras y gestos                                  |
|                                   |                    | Vocabulario  |
|                                   |                    | Descripción de láminas                             |
|                                   |                    | Preguntas sencillas sobre cuentos                  |
|                                   |                    | Clasificación de su léxico                         |
|                                   | Cognitiva          | Atención en actividades cortas                     |
|                                   |                    | Explora objetos                                    |
|                                   |                    | Mantiene un diálogo                                |
|                                   | Pragmática         | Responde a requerimientos propios de la pragmática |

### **3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis**

#### **Población**

La población estuvo conformada por 3193 estudiantes de inicial, cinco años, por población se entiende una totalidad de elementos con algunas características compartidas como la edad o el mismo grado de instrucción (Carhuancho et al., 2019).

#### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes de cinco años de edad.
- Estudiantes que residen en el distrito de Los Olivos.
- Estudiantes cuyos padres firmaron el consentimiento informado.

#### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes que estuvieron enfermos en la fecha en que se administraron los instrumentos.
- Estudiantes cuyos padres no aceptaron que sus hijos sean parte de la muestra.

### **Muestra**

La muestra, en tanto subgrupo representativo de la población, fue no probabilística, puesto que se estableció según criterio de la investigadora (Hernández y Mendoza, 2018). En vista de que se contó con acceso a toda la población, dicha muestra estuvo conformada por 162 estudiantes.

### **Muestreo**

No probabilístico, intencional puesto que se establece según criterio de la investigadora (Carhuancho et al., 2019).

### **Unidad de análisis**

Los estudiantes de cinco años de edad de la institución educativa de Los Olivos.

## **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **Técnica**

La técnica fue la observación que es una de las habilidades básicas del investigador, pues responde a una planificación sistemática y la evaluación rigurosa y objetiva de la información (Delgado et al., 2018).

### **Instrumento**

El instrumento ha sido la lista de cotejo donde se registra lo observado de forma minuciosa (Sánchez, 2019).

El instrumento para medir lúdica fue elaborado conforme a las indicaciones psicométricas y es de autoría propia, tiene 23 ítems y su escala es nominal: sí (1 punto), no (0 puntos).

El instrumento para medir aprendizaje de una segunda lengua también fue elaborado por la autora, tiene 25 ítems, y también se contó con una escala dicotómica de evaluación.

### **Validez**

La validez de contenido de un instrumento de medición es garantizada por la evaluación rigurosa de algunos especialistas, por ese motivo esa actividad recibe

el nombre de juicio de expertos. Ellos dieron su apreciación que el instrumento era lo suficientemente capaz de medir lo que desea la investigadora.

Tabla 3

*Juicio de expertos*

| n.º | Grado | Apellidos y nombres        | Decisión  |
|-----|-------|----------------------------|-----------|
| 1   | Mtro. | Tutuy Bravo, Niza          | Aplicable |
| 2   | Mtro. | Bellido García, Roberto    | Aplicable |
| 3   | Mtro. | Rejas Borjas, Luis Gerardo | Aplicable |

**Fiabilidad**

Es otro de los atributos imprescindibles de un instrumento en la investigación cuantitativa. Se refiere a la consistencia interna o a la cualidad de un instrumento para ser una totalidad articulada que responda a un mismo objetivo.

Tabla 4

*Fiabilidad de la Variable 1 la lúdica*

| <b>Estadísticas de fiabilidad</b> |                 |
|-----------------------------------|-----------------|
| Alfa de Cronbach                  | Nº de elementos |
| ,770                              | 23              |

Se encontró una fiabilidad de ,770 considerada alta.

Tabla 5

*Fiabilidad de la Variable 2 segunda lengua*

| <b>Estadísticas de fiabilidad</b> |                 |
|-----------------------------------|-----------------|
| Alfa de Cronbach                  | Nº de elementos |
| ,728                              | 25              |

Se encontró una fiabilidad de ,728 considerada alta.

### **3.5 Procedimientos**

Se tuvo una sesión de inducción para que las profesoras de cada aula del nivel inicial para que brinden la colaboración necesaria. Las respuestas han sido sistematizadas en una matriz de Excel y así se constituyó la matriz de datos, este es el insumo que luego fue ingresado al SPSS para el procesamiento estadístico.

### **3.6 Método de análisis de datos**

El procesamiento estadístico, según Cohen y Gómez (2019) tuvo dos partes: la primera, fue el análisis descriptivo (distribución de frecuencias) y la segunda parte contó con el análisis inferencial (contrastación de hipótesis).

### **3.7 Aspectos éticos**

El análisis y recolección de datos se hizo con las disposiciones de la Universidad César Vallejo (2017). Se trata de los siguientes principios: (1) beneficencia: el estudio busca contribuir al bienestar general, (2) no maleficencia: nadie saldrá perjudicado en su honor o integridad física y moral, (3) autonomía: nadie fue obligado a participar, (4) justicia: todos recibirán un trato equitativo y digno. Se mantuvo en reserva la identidad de los participantes. Todos los autores citados fueron referenciados.

## IV. RESULTADOS

### Estadística descriptiva

Tabla 6

Niveles de desarrollo de la variable 1 lúdica

|        | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Bajo       | 3          | 1,9               | 1,9                  |
|        | Medio      | 133        | 82,1              | 84,0                 |
|        | Alto       | 26         | 16,0              | 100,0                |
|        | Total      | 162        | 100,0             | 100,0                |

Figura 1

Niveles de desarrollo de la variable 1 lúdica

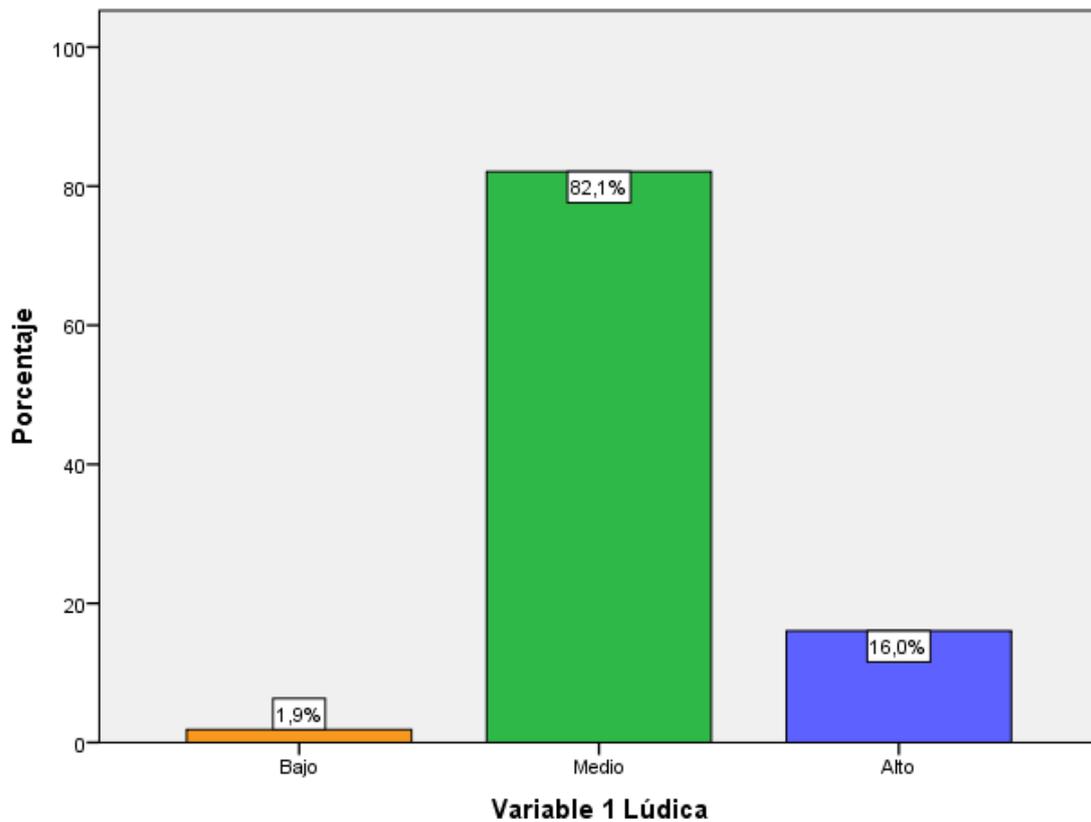


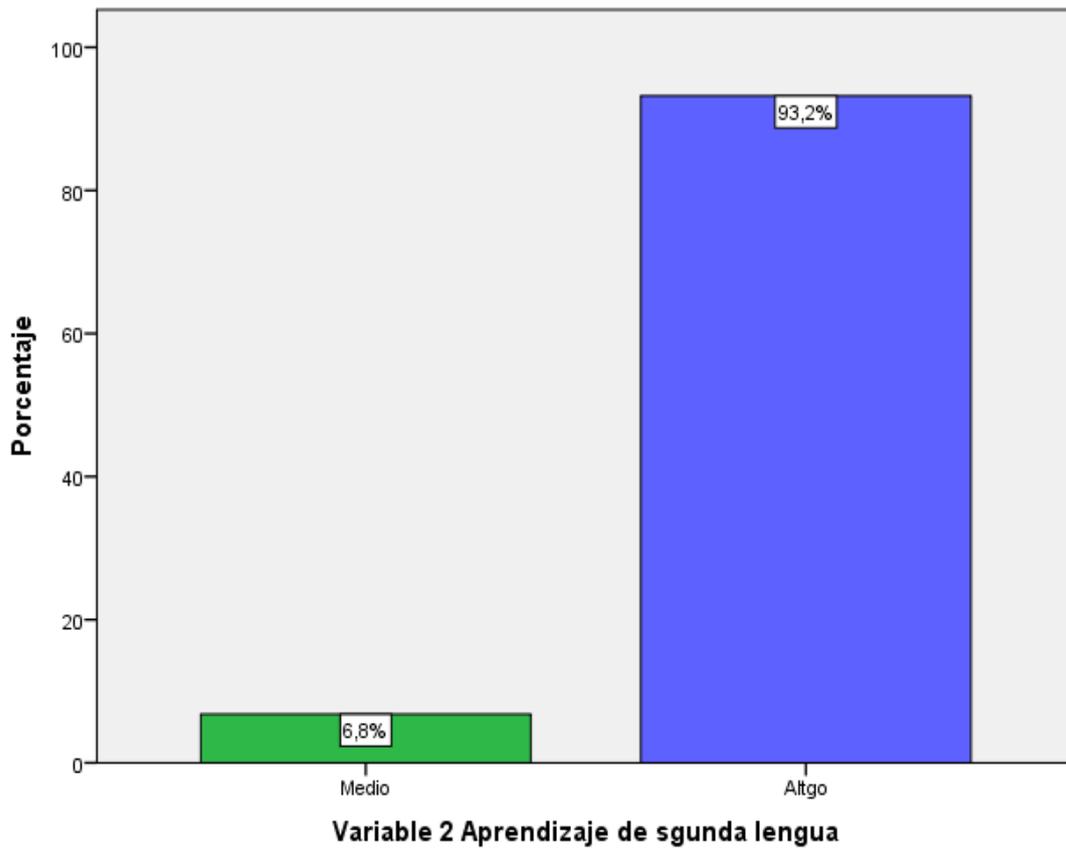
Tabla 7

Niveles de la variable 2 aprendizaje de segunda lengua

|        |       | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
|        | Medio | 11         | 6,8        | 6,8               | 6,8                  |
| Válido | Alto  | 151        | 93,2       | 93,2              | 100,0                |
|        | Total | 162        | 100,0      | 100,0             |                      |

