UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

ESCUELA DE POSGRADO

==========

PROGRAMA “JUEGOS EDUCATIVOS” EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N°64696 – MANANTAY - 2017

==========

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS

EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN:

DOCENCIA Y PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA

TONY RÍOS CÓRDOVA

PUCALLPA – PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

ANEXO Nº 4

ACTA DE DEFENSA DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OBTENCION DEL GRADO DE MAESTRO O MAESTRO EN CIENCIAS

En la Sala de Grados de la Universidad Nacional de Ucayali siendo las.....horas, del día 18 de ENERO, ante el **Jurado** de Tesis o trabajo de investigación constituido por :

DR. HECTOR JOSE QUISPE CERNA ..... Presidente

DRA. LIESICA SORIA RAMIREZ ..... Secretario

MG. JHON ROBERT RUIZ DE LA CRUZ ..... Vocal

El aspirante al **GRADO DE MAESTRO O MAESTRO ENCIENCIAS** en:

.....

EDUCACIÓN

Mención: DOCENCIA Y PEDAGOGIA UNIVERSITARIA

Don (ña) TONY RIOS CORDOVA

Procedió al acto de Defensa:

a. Con la exposición de la tesis o trabajo de investigación, titulada:

"PROGRAMA JUEGOS EDUCATIVOS EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 64696 MANANTAY 2017.

.....

.....

....."

b. Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación del aspirante a Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

a) Presentación personal
b) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y Recomendaciones
c) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente

d) Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis o trabajo de investigación **las observaciones** siguientes:

.....
.....
.....
.....
.....

Obteniendo en consecuencia el Maestrista la **Nota** de....15.....(QUINCE)

Equivalente a ..APROBADO....., por lo que se recomienda .....

(aprobado ó desaprobado)

Los miembros del Jurado, firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Pucallpa, siendo las 13:15 horas del 18 de ENERO del 2019

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

REPOSITORIO DE TESIS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

Yo, Tony Rios Córdova
Autor de la TESIS titulada:
" Programa Juegos Educativos en la producción de textos narrativos en los estudiantes de la I.E N° 64696 - Manantay - 2018"

Sustentada el año: 2019
Con la asesoría de: Dra. Freysi Lilian Ling Villacrez
En el Programa de: Maestría
Mención en: Docencia y pedagogía Universitaria

Autorizo la publicación de mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali, bajo los siguiente términos: Primero: otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en forma digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones. Segundo: declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas. Tercero: autorizo la publicación,

- [x] Total (significa que todo el contenido de la tesis en PDF será compartido en el repositorio).
- [ ] Parcial (significa que solo la carátula, la dedicatoria y el resumen en PDF serán compartidos en el repositorio).

De mi TESIS de investigación en la página web del Repositorio Institucional de la UNU.
En señal de conformidad firma la presente autorización.

Fecha: 22 / 02 / 2019

Email: escorpio467@hotmail.

Firma: 

Teléfono: 982840972

DNI: 00011467



DEDICATORIA

A los niños y niñas de la Institución Educativa N° 64696, que gracias a su esfuerzo y colaboración hicieron posible la consolidación de esta investigación de gran importancia en mi vida profesional.

AGRADECIMIENTO

A los padres de familia de la Institución Educativa N° 64696 – Manantay, por su interés de mejorar y conocer el trabajo de investigación.

A los colegas docentes de la universidad por compartir sus experiencias en la consolidación de la investigación.

A los colegas docentes de la maestría por su tolerancia y comprensión y haber sido parte de nuestro éxito profesional.

A la Universidad Nacional de Ucayali, por la oportunidad que me brindaron.

RESUMEN

La investigación se sintetiza en querer conocer y se demostró de cómo influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay-2017, así mismo el objetivo fue el demostrar la influencia en la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017, El tipo de investigación fue experimental. De una población de 22 estudiantes contribuyentes, a la investigación de ambas variables con la lista de cotejo controlado como una evaluación de proceso. Se creó una base de datos obtenidos del cuestionario, estos fueron procesados a nivel descriptivo, correlacional además se contrastó la hipótesis con la prueba de Chi y t de Student mediante Excel. Los resultados indicaron que hay la necesidad de aplicar el programa de los juegos educativos como estrategia para la producción de textos narrativos que queda demostrado en las tablas y figuras 1, 2, 3 y 4 entendiéndose.

Palabras claves: Textos producción programa, textualización planificación y revisión.

ABSTRACT

The research is synthesized in the consultation and demonstrates how to influence the application of the Educational Games Program in the development of narrative Text Production Capacity in the students of the educational institution N° 64696 of Manantay - 2017, likewise the objective was Demonstrate the influence in the application of the Educational Games Program in the development of narrative Text Production Capacity in the students of the educational institution N° 64696 of Manantay - 2017, The type of research is experimental. From a population of 22 contributing students, an investigation of both variables with the checklist controlled as a process evaluation. A database was created for the questionnaire, these were processed at a descriptive, correlational level, in addition to the hypotheses with the Student Chi and t test using Excel. The results indicate that there is a need to apply the program of educational games as the production of the narrative texts that remain in the tables and figures 1, 2, 3 and 4 being understood.

Keywords: Texts production program, textualization, planning and revision.

INTRODUCCIÓN

El estudio se enfoca en la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017, orientado a conocer la influencia entre ambas variables de estudio, así mismo respondiendo a las preguntas y objetivos de la investigación.

