



**Título :** EFECTOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN (Estudio aplicado en los Estudiantes de la Carrera Profesional de Turismo de la Universidad Andina del Cusco, Semestre 2014-II).

**Autor :** - Maruja Núñez Pacheco

**Fecha :** 28-06-2016

## RESUMEN

El presente trabajo tiene por finalidad analizar los efectos de la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de Tecnologías de Información y Comunicación en los Estudiantes de la Carrera profesional de Turismo de la Universidad Andina del Cusco.

El método de investigación empleado es de alcance explicativo y el diseño específico Preexperimental, para la recolección de la Información se aplicó los instrumentos de cuestionario de conocimiento, respecto al manejo de Sistemas Operativos, Procesador de Texto, Hoja Electrónica, Diseñador de Presentaciones, Gestor de Base de Datos, y una ficha de observación para evaluar el aprendizaje procedimental y actitudinal. Al grupo de 34 Estudiantes matriculados en la asignatura de Tecnologías de Información y Comunicación de la Carrera Profesional de Turismo Semestre 2014-II.

Los resultados de la prueba T student muestran que el uso de las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de las Tecnologías de Información y Comunicación en el rendimiento de [8,769; 10,031] a [14,6273; 15,7491] en promedio.

**Palabras claves:** Tecnología de Información y Comunicación, aprendizaje, Juego lúdico



## SUMMARY

This paper aims to analyze the effects of the implementation of recreational activities in learning Information and Communication Technologies in students of the Professional School of Tourism Andean University of Cusco.

The research method used is explanatory scope and specific design preexperimental for the collection of information instruments questionnaire knowledge regarding the management of operating systems, processor, Sheet Electronics, Designer, Manager applied Database and an observation sheet to assess the procedural and attitudinal learning. The group of 34 students enrolled in the subject of Information Technologies and Communication of Vocational School of Tourism Semester 2014-II.

The test results show that T student using recreational activities influence learning of Information and Communication Technologies in performance [8,769; 10,031] to [14.6273; 15.7491] on average.

**Key words:** Information and Communication Technology, learning, fun game