Figura 2

Niveles de la variable 2 aprendizaje de segunda lengua



## Prueba de normalidad

Tabla 8

*Prueba de normalidad de las variables y dimensiones*

|                     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |     |      | Shapiro-Wilk |     |      |
|---------------------|---------------------------------|-----|------|--------------|-----|------|
|                     | Estadístico                     | gl  | Sig. | Estadístico  | gl  | Sig. |
| SV1_Lúdica          | ,186                            | 162 | ,000 | ,839         | 162 | ,000 |
| SV2_Segunda_lengua  | ,271                            | 162 | ,000 | ,797         | 162 | ,000 |
| SV2_D1_Comunicativa | ,434                            | 162 | ,000 | ,511         | 162 | ,000 |
| SV2_D2_Cognitiva    | ,244                            | 162 | ,000 | ,861         | 162 | ,000 |
| SV2_D3_Pragmática   | ,464                            | 162 | ,000 | ,515         | 162 | ,000 |

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba de normalidad se hizo con la prueba de bondad de ajustes de Kolmogorov Smirnov por tratarse de una muestra de 160 personas, considerada muestra grande. Los resultados indican una distribución no paramétricos y se utiliza el coeficiente de correlación de Spearman.

### Regla de decisión

Si  $\text{Sig} > \text{que } ,05$  entonces se acepta la hipótesis nula

Si  $\text{Sig} \leq \text{que } ,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula

## Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Tabla 9

*Correlaciones de la lúdica y el aprendizaje de segunda lengua*

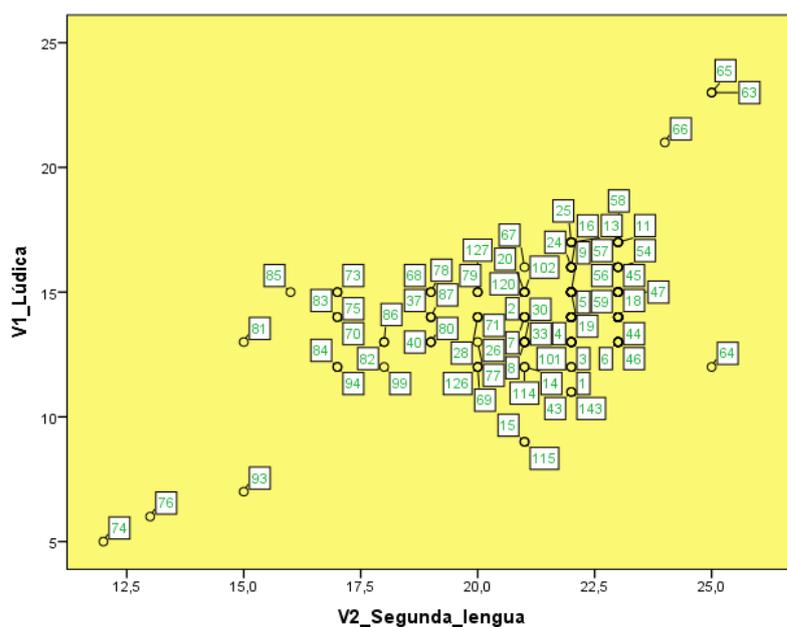
|                 |                            | SV1_Lúdica | SV2_Segunda_lengua |
|-----------------|----------------------------|------------|--------------------|
| Rho de Spearman | Coeficiente de correlación | 1,000      | ,322**             |
|                 | SV1_Lúdica                 |            |                    |
|                 | Sig. (bilateral)           | .          | ,000               |
|                 | N                          | 162        | 162                |
|                 | Coeficiente de correlación | ,322**     | 1,000              |
|                 | SV2_Segunda_lengua         |            |                    |
|                 | Sig. (bilateral)           | ,000       | .                  |
|                 | N                          | 162        | 162                |

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

Se encontró una  $r = ,322$  considerada baja con una significancia de ,000 por lo que se rechazó la  $H_0$ , es decir: Existe relación entre lúdica y el aprendizaje de una segunda lenguaje-francés en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022.

Figura 3

Dispersión de la correlación de las variables 1 y 2



## Prueba de la hipótesis específica 1

Tabla 10

*Correlaciones de la lúdica y la dimensión comunicativa de la V2*

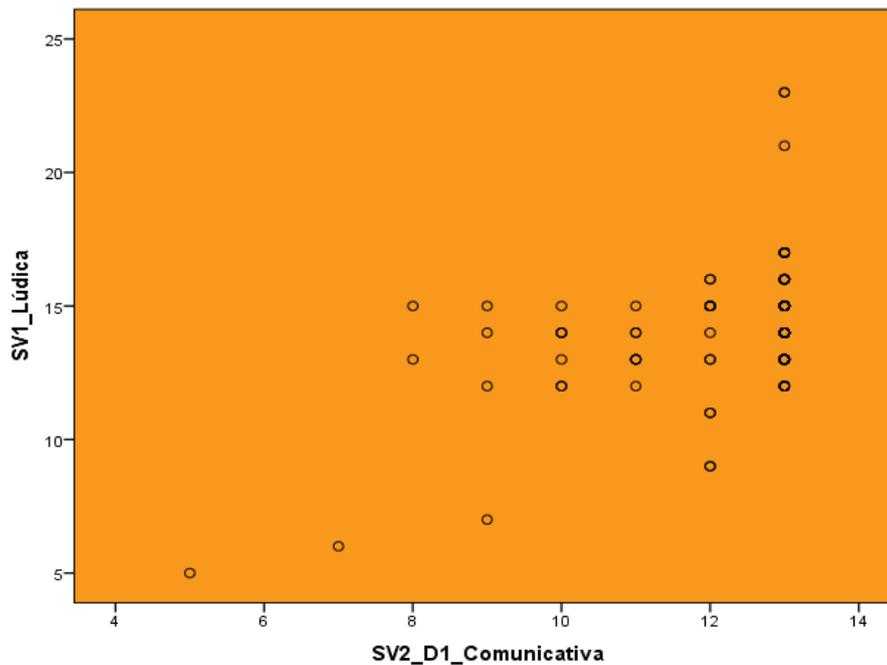
|                 |                     | SV1_Lúdica                  | SV2_D1_Comunicativa |
|-----------------|---------------------|-----------------------------|---------------------|
| Rho de Spearman |                     | 1,000                       | ,251**              |
|                 | SV1_Lúdica          |                             |                     |
|                 |                     | Coefficiente de correlación |                     |
|                 |                     | Sig. (bilateral)            |                     |
|                 |                     | N                           |                     |
|                 |                     |                             | 162                 |
|                 | SV2_D1_Comunicativa |                             |                     |
|                 |                     | Coefficiente de correlación |                     |
|                 |                     | ,251**                      | 1,000               |
|                 |                     | Sig. (bilateral)            |                     |
|                 |                     | ,001                        | .                   |
|                 |                     | N                           |                     |
|                 |                     | 162                         | 162                 |

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

Se encontró una  $r = ,251$  considerada baja con una significancia de ,001 por lo que se rechazó la  $H_0$ , es decir: Existe relación entre lúdica y la dimensión comunicativa del aprendizaje de la segunda lengua.

Figura 4

Correlaciones de la lúdica y la dimensión comunicativa de la V2



## Prueba de la hipótesis específica 2

Tabla 11

*Correlaciones de la lúdica y la dimensión cognitiva de la V2*

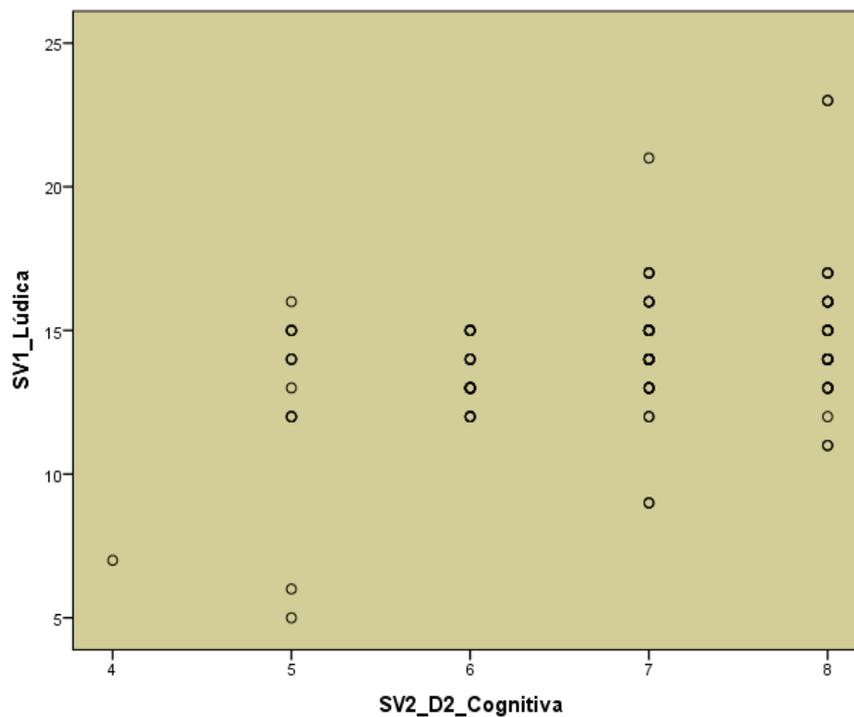
|                 |                  | SV1_Lúdica | SV2_D2_Cognitiva |
|-----------------|------------------|------------|------------------|
| Rho de Spearman |                  | 1,000      | ,306**           |
|                 | SV1_Lúdica       |            | ,000             |
|                 |                  | 162        | 162              |
|                 |                  | ,306**     | 1,000            |
|                 | SV2_D2_Cognitiva |            | ,000             |
|                 |                  | 162        | 162              |

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

Se encontró una  $r = ,306$  considerada baja con una significancia de ,000 por lo que se rechazó la  $H_0$ , es decir: Existe relación entre lúdica y la dimensión cognitiva del aprendizaje de la segunda lengua.