Una de las mayores preocupaciones en nuestro medio es cómo lograr que los estudiantes adquieran aprendizajes realmente significativos. Diversos aspectos pueden impedir, obstaculizar o condicionar los procesos de la propuesta de innovación educativa. Algunos, de carácter subjetivo, tienen que ver más directamente con la actitud, la conciencia y la cultura docente. Otros, por el contrario, se relacionan más directamente con las condiciones en que el profesorado ejerce su oficio. Con frecuencia, no obstante, confluyen de forma interdependiente los factores objetivos y subjetivos. En este sentido cabe mencionar los posibles riesgos. Esto precisa disponer de las capacidades, conocimientos, estrategias y destrezas necesarias.

Así mismo, Se cree que este uso según Cassany (1999, p. 9) está dirigido en función a la búsqueda de “respuestas a sus propias necesidades comunicativas (propósito), socioculturales (temas de interés) y didácticas (estilo de aprendizaje, enfoque metodológico conocido, actividades preferidas) respecto al uso de la lengua y a sus procesos de aprendizaje”, aspectos que no favorecen la planificación de las capacidades de producción de textos narrativos escritos para el desarrollo adecuado de esta competencia.

En este sentido, la Unesco (1998) (como se citó en Chacón, 2004) plantea la presencia de un “nuevo docente” que domine este nuevo entorno

dinámico, que esté psicológicamente preparado para un cambio radical de función, reforzando y actualizando su conocimiento disciplinario y su intercambio, al que todo esto lo ayude en la elaboración de materiales didácticos. De esta manera motivará al estudiante para realizar un trabajo autónomo, activo, creativo e individual. Así, nos dicen Ramírez (2013) y MINEDU (2014) que se debe impulsar a las instituciones educativas para que se adapten a los cambios vertiginosos que se van suscitando y así propiciar aprendizajes pertinentes y de calidad, asegurando que los estudiantes logren aprendizajes significativos, motivados en prácticas de lectura y escritura como parte del área de comunicación.

Esta investigación está estructurada en cinco capítulos principales tales como:

CAPÍTULO I: Se describe el problema de investigación, definiendo los objetivos, planteando la hipótesis, variables, la justificación e importancia, la viabilidad y las limitaciones a través de la investigación.

CAPÍTULO II: En este capítulo se da a conocer el marco teórico, los antecedentes de la investigación, así como también los planteamientos teóricos, las definiciones de los términos básicos y las bases epistemológicas.

CAPÍTULO III: En este capítulo se describe el marco metodológico, tipo y nivel de investigación, a su vez el diseño y esquema de la investigación, se menciona también la población y muestra, como también los métodos de investigación, instrumentos de recolección de datos y por último el procesamientos y presentación de datos.

CAPÍTULO IV: En este capítulo se presentan los resultados.

CAPÍTULO V: En este capítulo se muestran la discusión de los resultados mediante la prueba de hipótesis acerca de las variables.

Finalmente, se presentan las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos correspondientes.



ÍNDICE

DEDICATORIA……ii

AGRADECIMIENTO……iii

RESUMEN……iv

ABSTRACT……v

INTRODUCCIÓN……vi

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema……1

1.2. Formulación del problema……4

1.3. Objetivo general y objetivos específicos……5

1.4. Hipótesis……6

1.5. Variables ……7

1.6. Operacionalización de las variables……9

1.7. Justificación……11

1.8. Viabilidad……12

1.9. Limitaciones……12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes……14

2.2. Bases teóricas……20

2.3. Definiciones conceptuales……38

2.4. Bases Epistémicos……41

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación……...43

3.2. Diseño y esquema de investigación……..43

3.3. Población y muestra……44

3.4. Definición Operativa del Instrumento de recolección de datos……..45

3.5. Técnica de recojo, procesamiento y presentación de datos……...46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Resultados……47

4.2. Prueba de Hipótesis……54

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. Con el planteamiento del problema……..59

5.2. Con los antecedentes del estudio……61

5.3. Con las bases teóricas……62

5.4. Con las hipótesis……65

Conclusiones……67

Sugerencias……..69

Referencias Bibliográficas……..70

Anexo……73

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Sin duda uno de los problemas que más preocupa a los profesores de cualquier nivel educativo es el bajo nivel de producción de textos que muestran los alumnos. Frecuentemente se preguntan cómo enseñar a los alumnos a producir textos.

Durante la última década muchos maestros se han propuesto encontrar, desde una perspectiva crítica, nuevas estrategias de enseñanza basadas en el mejor entendimiento de los procesos involucrados en la producción de textos para incorporarlos al marco teórico que utilizan para enseñarla.

Así, el interés por la producción de textos sigue vigente, aun cuando este fenómeno se creía agotado, sobre todo en la década de los años 60 y 70 en que algunos especialistas consideraron que la producción de textos era resultado directo del ejercicio: si los alumnos eran capaces de escribir palabras, la producción por ende, sería automática. Sin embargo, a medida que los profesores guiaban más su actividad a la escritura, fueron comprobando que la mayoría de los alumnos no podían producir textos.

También la actividad de escritura se vio reducida a que los maestros se centraban en el copiado y dictado de palabras sin sentido, creyendo que con ello los alumnos lograban producir textos. En consecuencia, no se permitía que los niños se enfrentaran a la acción

utilizando sus habilidades de producción, organización, y corrección ortográfica y semántica de los escritos que producían, lo que condujo más tarde a que los maestros solo se limitaban al dictado.

Las informaciones estadísticas sobre la realidad de la producción de textos en nuestro país arrojan resultados deficientes en todos los niveles y modalidades de la educación básica. Así tenemos según los datos del propio Ministerio de Educación, encontramos que los alumnos de educación primaria en un porcentaje mínimo demuestran habilidades comunicativas por niveles de desempeño tanto en la comprensión como en la producción de textos.

Si nos detenemos a mirar la situación de los estudiantes de Educación primaria, los resultados tampoco son alentadores. Los resultados demuestran que uno de los grandes problemas de la enseñanza del área de Comunicación en el país es el bajo nivel de producción de textos.

Esta misma situación se repite en las escuelas urbanas y rurales, en los públicos y privados, en general en la mayoría de las instituciones educativas del medio donde laboró. La excepción no podrían ser los alumnos de la institución educativa N° 64696 de Manantay. Los alumnos de esta institución educativa, dado a su contexto eminentemente rural no cuenta con el apoyo de los padres de familia por su natural extracción social y cultural iletrada. Las evidencian son múltiples, así, se observa que algunos niños desconocen las letras, otros en la confusión de los fonemas y la mayoría en la estructuración de la estructura gramatical.

Ante esta situación compleja que dificulta el proceso de aprendizaje de los alumnos, me he planteado la disyuntiva de aplicar el Programa de Juegos Educativos, en el afán de mejorar el estatus cognitivo de estos niños.

Se sabe que el juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

El Programa de Juegos Educativos, como su nombre lo indica pone énfasis en el desarrollo de actividades lúdicas que por su naturaleza son significativas para los alumnos de este nivel y que a partir del cual se estructura una serie de mensajes orales que convertido en escritos propicia el interés por la comunicación a este nivel y el consiguiente aprendizaje en la producción de textos para los alumnos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema General

- ¿Cómo influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017?

1.2.2 Problemas Específicos

- ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en la planificación de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017?

- ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en la textualización de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017?

- ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en la revisión de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay-2017?

1.3 OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.3.1 Objetivo General

- Demostrar la influencia en la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la planificación de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017.

- Determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la textualización de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay-2017.

- Determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la revisión de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay-2017.

1.4 HIPÓTESIS

1.4.1 Hipótesis General

- La aplicación del Programa Juegos Educativos influye positivamente en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017.

1.4.2 Hipótesis Específicas

- La aplicación del Programa Juegos Educativos influye significativamente en la planificación de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017.

- La aplicación del Programa Juegos Educativos influye significativamente en la textualización de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017.

- La aplicación del Programa Juegos Educativos Influye significativamente en la revisión de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017.

1.5 VARIABLES

1.5.1 Variable 1

Programa Juegos lúdicos

Montessori (2003), menciona que la implementación de un programa con juego lúdico lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socio afectiva, etc.

Definición operacional

Se implementó un programa y se seleccionó los juegos y se realizó en las sesiones de aprendizajes produciendo los textos narrativos.

Dimensiones

- Planificación
- Ejecución
- Evaluación

1.5.2 Variable 2

Producción de textos narrativos

Según Pérez (2005), sostiene que, “se entiende por producción de textos, a la estrategia que se usa, para expresar ideas, sentimientos y experiencias, a través de escritos. Implica centrar la atención en el proceso, más que en el producto, pues la calidad del texto depende de la calidad del proceso” (p.27).

Definición operacional

Aquí se implementará la lista de cotejo de 20 ítems cerradas que nos permitirá evaluar la progresión de los estudiantes en la producción de textos narrativos aprovechando el programa de juegos lúdicos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
UNU
PUCALLPA - PERÚ

1.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Reactivos	Escala
Variable Independiente	Montessori (2003), menciona que la implementación de un programa con juego lúdico lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socio afectiva,	Planificación Ejecución Evaluación	• Implementa el juego • Selección de juegos • Aplica los juegos lúdicos • Ejecuta los juegos lúdicos • Reflexiona sobre los juegos lúdicos		

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
UNU
PUCALLPA - PERÚ

Variable Variable dependiente	Según Pérez (2005), sostiene que, “se entiende por producción de textos, a la estrategia que se usa, para expresar ideas, sentimientos y experiencias, a través de escritos. Implica centrar la atención en el proceso, más que en el producto, pues la calidad del texto depende de la calidad del proceso” (p.27).	Planificación	• Observa márgenes suficientes. • Destaca suficientemente el título. • Se evidencia claramente las partes del texto (introducción, nudo y desenlace)	1,2,3	
		Textualización	• Utiliza algún sistema para seleccionar información. • Redacta un borrador y lo revisa. • Caracteriza a los personajes, al tiempo y el espacio.	4,5,6	
		Revisión	• Escribe con letra legible. • Aplica las reglas del uso de mayúsculas. • Aplicas las reglas de ortografía, • Usa correctamente los signos de admiración e interrogación. • Utiliza correctamente las formas verbales, en general. • Utiliza conectores temporales. • Utiliza conectores de causa y consecuencia	7,8,9,10,11,12,13	Bajo Regular Excelente

Fuente: Elaboración propia

1.7 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

En lo teórico

Por su valor teórico se considera que es importante; porque, va a contribuir a profundizar el conocimiento que tienen los/las alumnas sobre los niveles del plan de redacción y de las técnicas adecuadas para desarrollar su pensamiento creativo y la inteligencia lingüística; también, les va a permitir descubrir que la escritura responde a la necesidad de comunicarse y relacionarse con otros, con el fin de expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, fantasías.