Figura 5

Correlaciones de la lúdica y la dimensión cognitiva de la V2



### Prueba de la hipótesis específica 3

Tabla 12

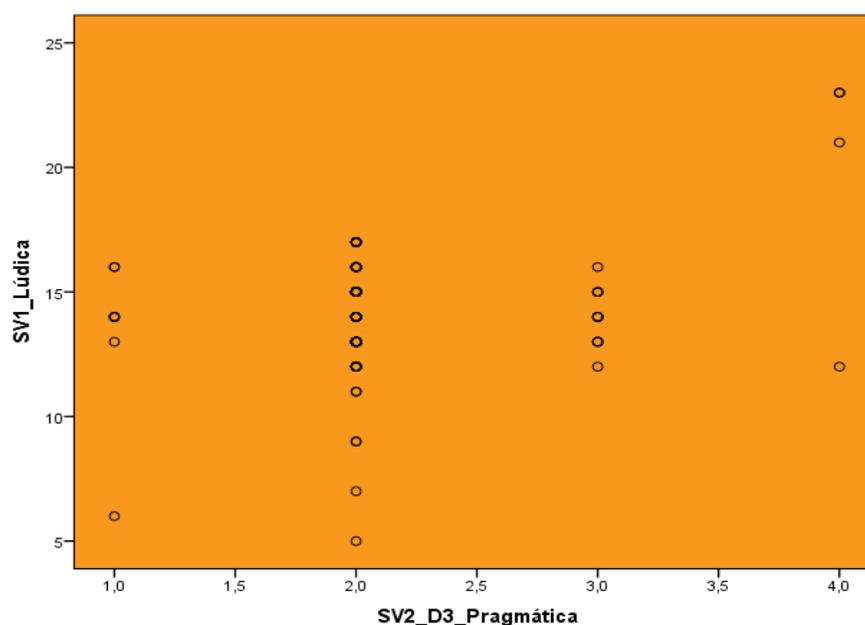
*Correlaciones de la lúdica y la dimensión pragmática de la V2*

|                 |                   | SV1_Lúdica                 | SV2_D3_Pragmática |
|-----------------|-------------------|----------------------------|-------------------|
| Rho de Spearman |                   |                            |                   |
|                 |                   | Coeficiente de correlación | 1,000             |
|                 | SV1_Lúdica        | Sig. (bilateral)           | .                 |
|                 |                   | N                          | 162               |
|                 |                   | Coeficiente de correlación | ,054              |
|                 | SV2_D3_Pragmática | Sig. (bilateral)           | ,497              |
|                 | N                 | 162                        |                   |

Se encontró una  $r = ,054$  considerada nula con una significancia de ,497 por lo que se aceptó la  $H_0$ , es decir: No existe relación entre lúdica y la dimensión pragmática del aprendizaje de la segunda lengua.

Figura 6

Correlaciones de la lúdica y la dimensión pragmática de la V2



## V. DISCUSIÓN

En la estadística descriptiva para la variable 1, lúdica se encontró que el 82,1 % se ubicó en el nivel medio, el 16 % en alto, y el 1,9 % en el bajo. En la variable 2 aprendizaje de segunda lengua se encontró que el 93,2 % se ubicó en el nivel alto y el 6,8 % en el medio.

Se encontró en la hipótesis general una correlación directa, baja y significativa entre lúdica y el aprendizaje de una segunda lenguaje-francés ( $r = ,322$  y  $\text{sig} = ,000$ ) en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022. Los resultados de esta investigación son parecidos a los de Caballero-Calderón (2021) y Linares (2022) quienes obtuvieron como resultado una correlación baja entre sus variables de investigación siendo una de ellas las estrategias lúdicas que al ser utilizadas por el docente pudo favorecer en el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, los resultados de Valencia y Serrano (2020) manifiestan que el desarrollo de estrategias lúdicas deben de considerar el uso de herramientas tecnológicas para que el aprendizaje en los niños pueda ser más óptimo, también, es importante que los docentes conozcan diversas estrategias lúdicas y que a través de la planificación las implementen en sus sesiones de clase. Se evidencia que los autores Caballero-Calderón (2021) y Linares (2022) coinciden con la presente investigación en que en la actualidad es importante que los docentes consideren el uso de estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza – aprendizaje, como un medio que permite realizar una clase más motivadora, interesante y significativa.

Los resultados de la contrastación de la hipótesis general, tienen coherencia con el sustento teórico de la lúdica que, de acuerdo a Heibert y Rojas (2021), es considerado como un conjunto de actividades interactivas con el fin de motivar a los docentes para que logren sus aprendizajes. Esta estrategia, tiene un papel estimulante en los estudiantes para que aprendan y refuercen los contenidos ya estudiados, haciendo que estos tengan un mayor aprendizaje y mejor capacidad de comprensión (Weyh, 2019). De acuerdo a Yagüé (2018) la lúdica se caracteriza por despertar el interés en los estudiantes por aprender una materia, desarrollar en los estudiantes habilidades de trabajo colaborativo, permitir fortalecer los conocimientos adquiridos, ser actividades pedagógicas dinámicas, y por romper

con los esquemas de trabajo en aula. Estas cualidades expresadas sobre la lúdica, corroboran el resultado de la presente investigación, ya que la lúdica, en base a la teoría, es un medio para el logro de los aprendizajes de cualquier asignatura, siendo una de ellas la de una segunda lengua que al ser aprendizaje desde la edad temprana genera beneficios como favorecer el desarrollo de la conciencia metalingüística y el plurilingüismo, aumentar la probabilidad de alcanzar niveles de competencias similares a los hablantes nativos, especialmente en la entonación y pronunciación, aumentar la concentración, autoconfianza y la motivación, entre otros. (Herrera y Pozas, 2020). Para lograr este aporte (Garrote et al., 2021) indican que es importante conocer metodologías adecuadas que se aplican con relación a la edad de los aprendices, siendo una de ellas, las estrategias como la lúdica que permiten al niño divertirse con el aprendizaje de una segunda lengua.

Se encontró para la hipótesis específica 1 una correlación directa, significativa y baja entre lúdica y la dimensión comunicativa del aprendizaje de la segunda lengua ( $r = 251$  y  $\text{Sig} = ,001$ ) en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022. Los resultados que se obtuvieron en la presente investigación coinciden con los de Cassinelli et al. (2022), quien investigó a 94 estudiantes, y con los de Alsina y Farrés (2021) quien investigó a 90 estudiantes; estas similitudes se evidencian porque ambos autores señalan haber encontrado una correlación baja entre la estrategia lúdica con el desarrollo de competencias en el estudiante como la comunicativa y las habilidades sociales, sin embargo, Arroyave et al. (2021) indicaron que no solo las estrategias lúdicas permiten la adecuada convivencia escolar y, con ello, la comunicación entre los integrantes de la entidad educativa, sino que es necesario la actuación de docentes, directivos y padres de familia en conjunto, esto permite considerar que la relación entre la estrategia lúdica y la dimensión comunicativa del aprendizaje de la segunda lengua es un trabajo que se realiza dentro y fuera del aula de clase para fortalecerla. Los autores Cassinelli et al. (2022) y Alsina y Farrés (2021) también coinciden con la presente investigación al señalar que al ser una estrategia que permite la interacción entre los estudiantes, optimiza las relaciones comunicativas porque existe mayor confianza entre los estudiantes para dialogar, situación que se reflejará en la optimización del aprendizaje del curso.

Los resultados de la contrastación de la primera hipótesis específica, concuerdan con el sustento teórico de que el aprendizaje a través de las estrategias lúdicas aumenta la comunicación y participación de los estudiantes en la clase. Esto se debe a que, se destaca que las actividades lúdicas son un medio que proporciona al individuo un entorno agradable, motivador, placentero, planificado y enriquecido, que posibilita el aprendizaje de diversas habilidades (Gonçalves et al., 2021). Estas cualidades son coherentes con los resultados de la presente investigación porque se evidencia, según la base teórica que el aprendizaje de la segunda lengua a través de las estrategias lúdicas favorecen la dimensión comunicativa del segundo idioma, esto es porque se mediante la lúdica se crea entornos de vida real para los estudiantes, donde se sigan las fases lógicas de escuchar, comprender, hablar y por último leer y escribir, no solo esto, sino que de manera paralela, el niño con estas actividades se divierte con el aprendizaje (Perea y Despaigne, 2021).

Se encontró para la hipótesis específica 2 una correlación directa, significativa y baja entre lúdica y la dimensión cognitiva del aprendizaje de la segunda lengua ( $r = ,306$  y  $\text{sig} = ,000$ ) en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022. Estos resultados se asocian con la investigación realizada por Mera et al. (2022) a una muestra integrada por 15 estudiantes, con la investigación de Ochoa et al. (2021) donde se aprecia que hay un mejor desempeño académico y cognitivo de los estudiantes a través de la implementación de la lúdica, situación que se demuestra en un pre test y posttest donde en un primer momento el resultado fue de 66,7% de niños en nivel inicial de aprendizaje que pasaron a 93,3% a un nivel de proceso y de logro. También coincide con la investigación de Miletto et al. (2021) a una muestra integrada por 16 estudiantes, ambos investigadores señalan como resultado que la estrategia lúdica se relaciona de manera directa, pero baja, con el desarrollo de habilidades concretas y el mejor dominio de conocimientos, estos resultados son similares a la presente investigación pues el aprendizaje que los niños desarrollan de la segunda lengua mediante la lúdica fortalece la dimensión cognitiva, sin embargo, Chevel y De La Espriella (2020) señalan que el desarrollo del aspecto cognitivo se obtiene, sobre todo, con estrategias lúdicas tecnológicas que al mismo tiempo, disminuyen el ausentismo de los estudiantes en clase y aumentan el interés por aprender ya que los recursos tecnológicos ofrecen un

nuevo ambiente educativo que motiva al estudiante a continuar adquiriendo conocimientos

Los resultados de la contrastación de la segunda hipótesis específica, concuerdan con el sustento teórico de que los recursos didácticos lúdicos tienen un papel estimulante en los estudiantes para que refuercen los contenidos ya estudiados lo cual generará que el estudiante tenga un mayor conocimiento del tema y ampliando su capacidad cognitiva (Tumbaco et al., 2018), de acuerdo a lo expresado por Situación que se evidencia en la presente investigación al obtener como resultado que la lúdica se relaciona con la dimensión cognitiva del aprendizaje de un segundo idioma. Es por ello, que se comprueba que la lúdica puede ser un excelente recurso no solo para hacer las clases más atractivas y motivar a los alumnos, sino para que refuerce su capacidad cognitiva y tenga un aprendizaje más significativo (Véliz y Game, 2021).