En lo práctico

Por su valor práctico la investigación responde a mejorar el desarrollo del aprendizaje producir textos implica la construcción de significados para expresar diversos propósitos mediante variados tipos de textos. De esta manera, se pretende rescatar la producción de textos narrativos en el uso comunicativo de la lengua, teniendo en cuenta que uno de los propósitos principales de la escuela debe ser lograr el dominio de la escritura, entendiendo que escribir, es producir mensajes con intencionalidad y destinatarios reales y, que implica crear diversos tipos de textos en función de las necesidades e intereses del momento.

En lo metodológico

Por su utilidad metodológica la investigación busca que los estudiantes redacten textos narrativos estructurados, cuyas ideas guarden relación temática, utilicen un lenguaje variado y apropiado;

asimismo, reflexionen sobre los aspectos textuales y lingüísticos, es por ello que la intervención didáctica requiere del diagnóstico y análisis de los textos narrativos producidos por los/las alumnas para optimizar la práctica pedagógica y, sobre esta base, el docente de aula pueda mejorar la producción escrita que los mismos realizan porque la producción de textos narrativos es una necesidad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo los docentes la responsabilidad de asegurar que los estudiantes redacten con eficacia los diversos escritos que producen. En ese marco, sus resultados son importantes para describir cuál es el nivel de producción de textos narrativos que tienen los/las alumnas en función al género y grado de estudios al que pertenecen.

1.8 VIABILIDAD

La investigación es viable por las siguientes razones:

- La población, objeto de estudio se encontró en la ciudad e Institución educativa donde se investigó.
- Existe información teórica que fue suficiente.
- Se autofinanció de los costos.
- La Institución Educativa y la plana docente me permitió realizar la investigación.

1.9 LIMITACIONES

En cuanto al objeto de estudio, se consideró que es importante porque requiere un tratamiento aplicativo para mejorar las deficiencias de la producción de textos en los estudiantes.

En cuanto al enfoque, de carácter positivista centrado en el análisis cuantitativo y cualitativo.

En cuanto a la localización, no obstante la trascendencia de los resultados de la investigación, la focalización del proceso obedece a razones del estudio con características de ser piloto en el contexto en una institución educativa unidocente.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Méndez (2010), realizó la tesis titulada: La importancia de la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar en la Universidad Nacional de Carabobo – Venezuela. La investigación tuvo como objetivo principal el determinar la importancia de la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar. Siendo su hipótesis de investigación que, la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas es efectiva en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar. El tipo de trabajo de investigación era descriptivo - correlacional. La muestra estuvo conformada por 170 estudiantes en el séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar. Finalizando la investigación, al llegar a la conclusión que: la utilización de estrategias basadas en el aprendizaje significativo es de gran utilidad porque permiten lograr que el alumno construya su propio saber, tomando en cuenta las experiencias previas y sus necesidades. Al tomar esta investigación se pudo evidenciar la importancia que es una planificación para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, que la aplicación de estrategias, ya sean colaborativas o cooperativas, puedan desarrollar diversas habilidades en los estudiantes tienen que tomar en cuenta los saberes previos y necesidades de los

mismos. Es por esta razón que es favorable que los niños puedan aprender apoyándose de actividades lúdicas logrando realizar representaciones mentales sobre el mundo que los rodea, permitiéndole determinar sus relaciones con los demás.

Alcívar (2013) en su investigación titulada: La lecto-escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de educación básica “Pedro Bouguer” de la parroquia Yaruquí, Cantón Quito, provincia de Pichincha, realizada con el propósito de determinar los problemas de la lectoescritura con los estudiantes de bajo rendimiento escolar. La investigación de tipo correlacional trabajó con 114 estudiantes y 10 docentes de quinto grados del Centro de Educación Básica “Pedro Bouguer”. El autor arribó a las siguientes conclusiones: La aplicación de diferentes procedimientos en la lectura facilita al estudiante a fijar relaciones entre causa y efecto y a comprender lo leído, la mejora de la lectura-escritura precisa de varias técnicas para que el estudiante logre construir nuevos conocimientos en el proceso enseñanza aprendizaje.

González (2012) llevó a cabo la tesis titulada: Actividades Lúdicas del juego para el mejoramiento académico en la asignatura de matemáticas de los alumnos del 7 grado del Liceo N. Antonio Arraiz desarrollada en La Universidad Nacional de Argentina. La investigación tuvo como objetivo determinar la importancia de las actividades lúdicas del juego para el mejoramiento académico en la asignatura de matemáticas de los alumnos del sétimo grado del Liceo N. Antonio Arraiz. La hipótesis para contrastar fue que, las actividades lúdicas del

juego mejora el aspecto académico en la asignatura de matemáticas de los alumnos del 7 grado del Liceo N. Antonio Arraiz. La estructura de la investigación fue de tipo explicativo. En esta investigación se realizó la aplicación de una propuesta con el fin de comprobar la efectividad que pueda causar la propuesta dentro del proceso de aprendizaje en los estudiantes. El diseño fue experimental, tomando una muestra de manera intencional, conformada por 70 estudiantes en el séptimo grado del Liceo N. Antonio Arraiz. Las conclusiones más relevantes fueron que: Los estudiantes del 7 grado del Liceo N. Antonio Arraiz demostraron un alto grado de desarrollo de las capacidades del área de matemática pero de una manera socializada. Las actividades lúdicas favorecen en la socialización de los niños. Los juegos son una herramienta valiosa para lograr que los estudiantes desarrollen actitudes favorables.

Blanco (2012) realizó la investigación titulada: Actividades lúdicas como estrategia para la enseñanza de matemática en el tercer ciclo del nivel Primario de la Unidad Educativa “Aniceto Arce”. El estudio tuvo como objetivo determinar si las actividades lúdicas son estrategias adecuadas para la enseñanza de las matemáticas en los estudiantes del tercer ciclo del nivel primaria de la Unidad Educativa “Aniceto Arce”. El tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativo, teniendo un diseño pre experimental. Se realizó un análisis de los resultados obtenidos a través del instrumento de medición que se utilizaron como la ficha de observación, cuestionario, entrevistas, empleados minuciosamente antes y después con el grupo experimental; para luego tabular e interpretar los resultados obtenidos. Con esta investigación se pretendió erradicar en algo, la forma acrónica de la enseñanza. El trabajo de Investigación

aplicó “actividades lúdicas Matemáticas” para lograr aprendizajes significativos. Llegando a la conclusión que los estudiantes del tercer ciclo del nivel primaria de la Unidad Educativa “Aniceto Arce”, luego de aplicarse el post-test pueden evidenciar que la utilización y aplicación de estrategias y actividades lúdicas con números racionales supera el rechazo permitiendo reducir sus debilidades y potenciando su capacidad cognitiva, procedimental y actitudinal de los niños. Esta investigación permite ver que la incorporación de las actividades lúdicas como estrategia en la enseñanza de la matemática permite mejorar los niveles cognitivos, sociales y psico afectivos en los estudiantes, resaltando que las actividades lúdicas dentro el proceso enseñanza-aprendizaje integra la práctica y la teoría de una manera dosificada y eficaz. La enseñanza de la matemática con diversas actividades lúdicas pone énfasis en los procesos de pensamiento, en los procesos de aprendizaje y toma los contenidos 7 matemáticos. El aprendizaje es óptimo cuando grupos de estudiantes emprenden una actividad común valiéndose de instrumentos válidos y compañeros dispuestos a colaborar.

Cárdenas (2012), desarrolló la tesis titulada: Desarrollo de estrategias del juego de enseñanza aprendizaje para el rendimiento académico en el área de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa Nº 80400 del 8 distrito de Jequetepeque. La investigación tuvo como objetivo determinar si el desarrollo de estrategias del juego de enseñanza aprendizaje es efectivo en el rendimiento académico en el área de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa Nº 80400 del distrito de Jequetepeque. Se planteó como hipótesis de

investigación que el desarrollo de estrategias del juego de enseñanza aprendizaje es efectivo en el rendimiento académico en el área de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Nº 80400 del distrito de Jequetepeque. El tipo de investigación fue teórica – básica de nivel descriptiva – correlacional. La muestra estuvo conformada por 160 estudiantes educación primaria de la Institución Educativa Nº 80400 del distrito de Jequetepeque, que afrontaron una situación problemática en donde los docentes impartían clases de matemáticas con estrategias focalizadas esencialmente en la enseñanza de los contenidos y otra aplicando estrategias focalizadas en el desarrollo de habilidades. Es así que se llegó a la conclusión en el estudio que, el adecuado desarrollo de estrategias de juego en la enseñanza – aprendizaje de las matemáticas es efectivo en la mejora del rendimiento académico de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Nº 80400 del distrito de Jequetepeque. Se evidencia la importancia del aprendizaje de las matemáticas se basa en gran medida de una adecuada planificación de estrategias para la enseñanza de la matemática en la segunda etapa de educación básica. Dicha investigación se relaciona debido a los antecedentes dé nuestra investigación de rendimiento en el área de matemáticas, sirven de apoyo para ampliar el conocimiento en como diseñar las estrategias y actividades para estimular al alumno en el aprendizaje de las matemáticas que permitan desarrollar capacidades para percibir, comprender, asociar, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos para enfrentar su entorno.

Suárez (2014) en su investigación titulada “Mejora de la coherencia y cohesión en la producción de cuentos en los estudiantes del segundo grado del III ciclo de Educación Básica de la I.E. Mayta Cápac. Cayma – Arequipa. 2012 - 2014” realizada con el propósito de mejorar las habilidades relacionadas con la producción de cuentos con cohesión y coherencia a través de los hechos vivenciales en 15 estudiantes del segundo grado. La investigación fue de tipo investigación acción. La autora llegó a las siguientes conclusiones: Los Talleres Pedagógicos, desarrollados como estrategia para consolidar el proceso de aprendizaje necesario para promover la producción escrita en los estudiantes han demostrado tener una influencia positiva en los estudiantes, ya que la interacción con el docente y sus compañeros. Además, porque hace posible que se adapte la temática a las necesidades de los estudiantes. En este momento ajustado a los aspectos de conectores, superestructura, partes del cuento y en cohesión y coherencia que deben tener las producciones de los estudiantes.

Universidad de Huánuco: Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Escuela Académica Profesional de Educación Básica: Inicial, Primaria.- Tesis para optar Título de Licenciado en Educación Básica” Efectividad del Programa Produciendo Textos en la Estimulación para el Aprendizaje de Lectura y Escritura de C.E.I. 005”. Matos y otros (2001). Conclusiones:

Se ha logrado comprobar la efectividad del programa “Produciendo textos” en los niños de 5 años del C.E.I.005 de Huánuco,

en los aspectos del desarrollo del lenguaje, escritura, desarrollo socioemocional, desarrollo perceptual, noción espacio temporal, desarrollo motriz, esquema corporal, pre-lectura, pre-escritura.

Así mismo el programa demostró tener mayor éxito en el logro de aprendizajes en los aspectos de desarrollo del leguaje 98%, socio emocional 95% y pre-escritura 90% en el grupo experimental.