Se encontró para la hipótesis específica 3 una correlación nula entre lúdica y la dimensión pragmática del aprendizaje de la segunda lengua ( $r = ,054$  y  $\text{sig} = 497$ ) en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022. Esta investigación coincide con los resultados de Ruiz De Zaroba (2020) quien investigó a 23 niños de quienes obtuvo como resultado que la conciencia pragmática no se relaciona con su nivel lingüístico, esto ocurre porque la enseñanza de la segunda lengua, francés, no es óptima dado que no realiza actividades que permitan la interacción entre los estudiantes, a la poca práctica que se fomenta en clase para que los estudiantes fortalezcan el aprendizaje del francés en diversas situaciones, por el contrario, Rodríguez-Miranda et al. (2021) y Cuello et al. (2020) señalan que a través de la estrategia lúdica, los estudiantes comprenden el concepto de palabras claves asociados a la materia que se encuentran desarrollando, de acuerdo a un postest y pretest Cuello et al. (2020) señala que los estudiantes han mejorado en matemáticas porque entienden los procesos a desarrollar y se encuentran más atentos a la clase, de igual manera, Rodríguez-Miranda et al. (2021) indican que mediante la lúdica, los estudiantes comprendieron mejor aspectos asociados a la educación ambiental y los riesgos que pueden tener ante la exposición a elementos químicos.

Los resultados de la contrastación de la tercera hipótesis específica, concuerdan con el sustento teórico de que la lúdica es considerada como un conjunto de actividades interactivas cuyo objetivo es motivar a los estudiantes para que logren sus aprendizajes, razón por la cual es una de las dimensiones imprescindibles para el proceso de aprendizaje-enseñanza. En este sentido la lúdica termina siendo un excelente recurso para hacer que el estudiante registre mejor las enseñanzas que adquiere, obteniendo un aprendizaje más significativo. Se entiende que el aprendizaje es un proceso que cambia con el tiempo y ocurre en diferentes contextos y escenarios a través de la interacción con el entorno inmediato, en este contexto, la lúdica aliada a la acción docente en la educación infantil favorece el aprendizaje y la autonomía de los niños, una autonomía que se expresa en la apropiación del conocimiento y en procesos psicológicos superiores como la abstracción y la imaginación (Stansberry y Haselwood, 2018).

## **VI. CONCLUSIONES**

### **Primera**

Se concluyó que existe una correlación directa, baja y significativa entre lúdica y el aprendizaje de una segunda lenguaje-francés ( $r = ,322$  y  $\text{sig} = ,000$ ) en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022.

### **Segunda**

Se concluyó que existe una correlación directa, significativa y baja entre lúdica y la dimensión comunicativa del aprendizaje de la segunda lengua ( $r = ,251$  y  $\text{Sig} = ,001$ ) en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022

### **Tercera**

Se concluyó que existe una correlación directa, significativa y baja entre lúdica y la dimensión cognitiva del aprendizaje de la segunda lengua ( $r = ,306$  y  $\text{sig} = ,000$ ) en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022.

### **Cuarta**

Se concluyó que existe una correlación nula entre lúdica y la dimensión pragmática del aprendizaje de la segunda lengua ( $r = ,054$  y  $\text{sig} = ,497$ ) en estudiantes de cinco años, Los Olivos, 2022.

## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Primera**

Se recomienda que en investigaciones futuras se realicen trabajos con diseños experimentales a través de la intervención con un programa de enseñanza a los infantes de cinco años.

### **Segunda**

Se recomienda que en futuras investigaciones se aplique diseños experimentales para la investigación de la lúdica y se determine su influencia sobre el aprendizaje de idiomas extranjeros.

### **Tercera**

Se recomienda que en futuras investigaciones se emplee diseños cualitativos que incluyan a estudiantes y docentes en la muestra para conocer cómo se vivencia el aprendizaje de una segunda lengua.

## REFERENCIAS

- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Alsina, M. & Farrés, I. (2021). ¿Jugar o aprender? El aprendizaje lúdico en la formación musical del maestro. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical - RECIEM*, 18, 83-110. <https://doi.org/10.5209/reciem.67853>
- Álvarez, A. y Rojas, J. (2021) Motivación y aprendizaje del idioma inglés: una perspectiva conceptual. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13(5), 1 - 20.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132–149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arroyave L.M., Restrepo, Y.C., Pino, J.W. y Valencia, L.A. (2021). La lúdica: herramienta para fortalecer la convivencia escolar. *Infancias Imágenes*, 20(2). 174-183. <https://doi.org/10.14483/16579089.15560>
- Bambini, V., Tonini, E., Ceccato, I., Lecce, S., Marocchini, E. y Cavallini, E. (2020). How to improve social communication in aging: Pragmatic and cognitive interventions. *Brain and Language*, 211(22), 48-64. <https://doi.org/10.1016/j.bandl.2020.104864>
- Bunting, L., Segerstad, H. y Barendregt, W. (2021). Swedish teacher's views on the use of personalized learning technologies for teaching children reading in the English classroom. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 27(6), 236-253. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2020.100236>
- Caballero-Calderón, G. (2021). Playful activities for learning. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(4), 861 – 878. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615/5464>
- Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del*

- Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(4), 861–878.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Calebe, I., Montanher, R. y Monteiro, A. (2021). Digital game for Learning English as a second language using complex thinking. *Rev. Cient. Gen. José María Córdova*, 19(33), 243-262. <http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v19n33/2500-7645-recig-19-33-243.pdf>
- Carme, M., García, M. y Planas, A. (2022). Children´s understandings of gender-based violence at home: The role school can play in child disclosure. *Children and Youth Services Review*, 136(7), 64-69. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0190740922000676>
- Carhuancho, M., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M. y Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. Universidad Internacional del Ecuador. [https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodología para la investigación holística.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodología%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf)
- Carreiro, A., Pereira, M. y Guimarães, J. (2020). O processo de aprendizagem de segunda língua na perspectiva sócio-histórico-cultural. *Revista JRG de Estudos Acadêmicos*, 3(7), 1–15. <http://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/36/47>
- Carriazo, C., Pérez, M. y Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(3), 87-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7524690#:~:text=La%20planificaci%C3%B3n%20educativa%20permite%20la,construir%20una%20educaci%C3%B3n%20con%20calidad>
- Cassinelli Doig, A., Emé Leyva, G., Murcia Molina, D. y Figueroa Chuquillanqui, K. (2022). Disko: herramienta lúdica para fomentar el trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Superior en 2022. *Educación*, 31(60), 1-27. Recuperado a partir de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/25006>
- Castillo, P. (2021). Educational inclusion in initial teacher training in Chile: tensions and perspectives for change. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 20(43), 359-375. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rexe/v20n43/0718-5162-rexe-20-43-359.pdf>

- Chamba, L. y Chillogallo, J. (2019). El cuento infantil en el desarrollo del lenguaje oral en niños del primer grado de educación general básica. *Dominio de Las Ciencias*, 5(3). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7154280>
- Chevel, E. y De la Espriella, F. (2020). Dispositivos Lúdico - Pedagógicos para desarrollar habilidades de resolución de conflictos escolares. *Assensus*, 5(8), 2020. <https://doi.org/10.21897/assensus.1903>
- Chua, H. y Lin, C. (2020). The effect of task-based Language teaching in learning motivation. *International Journal on Social and Education Sciences*, 2(1), 41–48.
- Cohen, N. y Gómez, G. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?: la producción de los datos y los diseños*. Editorial Teseo. [http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia\\_para\\_que.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf)
- Colliver, Y. y Veraksa, N. (2019). The aim of the game: A pedagogical tool to support young children's learning through play. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21(19), 296-310. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.001>
- Concytec (2018). Directiva para la presentación de proyectos de investigación y desarrollo. Concytec. [www.concytec.gob.pe](http://www.concytec.gob.pe)
- Cristal, M. (2019) Inteligencia lúdica. LID Editorial Empresarial. <https://books.google.com.pe/books?id=49QsEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=ludica+libro+pdf&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiT44fGxLn3AhV6vJUCHaLnAd0Q6AF6BAgFEAI#v=onepage&q&f=false>
- Cuello, A., Mestra, M. y Robles, J. (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en Entornos Escolares. *Assensus*, 5(9), 2020. <https://doi.org/10.21897/assensus.2011>
- Delgado, K., Gadea, W. y Vera, S. (2018). *Rompiendo barreras en la investigación*. Ediciones Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12500/1/RompiendoBarrerasEnLaInvestigacion.pdf>
- Garrote, M. (2019). *Didáctica de segundas lenguas y lenguas extranjeras en Educación Infantil y Primaria*. Ediciones Paraninfo S.A. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang\\_es&id=KPqfDwAAQBAJ&oi=f](https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=KPqfDwAAQBAJ&oi=f)

nd&pg=PR13&dq=segunda+lengua+extranjera&ots=WXzBRlg128&sig=C9B-2fvUFTu2Eg-rdNjbVv03--

E#v=onepage&q=segunda%20lengua%20extranjera&f=false

- Garrote, I., Moreno, R. y Reyes, F. (2021). Learning a foreign language in compulsory education: Deaf and hard-of-hearing students' experiences. *Qualitative Research in Education*, 10(1), 88–114.
- Gil, N. (2019). Ambiente virtual de aprendizaje: beneficios y ventajas para enseñanza del francés como L2. *Formación y Competencias Docentes, Currículo y Aprendizaje*, 8(11), 1–12. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/852>
- Goldstein, T., Thompson, B. y Kanumuru, P. (2022). Do embodiment and fictionality affect young children's learning? *Journal of Experimental Child Psychology*, 213(8), 52-75. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105275>
- Gómez, J. (2018). Differences between males and females' beliefs about English language learning. *Revista Signos*, 51(97). [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-09342018000200193&script=sci\\_arttext&tlng=p](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-09342018000200193&script=sci_arttext&tlng=p)
- Gonçalves, R., Passos, M., Alves, L., Gonçalves, D., Gonçalves, R. y Coutinho, D. (2021). A importância do lúdico na educação infantil. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, 7(10), 621–631.
- Gonzales, A. y Molero, M. (2021). Systematic Review of creativity didactic tools and resources developed in Spanish. *Rev. Digit. Invest. Univ.*, 15(2), 2-14. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v15n2/2223-2516-ridu-15-02-e1440.pdf>
- Gooding de Palacios, F. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Revista Científica Orbis Cognitiona*, 4(1), 20-38. <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v4n1a2>
- Guastalegnanne, H. (2019). Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras. *Letras*, 79(10), 104-120. <https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/LET/article/view/2672/2561>
- Hargreaves, E. y Elhawaryb, D. (2021). Children's experiences of agency when learning English in the classroom of a collectivist culture. *System*, 98(6), 24-32. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0346251X21000300>

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ª Ed. McGraw Hill Interamericana. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, I., Monroy, A. y Jiménez, M. (2018). No Learning through Games based on Principles of Gamification in Higher Education Institutions. *Formación Universitaria*, 11(5), 1–16. [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062018000500031&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062018000500031&script=sci_arttext)
- Hernández, R. y Silva, F. (2020). Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(1), 207–220. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2865/2990>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw-Hill Interamericana.
- Herrera, J. y Pozas, M. (2020). Enseñar en la sociedad de la información y el conocimiento. Creencias acerca de la formación inicial del profesorado de lenguas extranjeras –inglés y francés– en educación infantil. *Revista Currículum*, 33(1), 129–150. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19622/Q\\_33\\_%282020%29\\_07.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19622/Q_33_%282020%29_07.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hessel, A., Nation, K. y Murphy, V. (2021). Comprehension Monitoring during reading: An Eye-tracking Study with Children learning English as an Additional Language. *Scientific Studies of Reading*, 25(2), 159-178. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10888438.2020.1740227>
- Hiebert, L. y Rojas, R. (2021). A Longitudinal Study of Spanish Language Growth and Loss in Young Spanish-English Bilingual Children. *Journal of Communication Disorders*, 92(42), 106-110. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2021.106110>
- Ivern, I. (2018). Pragmática y desarrollo metalingüístico. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 38(1), 31-39. <https://doi.org/10.1016/j.rlfa.2017.12.003>
- Labrador, B. (2022). Word sketches of descriptive modifiers in children's short stories for teacher training in teaching English as a foreign language. *Linguistics & Education*, 69(20), 36-47. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0898589822000249>

- Ledesma-Pérez, F., Cruz-Montero, J., Vega-Vilca, S., & Rodríguez-Melgar, S. (2021). La educación temprana para el desarrollo cognitivo en niños de contextos carcelarios. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(20), 80-92. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.254>
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Lira, J. (2019). Contribuições das atividades lúdicas para o ensino e aprendizagem na educação infantil. *REvista Caparaó*, 1(2), 1–15. <https://revistacaparao.org/caparao/article/view/10>
- Maldonado, J. (2018). *Metodología de la investigación social: paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Ediciones de la U. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang\\_es&id=FTSjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=enfoque+cuantitativo&ots=6l9G-LlJW5&sig=GzJjeuomE9IKJ8DFG8Z0-Nq8Ulc#v=onepage&q=enfoque%20cuantitativo&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=FTSjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=enfoque+cuantitativo&ots=6l9G-LlJW5&sig=GzJjeuomE9IKJ8DFG8Z0-Nq8Ulc#v=onepage&q=enfoque%20cuantitativo&f=false)
- Mármol, R. (2019). Theater of puppets as a strategy to power the attention of children of 5 years of the Isabel Herrera de Velásquez Basic Education School. *Revista Conrado*, 15(70), 370-375. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-370.pdf>
- Mera, E., Armijos, J. y Luarte, C. (2022). Effects on motor development of a motor stimulation program based on globalized playful activit. *Retos*, 43, 719-727. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86575>
- Miletto, L., Marques, V., Brust-Renck, P., Denham, P., Zimring, C., Albanti, I. y Lehmann, L. (2021). Playful strategies to foster the well-being of pediatric cancer patients in the Brazilian Unified Health System: a design thinking approach. *BMC Health Serv Res* 21, 985. <https://doi.org/10.1186/s12913-021-07018-7>
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. (pp. 1–116). MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

- Miranda, S. y Ortiz, J. (2021). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro.*, 11(21), 3-18. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v11n21/2007-7467-ride-11-21-e064.pdf>
- Moreno, G. (2015). *La lúdica en los procesos educativos infantiles*. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>
- Ochoa, M., Ochoa, W. y Rodríguez, M. (2021). Development of fine motor skills with playful activities in preschool children. *Mendive. Revista de Educación*, 19(2), 600-608. [http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n2/en\\_1815-7696-men-19-02-600.pdf](http://scielo.sld.cu/pdf/men/v19n2/en_1815-7696-men-19-02-600.pdf)
- Perea, R. y Despaigne, O. (2021). Bilingüismo. Importancia y beneficios para los niños. *Boletín SIED*, 3(1), 1–12. <https://revista.sied.mdp.edu.ar/index>. *La lúdica en los procesos educativos infantiles*. Universidad Tecnológica de Pereira. [php/boletin/article/view/52/73](http://boletin/article/view/52/73)
- Pérez, G. (2022). Algunas consideraciones metodológicas para la enseñanza aprendizaje de las lenguas adicionales en un contexto universitario multilingüe y multicultural. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 48(1), e48382. <https://doi.org/10.15517/rfl.v48i1.48382>
- Petra, M. (2021). Age-of-actor effects in body expression recognition of children. *Acta Psychologica*, 220(7), 34-43. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2021.103421>
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 1–16. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>
- Rice, L. (2019). Playful Learning. *Journal for Education in the Built Environment*, 4(1), 1–11. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.11120/jebe.2009.04020094>
- Rodríguez-Miranda, R., Palomo-Cordero, L., Padilla-Mora, M., Corrales-Vargas, A. Y Wendel de Joode, B. van. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista De Ciencias Ambientales*, 56(1), 209-228. <https://doi.org/10.15359/rca.56-1.10>

- Ruiz de Zarobe, L. (2020). La conciencia pragmática en estudiantes avanzados de francés lengua extranjera: un estudio empírico. *Anales de Filología Francesa*, 28(1), 599-626. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cms&AN=146731990&lang=es&site=eds-live>. Acceso em: 27 abr. 2022.
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, A. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Servián, F. (23 abril 2021). Cómo nuestro lenguaje corporal nos hace (casi) transparentes. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56860111>
- Stansberry, S. y Haselwood, S. (2018). Gamifying a course to teach games and simulations for learning. *International Journal of Designs for Learning*, 8(2), 30–39. <https://eric.ed.gov/?q=Learning+and++Games&pg=2&id=EJ1312694>
- Tolentino, H. (2021). Use of authentic material in virtual classroom for learning a foreign language. *Revista Educación*, 45(1), 2-9. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v45n1/2215-2644-edu-45-01-00598.pdf>
- Tum, D. y Kunt, N. (2021). Language learning under the shadow of conflict: teachers' beliefs about teaching the language of the "other". *Teaching and Teacher Education*, 107(8), 34-45. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X21002109>
- Tumbaco, A., Pavón, C. y Acosta, T. (2018). Leisure activities for the development of creative intelligence in the resolution of mathematical problems. *Conrado*, 14(62), 1–15. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000200015&script=sci\\_arttext&lng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000200015&script=sci_arttext&lng=en)
- Universidad César Vallejo (2017, 23 de mayo). *Código de Ética. Resolución de Consejo Universitario N° 0126-2017/UCV*. <https://bit.ly/2FIF1Ri>
- Uslu, B. y Ersan, C. (2020). The effect of foreign language education on preschoolers' native language development. *International Journal of Research in Education and Science*, 6(3), 381–395. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1258520.pdf>
- Uzundag, B. y Kuntay, A. (2018). Children's referential communication skills: The

- role of cognitive abilities and adult models of speech. *Journal of Experimental Child Psychology*, 172(35), 73-95. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.02.009>
- Valencia, S. y Serrano, L. (2020). Aprendizaje de un segundo idioma apoyado en tecnologías digitales: una revisión sistemática. *Education in the knowledge society*, 21(19), 2-19. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.AB250236&lang=es&site=eds-live>. Acceso em: 27 abr. 2022.
- Velandia, D. (2020). Ensuring quality in a foreign language tutoring program for future teachers. *Teachers' Professional Development*, 22(1), 13–32. <https://eric.ed.gov/?q=+language+and+french+&ff1=subSecond+Language+Learning&id=EJ1259825>
- Véliz, A. y Game, C. (2021). Competencias del docente creativo para la enseñanza de una segunda lengua. *Revista Científica Multidisciplinar Arbitrada Yachasun*, 5(9), 75–85. <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsoct.0112>
- Wang, X., Liu, X., y Feng, T. (2021). The continuous impact of cognitive flexibility on the development of emotion understanding in children aged 4 and 5 years: A longitudinal study. *Journal of Experimental Child Psychology*, 203(56), 105-114. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022096520304720>
- Weyh, S. (2019). Estudando os anfíbios por meio de atividades lúdicas. *Revista Insignate Scientia*, 2(3), 1–9. <https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RIS/article/view/11208/7276>
- Yagüé, M. (2018). The ludic method to mold ethical-civic values in junior high school. *Conrado*, 14(1), 1–15. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000500106](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000500106)
- Zhang, H., Mervin, R. y Mohammed, B. (2021). Core competence-based English major practical teaching system. *Aggression and Violent Behavior*, 5(8), 83-89. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1359178921001373>

## **ANEXOS**



|   |            |  |
|---|------------|--|
| <p>b) explora los objetos y descubre algunas cualidades (forma, color y tamaño), c) es capaz de mantener un diálogo; dimensión pragmática con el indicador Responde a los requerimientos pragmáticos de la situación.</p> | Cognitiva  | <p>Mantiene la atención en actividades cortas</p> <p>Explora los objetos y descubre algunas cualidades (forma, color, tamaño)</p> <p>Es capaz de mantener un diálogo</p> |
|   | Pragmática | <p>Responde a los requerimientos pragmáticos de la situación</p>   |

## Anexo 2: Instrumentos

### Lista de cotejo para medir la lúdica

#### DATOS GENERALES

Nombre del evaluado \_\_\_\_\_ Fecha nacim. \_\_\_\_\_  
IIEE \_\_\_\_\_ Turno \_\_\_\_\_ Gestión \_\_\_\_\_  
Nombre del evaluador \_\_\_\_\_  
Fecha de evaluación \_\_\_\_\_