Que, la aplicación del "Programa Produciendo Textos", como propuesta educativa, requiere en todos los docentes de aula un conocimiento y manejo en la aplicación de la psicología educativa de estrategias metodológicas activas que ayuden a potencializar las capacidades diversas: proceso de la poca afición a la lectura, escritura, el estudio y la adquisición de un bajo nivel cultural altamente perjudicial a la cultura y del futuro ciudadano.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 Definición psicopedagógica del juego

Arce (2004) fundamenta que el juego en el periodo infantil consiste en una actividad generadora de placer, que no se realiza por una finalidad externa a ella, sino por sí misma. Se trata de una actividad espontánea y desinteresada, sometida una regla libremente escogida que cumplir, o un obstáculo deliberadamente establecido que vencer. El juego tiene como función esencial proporcionar al niño el placer moral del triunfo, que conlleva el enriquecimiento de su personalidad, de tal forma que la sitúa ante sus propios ojos y ante los de los demás (Diccionario de la Real Academia Española).

Teorías sobre el Juego

- **Teoría del Juego Como Anticipación Funcional**

Para Karl Groos (1902), citado por MINEDU (2009) el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

- **Teoría Piagetiana**

Para Jean Piaget (1956), citado por Bosch, L. et al., (2002) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

- **Teoría Vygotskyana**

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), citado por Pereyra, B (2001) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Juegos Educativos

Según el Portal de recursos de psicología, el juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya

sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los micro juegos que presentamos en esta página, son actividades lúdicas con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para enseñar o estimular aspectos del desarrollo evolutivo.

El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje.

En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

En la Página Ecu Red se puede advertir la siguiente referencia: Juegos Didácticos. La utilización de los juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

El Juego como Herramienta Educativa

Autores como Pérez (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Importancia del Juego en el Marco educativo

El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo

el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985-1987), de modo que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967).

Principios de los Juegos Didácticos

Cuando se lleva a cabo un juego didáctico se pone en acción los siguientes principios:

La participación

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

El desempeño de roles

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Características de los Juegos Didácticos

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Juego Sensorial

Son los relativos a la facultad de sentir, provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. En los estadios más elementales del niño su desarrollo va a estar ligado a los aspectos externos que actúan sobre él de forma proporcional. Los juegos sensoriales también son juegos utilizados para la vuelta a la calma

permitiendo relajación global, y mayor atención y concentración al niño sobre su cuerpo. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparade, probar las sustancias diversas, hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. Examinan colores extra. Los niños juegan a palpar objetos, (Claparade: 1934). Citado por Calero; (2003).

Juego Intelectual

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominó, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (invención de historias). Con el juego se pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional juego Intelectual (Bárbara Kaufman: 1994) Citado por Calero; (2003).

Juego social

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. Ethel Kawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos (Ethel Kawin, 2008:04).

2.2.2 Enfoque comunicativo textual

El enfoque comunicativo surge como una alternativa metodológica que propicia las condiciones curriculares necesarias para desarrollar la competencia comunicativa, por lo cual parte del lenguaje como comunicación. La meta de la enseñanza del lenguaje, según este enfoque, es desarrollar lo que Hymes (1974) llamó competencia comunicativa, o sea, las destrezas que el hablante necesita desarrollar para comunicarse competentemente en una comunidad de habla.

Existen varias teorías lingüísticas que sostienen el desarrollo del enfoque comunicativo, entre las cuales es importante reseñar la teoría funcional de Halliday (1975), la teoría de Widdowson (1979), la teoría de Savignon (1983) y la teoría de Krashen (1983) por las implicaciones metodológicas que sugieren. Estas teorías son fundamentales en la conceptualización del enfoque comunicativo pues sientan las bases para el estudio del lenguaje en uso partiendo de sus funciones dentro de unos contextos de significación, lo que provee una visión diferente del estudio del lenguaje.

La teoría de Halliday es de virtual pertinencia ya que, al considerar el lenguaje como un comportamiento social, introduce los conceptos de contexto y situación en el estudio del lenguaje en uso. Esta teoría además, provee el marco conceptual que promueve el desarrollo de nuevas teorías lingüísticas al insistir en las posibilidades sociales de la naturaleza del lenguaje, en sus funciones y usos. Se convierte así en un punto de partida que genera un análisis más amplio y abarcador del lenguaje en función. Las teorías de Widdowson (1978),

Savignon (1983) y Krashen (1983) por su parte, analizan el estudio del lenguaje partiendo también del uso significativo, pero esta actividad eventualmente desemboca en el desarrollo de modelos metodológicos basados en un enfoque comunicativo. Estos modelos constituyen focos de estudio de este trabajo de investigación por lo que, en principio, resulta importante considerar la base teórica que aportan al desarrollo del concepto del enfoque comunicativo, lo que a su vez se convierte en el fundamento teórico que los sostiene.

Desarrollo de la capacidad de Producción de Textos

En tiempos actuales se hace necesaria desarrollar la capacidad de producción de textos de carácter creativo a nivel de educación primaria. (Beltrán Jorge, Lourdes 2009:01), sostiene que:

El modelo pedagógico es un componente importante porque contiene lo que va enseñar en cuanto a la escritura creativa, modelo alumno nos permite almacenar en una base de datos las características del alumno como son su nombre, curso y la estrategia que ha practicado y su evaluación, el modelo didáctico contiene el conocimiento de cómo enseñar y el modelo interfaz.

2.2.3 Producción de textos

Texto

Para Jurij M. Lotean, el texto es: “cualquier comunicación que se realice en un determinado sistema de signos. Así, son textos una

presentación de ballet, un espectáculo teatral, una pintura, una ecuación matemática, etc.” (Jurij M. Lotean: 1979).

Todo texto

- Tiene carácter comunicativo, es decir, posee la intención o finalidad de comunicar algo.
- Se produce en una situación determinada en un contexto específico en relación con la interacción de sujetos. Fuera del contexto carece de sentido. A ello se le denomina carácter pragmático.
- Todo texto posee una estructura, con elementos que se ordenan según normas establecidas (reglas gramaticales, puntuación, coherencia, etc.) que garantizan el significado del mensaje y el éxito de la comunicación.

Tipología del texto

Texto narrativo

El texto narrativo es definido como el discurso que trata de incorporar lingüísticamente una serie de acontecimientos ocurridos en el tiempo... y que tiene una coherencia causal o temática (Brewer - 1980).

Texto argumentativo

El texto argumentativo: Es aquel texto cuyo objetivo es convencer a alguien acerca de un tema; dichas ideas pueden estar a favor o en contra de algo. Todo texto argumentativo posee una tesis, es decir, una

idea que defiende su posición frente a algo.

Tenemos textos argumentativos orales y escritos. El debate es un texto argumentativo por excelencia y como sabemos en un debate participan varias personas que defienden sus puntos de vista o tesis frente a algo y también no debemos olvidar que en un debate siempre tiene que haber un moderador (Lengua castellana y literatura 1º bachillerato Barcelona: Teide).

Texto Informativo

Este tipo de texto se caracteriza por un uso denotativo del lenguaje, que admite un solo significado, evitando las expresiones afectivas, emotivas y estéticas (Lengua castellana y literatura 1º bachillerato Barcelona: Teide).

Texto descriptivo

Un texto descriptivo informa acerca de las características de objetos, personas, ambientes físicos o atmósferas sociales. Es denotativo, dice explícitamente lo que necesita decir (Lengua castellana y literatura 1º bachillerato Barcelona: Teide).

Texto explicativo

Los textos explicativos son los más abundantes en la escuela, razón por la cual es importante que el estudiante distinga entre textos explicativos de contenido declarativo y textos explicativos de contenido procedimental.

Un texto explicativo-declarativo define, muestra o demuestra qué y cómo son las cosas, personas o ambientes; es decir, señala las características que poseen, cómo se comportan por qué reglas se rigen, etcétera. Por lo tanto, el texto explicativo es aquel que satisface una necesidad cognitiva, resuelve una duda y desencadena procesos de comprensión de la realidad (Centro Virtual Cervantes © Instituto Cervantes, 1997-2012).

La textualización

La textualización es el proceso de producción de un texto. Se refiere al momento preciso en el que se juntan palabras para producir un sentido global. Es uno de los conceptos claves del análisis del discurso.

Durante la textualización se consideran algunos aspectos como:

Tipo de texto: estructura

Lingüística Textual: funciones dominantes del lenguaje; enunciación (signos de personas, espacio, tiempo); coherencia textual (coherencia semántica, progresión temática, sustituciones, etc.).

Lingüística oracional: (orden de las palabras o grupos de palabras, relaciones sintácticas, manejo de oraciones complejas, etc.), (Calsamiglia, Helena y Tusón, Amparo. 1999. Las cosas del decir: Manual de análisis del discurso. Barcelona: Ariel, págs. 219-220).

La cohesión

La cohesión es la propiedad que tiene un texto cuando su desarrollo lingüístico no presenta repeticiones innecesarias y no resulta confuso para el receptor. Al redactar un texto resulta inevitable el repetir determinadas ideas o conceptos que son esenciales para el tema que se está tratando. Con el objeto de producir un texto lingüísticamente atractivo, el emisor suele utilizar determinados procedimientos para conseguir que esas repeticiones no sean literales o innecesarias: manteniendo el mismo contenido, con esos mecanismos puede introducir una cierta variación estilística y formal dentro del texto, (Diccionario Manual de Sinónimos y Antónimos de la Lengua Española Vox. © 2007 Larousse Editorial, S.L).

Procedimientos de cohesión

Las proformas, Son elementos léxicos de significado amplio, capaces se substituir otras unidades de sentido más concreto. Una variante de las proformas son aquellas palabras capaces de substituir a enunciados o segmentos textuales (lo dicho, la anterior circunstancia).

Las relaciones semántico-léxicas, Cambio de la palabra habitualmente usada para designar ese concepto o noción, como la sinonimia (aniversario-cumpleaños).

Los conectores, Que son palabras o locuciones que vinculan un enunciado a otro elemento (oración o no) anterior (presente en el texto o en el contexto) y ayudan a aclarar las inferencias que ha de obtener el receptor a partir de los dos elementos relacionados.

Tipos de cohesión

Sustitución léxica. Los sinónimos son palabras que, en determinado contexto, pueden funcionar con significado similar. La sinonimia no es una relación fija, sino que es el contexto el que permite que dos expresiones puedan tener el mismo significado Ej. ¿Has escrito la carta o aún no la has hecho? Es cosa de pensárselo dos veces.

Sustitución pronominal. La sustitución pronominal consiste en cambiar un nombre por un pronombre; éste puede ser de cualquier tipo: personal, demostrativo, posesivo, etc., dependiendo del caso. Si un nombre puede sustituirse por más de un pronombre habrá que elegir el más idóneo para el caso que se nos presenta. Ej. Juan y María fueron al mercado. Él compró golosinas y ella prefirió fruta. Dámelos todos, que yo te los llevo.