#### Instrucciones:

A continuación, encontrará una lista de ítems lúdica los cuales deberá responder con la mayor

sinceridad de acuerdo a la escala establecida. No hay tiempo límite para responder.

|        |        |
|--------|--------|
| No = 0 | Si = 1 |
|--------|--------|

| N° | ÍTEMS  | No | Si |
|----|--|----|----|
| 1  | El estudiante identifica en francés partes de su propio cuerpo.            |    |    |
| 2  | El estudiante demuestra su alegría al aprender francés como segunda lengua |    |    |
| 3  | El estudiante juega a representar personas                                 |    |    |
| 4  | El estudiante lee cuentos de imágenes alusivas a tradiciones francesas     |    |    |
| 5  | El estudiante diferencia personales de un cuento escrito en francés        |    |    |
| 6  | El estudiante dibuja los personajes principales de un cuento en francés    |    |    |
| 7  | El estudiante produce cuentos fantásticos                                  |    |    |
| 8  | El estudiante prepara diálogos como parte de cuentos maravillosos          |    |    |
| 9  | El estudiante identifica la danza folclórica francesa                      |    |    |
| 10 | El estudiante canta ritmos folclóricos en francés                          |    |    |
| 11 | El estudiante identifica los principales bailes tradicionales de Francia   |    |    |
| 12 | El estudiante sigue las indicaciones en la danza de ronda                  |    |    |
| 13 | El estudiante utiliza títeres para hacer un sketch en francés              |    |    |

|    |  |  |  |
|----|--|--|--|
| 14 | El estudiante representa un payaso que hace chistes en francés                     |  |  |
| 15 | El estudiante dialoga en francés con sus pares durante el juego                    |  |  |
| 16 | El estudiante juega a las escondidas usando las indicaciones en francés            |  |  |
| 17 | El estudiante aplica en juegos de bingo el vocabulario aprendido                   |  |  |
| 18 | El estudiante construye rimas en francés   |  |  |
| 19 | El estudiante interpretan una escena dramática en francés                          |  |  |
| 20 | El estudiante utiliza gestos y movimientos que le ayudan a expresarse en francés   |  |  |
| 21 | El estudiante dramatiza personajes creados por medio de la fantasía                |  |  |
| 22 | El estudiante describe en francés las incidencias de un juego por equipos.         |  |  |
| 23 | El estudiante desglosa en francés el desempeño de su equipo durante la competencia |  |  |

## Lista de cotejo para medir aprendizaje de segunda lengua - francés

### DATOS GENERALES

Nombre del evaluado \_\_\_\_\_ Fecha nacim. \_\_\_\_\_

IIEE \_\_\_\_\_ Turno \_\_\_\_\_ Gestión \_\_\_\_\_

Nombre del evaluador \_\_\_\_\_

Fecha de evaluación \_\_\_\_\_

### Instrucciones:

A continuación, encontrará una lista de ítems lúdica los cuales deberá responder con la mayor sinceridad de acuerdo a la escala establecida. No hay tiempo límite para responder.

|        |        |
|--------|--------|
| No = 0 | Si = 1 |
|--------|--------|

| N° | ÍTEMS   | No | Si |
|----|---|----|----|
| 1  | El niño señala objetos mencionados en francés   |    |    |
| 2  | El niño nombra objetos por su nombre en francés   |    |    |
| 3  | El niño expresa sus sentimientos en francés.  |    |    |
| 4  | El niño realiza dramatizaciones en idioma francés                                       |    |    |
| 5  | El niño canta en idioma francés   |    |    |
| 6  | El niño describe láminas en idioma francés  |    |    |
| 7  | El niño expresa sus emociones en idioma francés   |    |    |
| 8  | El niño describe el vocabulario, acciones realizados en su trabajo en el idioma francés |    |    |
| 9  | El niño responde preguntas en idioma francés  |    |    |
| 10 | El niño identifica las acciones desarrolladas en el cuento en francés                   |    |    |
| 11 | El niño clasifica vocabulario   |    |    |
| 12 | El niño realiza dibujos acerca de historias que escucha.                                |    |    |
| 13 | El niño responde preguntas acerca de historias cortas, en idioma francés                |    |    |

|    |   |  |  |
|----|---|--|--|
| 14 | El niño pinta objetos de acuerdo a las indicaciones que escucha en idioma francés |  |  |
| 15 | El niño expresa las consignas de la clase y las obedece.                          |  |  |
| 16 | El niño nombra cualidades del reloj en idioma francés                             |  |  |
| 17 | El niño utiliza el vocabulario en francés aprendido de manera pertinente          |  |  |
| 18 | El niño identifica los objetos de clase relacionándolo con el color forma tamaño. |  |  |
| 19 | El niño interpreta mensajes en idioma francés                                     |  |  |
| 20 | El niño saluda y se despide en idioma francés                                     |  |  |
| 21 | El niño hace peticiones en idioma francés   |  |  |
| 22 | El niño escucha en idioma francés y realiza las acciones                          |  |  |
| 23 | El niño performa diálogos cortos en idioma francés                                |  |  |
| 24 | El niño narra historias cortas en idioma francés                                  |  |  |
| 25 | El niño comprende y realiza preguntas a sus compañeros.                           |  |  |

### Anexo 3: Certificados de validación

#### Validez de contenido (juicio de expertos)



#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LÚDICA

| N°                              | DIMENSIONES / ítems  | Pertinenci <sub>a</sub> <sup>1</sup> |    | Relevanci <sub>a</sub> <sup>2</sup> |    | Claridad <sub>3</sub> |    | Sugerencias |
|---------------------------------|--|--------------------------------------|----|-------------------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
|                                 |  | Sí                                   | No | Sí                                  | No | Sí                    | No |             |
| <b>DIMENSIÓN 1: EXPRESIVA</b>   |  |                                      |    |                                     |    |                       |    |             |
| 1                               | El estudiante identifica en francés partes de su propio cuerpo.                  | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 2                               | El estudiante demuestra su alegría al aprender francés como segunda lengua.      | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 3                               | El estudiante juega a representar personas                                       | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 4                               | El estudiante lee cuentos de imágenes alusivas a tradiciones francesas.          | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 5                               | El estudiante diferencia personajes de un cuento escrito en francés              | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 6                               | El estudiante dibuja los personajes principales de un cuento en francés          | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 7                               | El estudiante produce cuentos fantásticos  | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 8                               | El estudiante prepara diálogos como parte de cuentos maravillosos                | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 9                               | El estudiante identifica la danza folclórica francesa                            | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 10                              | El estudiante canta ritmos folclóricos en francés                                | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 11                              | El estudiante identifica los principales bailes tradicionales de Francia         | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 12                              | El estudiante sigue las indicaciones en la danza de ronda                        | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 13                              | El estudiante utiliza títeres para hacer un sketch en francés                    | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 14                              | El estudiante representa un payaso que hace chistes en francés                   | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| <b>DIMENSIÓN 2: JUGADAS</b>     |  |                                      |    |                                     |    |                       |    |             |
| 15                              | El estudiante dialoga en francés con sus pares durante el juego                  | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 16                              | El estudiante juega a las escondidas usando las indicaciones en francés          | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 17                              | El estudiante aplica en juegos de bingo el vocabulario aprendido                 | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 18                              | El estudiante construye rimas en francés   | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| <b>DIMENSIÓN 3: INTEGRATIVA</b> |  |                                      |    |                                     |    |                       |    |             |
| 19                              | El estudiante interpreta una escena dramática en francés                         | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 20                              | El estudiante utiliza gestos y movimientos que le ayudan a expresarse en francés | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 21                              | El estudiante dramatiza personajes creados por medio de la fantasía.             | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |
| 22                              | El estudiante describe en francés las incidencias de un juego por equipos.       | X                                    |    | X                                   |    | X                     |    |             |

1

|    |  |   |  |   |  |   |  |  |
|----|--|---|--|---|--|---|--|--|
| 23 | El estudiante desglosa en francés el desempeño de su equipo durante la competencia | X |  | X |  | X |  |  |
|----|--|---|--|---|--|---|--|--|

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

El instrumento ya puede ser aplicado

---

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [X]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

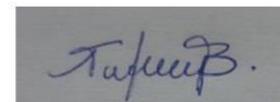
**Apellidos y nombres del juez validador.** Mag. Niza Tutuy Bravo  
**DNI:** 10585873

**Especialidad del validador:**  
 Docente de Metodología de investigación en Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**15 de abril del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE  
APRENDIZAJE DE SEGUNDA LENGUA**

| N° | DIMENSIONES / ítems   | Pertinenci <sub>a</sub> <sup>1</sup> |           | Relevanci <sub>a</sub> <sup>2</sup> |           | Claridad <sub>3</sub> |           | Sugerencias |
|----|---|--------------------------------------|-----------|-------------------------------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------|
|    |   | Sí                                   | No        | Sí                                  | No        | Sí                    | No        |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 1: COMUNICATIVA</b>  | <b>Sí</b>                            | <b>No</b> | <b>Sí</b>                           | <b>No</b> | <b>Sí</b>             | <b>No</b> |             |
| 1  | El niño señala objetos mencionados en francés   | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 2  | El niño nombra objetos por su nombre en francés   | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 3  | El niño expresa sus sentimientos en francés.  | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 4  | El niño realiza dramatizaciones en idioma francés                                       | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 5  | El niño canta en idioma francés   | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 6  | El niño describe láminas en idioma francés  | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 7  | El niño expresa sus emociones en idioma francés   | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 8  | El niño describe el vocabulario, acciones realizados en su trabajo en el idioma francés | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 9  | El niño responde preguntas en idioma francés  | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 10 | El niño identifica las acciones desarrolladas en el cuento en francés                   | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 11 | El niño clasifica vocabulario   | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 12 | El niño realiza dibujos acerca de historias que escucha.                                | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 13 | El niño responde preguntas acerca de historias cortas, en idioma francés                | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 2: COGNITIVA</b>   | <b>Sí</b>                            | <b>No</b> | <b>Sí</b>                           | <b>No</b> | <b>Sí</b>             | <b>No</b> |             |
| 14 | El niño pinta objetos de acuerdo a las indicaciones que escucha en idioma francés       | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 14 | El niño expresa las consignas de la clase y las obedece.                                | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 15 | El niño nombra cualidades del reloj en idioma francés.                                  | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 17 | El niño utiliza el vocabulario en francés aprendido de manera pertinente.               | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 18 | El niño identifica los objetos de clase relacionándolo con el color forma tamaño.       | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 19 | El niño interpreta mensajes en idioma francés.  | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 20 | El niño saluda y se despide en idioma francés.  | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |
| 21 | El niño hace peticiones en idioma francés.  | x                                    |           | x                                   |           | x                     |           |             |

| <b>DIMENSIÓN 3: PRAGMÁTICA</b> |   | <b>Sí</b> | <b>No</b> | <b>Sí</b> | <b>No</b> | <b>Sí</b> | <b>No</b> |
|--------------------------------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>22</b>                      | El niño escucha en idioma francés y realiza las acciones. | x         |           | x         |           | x         |           |
| <b>23</b>                      | El niño performa diálogos cortos en idioma francés.       | x         |           | x         |           | x         |           |
| <b>24</b>                      | El niño narra historias cortas en idioma francés.         | x         |           | x         |           | x         |           |
| <b>25</b>                      | El niño comprende y realiza preguntas a sus compañeros.   | x         |           | x         |           | x         |           |

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

El instrumento es capaz de medir la variable

---

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [X]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mag. Niza Tutuy Bravo  
**DNI:** 10585873

**Especialidad del validador:**  
 Docente de Metodología de investigación en Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

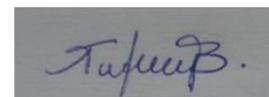
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**15 de abril del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## Experto 2



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LÚDICA

| N° | DIMENSIONES / ítems  | Pertinenci <sup>a1</sup> |    | Relevanci <sup>a2</sup> |    | Claridad <sup>3</sup> |    | Sugerencias |
|----|--|--------------------------|----|-------------------------|----|-----------------------|----|-------------|
|    |  | Sí                       | No | Sí                      | No | Sí                    | No |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 1: EXPRESIVA</b>  |                          |    |                         |    |                       |    |             |
| 1  | El estudiante identifica en francés partes de su propio cuerpo.                  | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 2  | El estudiante demuestra su alegría al aprender francés como segunda lengua.      | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 3  | El estudiante juega a representar personas                                       | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 4  | El estudiante lee cuentos de imágenes alusivas a tradiciones francesas.          | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 5  | El estudiante diferencia personajes de un cuento escrito en francés              | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 6  | El estudiante dibuja los personajes principales de un cuento en francés          | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 7  | El estudiante produce cuentos fantásticos  | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 8  | El estudiante prepara diálogos como parte de cuentos maravillosos                | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 9  | El estudiante identifica la danza folclórica francesa                            | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 10 | El estudiante canta ritmos folclóricos en francés                                | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 11 | El estudiante identifica los principales bailes tradicionales de Francia         | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 12 | El estudiante sigue las indicaciones en la danza de ronda                        | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 13 | El estudiante utiliza títeres para hacer un sketch en francés                    | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 14 | El estudiante representa un payaso que hace chistes en francés                   | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 2: JUGADAS</b>  | Sí                       | No | Sí                      | No | Sí                    | No |             |
| 15 | El estudiante dialoga en francés con sus pares durante el juego                  | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 16 | El estudiante juega a las escondidas usando las indicaciones en francés          | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 17 | El estudiante aplica en juegos de bingo el vocabulario aprendido                 | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 18 | El estudiante construye rimas en francés   | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 3: INTEGRATIVA</b>  | Sí                       | No | Sí                      | No | Sí                    | No |             |
| 19 | El estudiante interpreta una escena dramática en francés                         | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 20 | El estudiante utiliza gestos y movimientos que le ayudan a expresarse en francés | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 21 | El estudiante dramatiza personajes creados por medio de la fantasía.             | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |
| 22 | El estudiante describe en francés las incidencias de un juego por equipos.       | X                        |    | X                       |    | X                     |    |             |

|    |  |   |  |   |  |   |  |  |
|----|--|---|--|---|--|---|--|--|
| 23 | El estudiante desglosa en francés el desempeño de su equipo durante la competencia | X |  | X |  | X |  |  |
|----|--|---|--|---|--|---|--|--|

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**El instrumento puede ser aplicado**

---

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mag. Roberto Santiago Bellido García  
**DNI:** 08883139

**Especialidad del validador:**

Asesor de tesis y jurado en sustentaciones de la Escuela de Posgrado de la Universidad San Ignacio de Loyola.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**9 de abril del 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE  
APRENDIZAJE DE SEGUNDA LENGUA**

| N° | DIMENSIONES / ítems   | Pertinenci<br>a <sup>1</sup> |    | Relevanci<br>a <sup>2</sup> |    | Claridad<br>3 |    | Sugerencias |
|----|---|------------------------------|----|-----------------------------|----|---------------|----|-------------|
|    |   | Sí                           | No | Sí                          | No | Sí            | No |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 1: COMUNICATIVA</b>  |                              |    |                             |    |               |    |             |
| 1  | El niño señala objetos mencionados en francés   | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 2  | El niño nombra objetos por su nombre en francés   | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 3  | El niño expresa sus sentimientos en francés.  | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 4  | El niño realiza dramatizaciones en idioma francés                                       | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 5  | El niño canta en idioma francés   | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 6  | El niño describe láminas en idioma francés  | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 7  | El niño expresa sus emociones en idioma francés   | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 8  | El niño describe el vocabulario, acciones realizados en su trabajo en el idioma francés | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 9  | El niño responde preguntas en idioma francés  | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 10 | El niño identifica las acciones desarrolladas en el cuento en francés                   | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 11 | El niño clasifica vocabulario   | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 12 | El niño realiza dibujos acerca de historias que escucha.                                | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 13 | El niño responde preguntas acerca de historias cortas, en idioma francés                | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 2: COGNITIVA</b>   | Sí                           | No | Sí                          | No | Sí            | No |             |
| 14 | El niño pinta objetos de acuerdo a las indicaciones que escucha en idioma francés       | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 14 | El niño expresa las consignas de la clase y las obedece.                                | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 15 | El niño nombra cualidades del reloj en idioma francés.                                  | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 17 | El niño utiliza el vocabulario en francés aprendido de manera pertinente.               | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 18 | El niño identifica los objetos de clase relacionándolo con el color forma tamaño.       | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 19 | El niño interpreta mensajes en idioma francés.  | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |
| 20 | El niño saluda y se despide en idioma francés.  | x                            |    | x                           |    | x             |    |             |

|    |   |           |           |           |           |           |           |
|----|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 21 | El niño hace peticiones en idioma francés.                | x         |           | x         |           | x         |           |
|    | <b>DIMENSIÓN 3: PRAGMÁTICA</b>                            | <b>Sí</b> | <b>No</b> | <b>Sí</b> | <b>No</b> | <b>Sí</b> | <b>No</b> |
| 22 | El niño escucha en idioma francés y realiza las acciones. | x         |           | x         |           | x         |           |
| 23 | El niño performa diálogos cortos en idioma francés.       | x         |           | x         |           | x         |           |
| 24 | El niño narra historias cortas en idioma francés.         | x         |           | x         |           | x         |           |
| 25 | El niño comprende y realiza preguntas a sus compañeros.   | x         |           | x         |           | x         |           |

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**El instrumento es capaz de medir la variable Aprendizaje de segunda lengua**

---

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mag. Roberto Santiago Bellido García  
**DNI:** 08883139

**Especialidad del validador:**

Asesor de tesis y jurado en sustentaciones de la Escuela de Posgrado de la Universidad San Ignacio de Loyola.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**9 de abril del 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

### Experto 3



#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LÚDICA

| N° | DIMENSIONES / ítems  | Pertinenci<br>a <sup>1</sup> |           | Relevanci<br>a <sup>2</sup> |           | Claridad<br>3 |           | Sugerencias |
|----|--|------------------------------|-----------|-----------------------------|-----------|---------------|-----------|-------------|
|    |  | Sí                           | No        | Sí                          | No        | Sí            | No        |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 1: EXPRESIVA</b>  | <b>Sí</b>                    | <b>No</b> | <b>Sí</b>                   | <b>No</b> | <b>Sí</b>     | <b>No</b> |             |
| 1  | El estudiante identifica en francés partes de su propio cuerpo.                  | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 2  | El estudiante demuestra su alegría al aprender francés como segunda lengua.      | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 3  | El estudiante juega a representar personas                                       | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 4  | El estudiante lee cuentos de imágenes alusivas a tradiciones francesas.          | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 5  | El estudiante diferencia personajes de un cuento escrito en francés              | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 6  | El estudiante dibuja los personajes principales de un cuento en francés          | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 7  | El estudiante produce cuentos fantásticos  | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 8  | El estudiante prepara diálogos como parte de cuentos maravillosos                | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 9  | El estudiante identifica la danza folclórica francesa                            | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 10 | El estudiante canta ritmos folclóricos en francés                                | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 11 | El estudiante identifica los principales bailes tradicionales de Francia         | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 12 | El estudiante sigue las indicaciones en la danza de ronda                        | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 13 | El estudiante utiliza títeres para hacer un sketch en francés                    | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 14 | El estudiante representa un payaso que hace chistes en francés                   | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 2: JUGADAS</b>  | <b>Sí</b>                    | <b>No</b> | <b>Sí</b>                   | <b>No</b> | <b>Sí</b>     | <b>No</b> |             |
| 15 | El estudiante dialoga en francés con sus pares durante el juego                  | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 16 | El estudiante juega a las escondidas usando las indicaciones en francés          | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 17 | El estudiante aplica en juegos de bingo el vocabulario aprendido                 | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 18 | El estudiante construye rimas en francés   | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 3: INTEGRATIVA</b>  | <b>Sí</b>                    | <b>No</b> | <b>Sí</b>                   | <b>No</b> | <b>Sí</b>     | <b>No</b> |             |
| 19 | El estudiante interpreta una escena dramática en francés                         | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 20 | El estudiante utiliza gestos y movimientos que le ayudan a expresarse en francés | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 21 | El estudiante dramatiza personajes creados por medio de la fantasía.             | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |
| 22 | El estudiante describe en francés las incidencias de un juego por equipos.       | X                            |           | X                           |           | X             |           |             |

|    |  |   |  |   |  |   |  |  |
|----|--|---|--|---|--|---|--|--|
| 23 | El estudiante desglosa en francés el desempeño de su equipo durante la competencia | X |  | X |  | X |  |  |
|----|--|---|--|---|--|---|--|--|

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

*El instrumento cuenta con la suficiencia necesaria para medir la variable Lúdica.*

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [X]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mag. Luis Gerardo Rejas Borjas  
**DNI:** 10805802

**Especialidad del validador:**  
 Asesor de tesis y docente de Metodología de la Investigación en Maestría Universidad de San Martín de Porres Virtual.

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**14 de abril del 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE  
APRENDIZAJE DE SEGUNDA LENGUA**

| N° | DIMENSIONES / ítems   | Pertinenci<br>a <sup>1</sup> |           | Relevanci<br>a <sup>2</sup> |           | Claridad<br>3 |           | Sugerencias |
|----|---|------------------------------|-----------|-----------------------------|-----------|---------------|-----------|-------------|
|    |   | Sí                           | No        | Sí                          | No        | Sí            | No        |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 1: COMUNICATIVA</b>  |                              |           |                             |           |               |           |             |
| 1  | El niño señala objetos mencionados en francés   | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 2  | El niño nombra objetos por su nombre en francés   | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 3  | El niño expresa sus sentimientos en francés.  | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 4  | El niño realiza dramatizaciones en idioma francés                                       | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 5  | El niño canta en idioma francés   | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 6  | El niño describe láminas en idioma francés  | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 7  | El niño expresa sus emociones en idioma francés   | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 8  | El niño describe el vocabulario, acciones realizados en su trabajo en el idioma francés | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 9  | El niño responde preguntas en idioma francés  | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 10 | El niño identifica las acciones desarrolladas en el cuento en francés                   | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 11 | El niño clasifica vocabulario   | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 12 | El niño realiza dibujos acerca de historias que escucha.                                | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 13 | El niño responde preguntas acerca de historias cortas, en idioma francés                | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
|    | <b>DIMENSIÓN 2: COGNITIVA</b>   | <b>Sí</b>                    | <b>No</b> | <b>Sí</b>                   | <b>No</b> | <b>Sí</b>     | <b>No</b> |             |
| 14 | El niño pinta objetos de acuerdo a las indicaciones que escucha en idioma francés       | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 14 | El niño expresa las consignas de la clase y las obedece.                                | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 15 | El niño nombra cualidades del reloj en idioma francés.                                  | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 17 | El niño utiliza el vocabulario en francés aprendido de manera pertinente.               | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 18 | El niño identifica los objetos de clase relacionándolo con el color forma tamaño.       | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 19 | El niño interpreta mensajes en idioma francés.  | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |
| 20 | El niño saluda y se despide en idioma francés.  | x                            |           | x                           |           | x             |           |             |

|    |   |           |           |           |           |           |           |  |
|----|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--|
| 21 | El niño hace peticiones en idioma francés.                | x         |           | x         |           | x         |           |  |
|    | <b>DIMENSIÓN 3: PRAGMÁTICA</b>                            | <b>Sí</b> | <b>No</b> | <b>Sí</b> | <b>No</b> | <b>Sí</b> | <b>No</b> |  |
| 22 | El niño escucha en idioma francés y realiza las acciones. | x         |           | x         |           | x         |           |  |
| 23 | El niño performa diálogos cortos en idioma francés.       | x         |           | x         |           | x         |           |  |
| 24 | El niño narra historias cortas en idioma francés.         | x         |           | x         |           | x         |           |  |
| 25 | El niño comprende y realiza preguntas a sus compañeros.   | x         |           | x         |           | x         |           |  |

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

*El instrumento cuenta con suficiencia necesaria para medir la variable Aprendizaje de segunda lengua*

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [X]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mag. Luis Gerardo Rojas Borjas  
**DNI:** 10805802

**Especialidad del validador:**

Asesor de tesis y docente de Metodología de la Investigación en Maestría Universidad de San Martín de Porres Virtual.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**14 de abril del 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## Anexo 4: consentimiento informado



### FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

#### Consentimiento informado

Yo,

Identificado/a con DNI \_\_\_\_\_, domiciliado/a en \_\_\_\_\_, con teléfono \_\_\_\_\_ y correo: \_\_\_\_\_

Certifico que he leído y comprendido a mi mayor capacidad la información, sobre la investigación docente: “*Lúdica y el aprendizaje de segunda lengua-francés en estudiantes de cinco años, Los Olivos 2022*”, que ejecuta la Universidad Cesar Vallejo a través de la Escuela de Educación Inicial.

Autorizo la participación de mi menor hijo Paco Yunque Ledesma en la referida investigación, así mismo, autorizo a los autores de la referida investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella. Se me ha explicado la importancia y los alcances de la investigación para incrementar los procesos descriptivos y comprensivos de las particularidades de la emocionalidad docente-alumno en la urbe y el campo. La investigadora me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.

He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo y los investigadores me han permitido realizar todas las observaciones y me ha aclarado todas las dudas que le he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.

Lima, 24 de febrero de 2022

\_\_\_\_\_  
Nombres y apellidos

DNI:

## Anexo 5: Ficha en Sunedu de cada uno de los expertos informantes

TUTUY BRAVO, Niza

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>TUTUY BRAVO, NIZA<br/>DNI 10585873</p> | <p>MAESTRO CON MENCION EN GERENCIA PUBLICA<br/>Fecha de diploma: 27/09/17<br/>Modalidad de estudios: PRESENCIAL</p> <p>Fecha matrícula: 03/03/2010<br/>Fecha egreso: 19/12/2011</p> | <p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA<br/>PERU</p> |
|---|---|--|

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

(\*\*) Si existe alguna observación en tu nombre o DNI [haz clic aquí](#).

**Resultado**

| GRADUADO                          | GRADO O TÍTULO  | INSTITUCIÓN                                      |
|-----------------------------------|---|--|
| TUTUY BRAVO, NIZA<br>DNI 10585873 | LICENCIADA EN HISTORIA<br>Fecha de diploma: 09/02/2005<br>Modalidad de estudios: -  | UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS<br>PERU |
| TUTUY BRAVO, NIZA<br>DNI 10585873 | LICENCIADO EN HISTORIA<br>Fecha de diploma: 09/02/2005<br>Modalidad de estudios: -  | UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS<br>PERU |
| TUTUY BRAVO, NIZA<br>DNI 10585873 | BACHILLER EN HISTORIA<br>Fecha de diploma: 28/08/2001<br>Modalidad de estudios: -<br>Fecha matrícula: Sin información (**)<br>Fecha egreso: Sin información (**)      | UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS<br>PERU |
| TUTUY BRAVO, NIZA<br>DNI 10585873 | MAESTRO CON MENCION EN GERENCIA PUBLICA<br>Fecha de diploma: 27/09/17<br>Modalidad de estudios: PRESENCIAL<br>Fecha matrícula: 03/03/2010<br>Fecha egreso: 19/12/2011 | UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA<br>PERU       |

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

## REJAS BORJAS, Luis Gerardo

|  |  |  |
|--|--|--|
| REJAS BORJAS, LUIS GERARDO<br>DNI 10805802 | GRADO ACADEMICO MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION<br>MENCION: DOCENCIA UNIVERSITARIA<br>Fecha de diploma: 09/07/2014<br>Modalidad de estudios: -<br><br>Fecha matrícula: Sin información (***)<br>Fecha egreso: Sin información (***) | UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE<br>PERU |
|--|--|--|

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Aplicativo Guía

**Resultado**

| GRADUADO                                   | GRADO O TÍTULO   | INSTITUCIÓN  |
|--|--|--|
| REJAS BORJAS, LUIS GERARDO<br>DNI 10805802 | BACHILLER EN CIENCIAS SOCIALES ESPECIALIDAD HISTORIA<br>Fecha de diploma: 18/01/2006<br>Modalidad de estudios: -<br><br>Fecha matrícula: Sin información (***)<br>Fecha egreso: Sin información (***)                                    | UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS<br>PERU                 |
| REJAS BORJAS, LUIS GERARDO<br>DNI 10805802 | BACHILLER EN CIENCIAS SOCIALES HISTORIA<br>Fecha de diploma: 18/01/2006<br>Modalidad de estudios: -<br><br>Fecha matrícula: Sin información (***)<br>Fecha egreso: Sin información (***)   | UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS<br>PERU                 |
| REJAS BORJAS, LUIS GERARDO<br>DNI 10805802 | LICENCIADO EN HISTORIA<br>Fecha de diploma: 28/11/2013<br>Modalidad de estudios: -   | UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS<br>PERU                 |
| REJAS BORJAS, LUIS GERARDO<br>DNI 10805802 | GRADO ACADEMICO MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION<br>MENCION: DOCENCIA UNIVERSITARIA<br>Fecha de diploma: 09/07/2014<br>Modalidad de estudios: -<br><br>Fecha matrícula: Sin información (***)<br>Fecha egreso: Sin información (***) | UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE<br>PERU |

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

Mag. Roberto Santiago Bellido García

DNI 08883139

|  |   |   |
|--|---|---|
| BELLIDO GARCIA, ROBERTO SANTIAGO<br>DNI 08883139 | <b>MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION</b><br>MENCION: DOCENCIA UNIVERSITARIA<br>Fecha de diploma: 12/08/2014<br>Modalidad de estudios: -<br><br>Fecha matrícula: Sin información (***)<br>Fecha egreso: Sin información (***) | UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE<br><b>PERU</b> |
|--|---|---|

### Resultado

| GRADUADO   | GRADO O TÍTULO  | INSTITUCIÓN   |
|--|---|---|
| BELLIDO GARCIA, ROBERTO SANTIAGO<br>DNI 08883139 | <b>LICENCIADO EN EDUCACION. ESPECIALIDAD:</b><br>GEOGRAFIA - CIENCIAS SOCIALES<br>Fecha de diploma: 28/12/2001<br>Modalidad de estudios: -  | UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE<br><b>PERU</b> |
| BELLIDO GARCIA, ROBERTO SANTIAGO<br>DNI 08883139 | <b>LICENCIADO EN EDUCACION</b><br>Fecha de diploma: 28/12/2001<br>Modalidad de estudios: -  | UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE<br><b>PERU</b> |
| BELLIDO GARCIA, ROBERTO SANTIAGO<br>DNI 08883139 | <b>BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION</b><br>Fecha de diploma: 11/01/1999<br>Modalidad de estudios: -<br><br>Fecha matrícula: Sin información (***)<br>Fecha egreso: Sin información (***)                                   | UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE<br><b>PERU</b> |
| BELLIDO GARCIA, ROBERTO SANTIAGO<br>DNI 08883139 | <b>MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION</b><br>MENCION: DOCENCIA UNIVERSITARIA<br>Fecha de diploma: 12/08/2014<br>Modalidad de estudios: -<br><br>Fecha matrícula: Sin información (***)<br>Fecha egreso: Sin información (***) | UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE<br><b>PERU</b> |

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>