Sustitución adverbial. Ej. Los chicos se fueron al restaurante la Isla. Los encontrarás allí.

Elipsis. Consiste en omitir palabras ya mencionadas dentro de la misma oración. Ej. María no ha venido (María) está enferma**.**

La coherencia

La coherencia es una propiedad de los textos bien 2007, Larousse formados que permite concebirlos como entidades unitarias, de manera que las diversas ideas secundarias aportan información relevante para llegar a la idea principal, o tema, de forma que el lector pueda encontrar el significado global del texto. Así, del mismo modo que los diversos

capítulos de un libro, que vistos por separado tienen significados unitarios, se relacionan entre sí, también las diversas secciones o párrafos se interrelacionan para formar capítulos, y las oraciones y frases para formar párrafos. La coherencia está estrechamente relacionada con la cohesión, (Diccionario Manual de Sinónimos y Antónimos de la Lengua Española Vox. © Editorial, S.L).

La ortografía

Conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua. La ortografía es una convención, dado que no siempre hay una correspondencia unívoca entre sonido y grafía. Los criterios para establecer dichas convenciones varían de unas lenguas a otras. En unas ha predominado el criterio fonético para establecer las normas (es el caso del español). En otras lenguas, en cambio, prevalece el criterio etimológico, como en el caso del inglés y el francés, lo que conlleva una mayor divergencia entre escritura y pronunciación, (Diccionario de la lengua española - Vigésima segunda edición).

Ortografía del español. Se preocupa mucho por el buen uso de la grafías, sobre todo aquellas que presentan igual sonido y que provocan una gran confusión al momento de escribir las palabras, como la "g", "j", "c", "s", "z", "b", "v", "ll" e "y". Otros puntos son la correcta utilización de los signos de puntuación, la acentuación y tildación.

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

- **Planificación**

En este momento de la escritura, conversamos con nuestros alumnos sobre: La situación en la que nos encontramos, la cual nos "obliga" a escribir. Por ejemplo, en el caso de la maestra Rosalía, si ella y sus alumnos deseaban visitar la estación de bomberos, necesitaban escribirle una carta al jefe de la estación, para que autorice la visita.

- **La textualización o escritura del texto**

Luego de tener claro qué tipo de texto escribir, cuál va a ser su contenido, a quién está dirigido y con qué propósito, procedemos a escribir. Durante la escritura, textualización o puesta en texto "como dicen los especialistas", intentaremos plasmar las ideas y acuerdos previos. En el proceso de construcción del texto, los acuerdos previos pueden modificarse como producto del acto mismo de escribir, porque mientras se intenta poner en blanco y negro las ideas, surgirán nuevas ideas a considerar o nuevos problemas por resolver.

- **Revisión y mejoramiento del texto**

La revisión es el momento en el que los escritores leen lo que han escrito, ya sea como un trampolín para continuar escribiendo el texto que están produciendo, o con el propósito de evaluar el texto escrito e introducir cambios en él. Estos periodos de análisis, con frecuencia llevan a nuevos ciclos de planificación, textualización y revisión. En realidad, el momento de la revisión y el mejoramiento del texto no se

producen “al final” de un primer intento de textualizar, sino que puede suceder en cualquier etapa del proceso de redacción. Es decir que, escribir debe ser visto como un proceso de revisión y corrección permanente.

- **Definición Psicopedagógica de Juego**

El juego en el periodo infantil consiste en una actividad generadora de placer, que no se realiza por una finalidad externa a ella, sino por sí misma. Se trata de una actividad espontánea y desinteresada, sometida una regla libremente escogida que cumplir, o un obstáculo deliberadamente establecido que vencer. El juego tiene como función esencial proporcionar al niño el placer moral del triunfo, que conlleva el enriquecimiento de su personalidad, de tal forma que la sitúa ante sus propios ojos y ante los de los demás. (Diccionario de la Real Academia Española)

- **Juego Sensorial**

Son los relativos a la facultad de sentir, provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. En los estadios más elementales del niño su desarrollo va a estar ligado a los aspectos externos que actúan sobre él de forma proporcional. Los juegos sensoriales también son juegos utilizados para la vuelta a la calma permitiendo relajación global, y mayor atención y concentración al niño sobre su cuerpo. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparade, probar las sustancias diversas, hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la

mesa, etc. Examinan colores extra. Los niños juegan a palpar objetos, (Claparade: 1934).

- **Juego Intelectual**

Son los que hacen intervenirla comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominó, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (invención de historias). Con el juego se pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional juego Intelectual (Bárbara Kaufman: 1994)

- **Juego social**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. Ethel Kawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos (Ethel Kawin, 2008:04).

- **Texto**

Para Jurij M. Lotean, el texto es: “cualquier comunicación que se realice en un determinado sistema de signos. Así, son textos una presentación de ballet, un espectáculo teatral, una pintura, una ecuación matemática, etc.” (Jurij M. Lotean: 1979).

2.4 BASES EPISTÉMICOS

Se calcula que unos 5.000 años antes de Cristo se elaboró el primer sistema de representación del lenguaje hablado al que conocemos como escritura. Desde entonces, fueron muchos los sistemas de escritura creados por diferentes pueblos. Hoy día vivimos en un mundo letrado, resultando casi imposible imaginar la sociedad humana sin la presencia de la lengua escrita.

Además de apoyar el desarrollo y la transmisión de conocimientos, la escritura cumple multitud de funciones sociales: placas con los nombres de las calles nos permiten encontrar una dirección; titulares de los periódicos en los quioscos nos permiten enterarnos de las cosas más importantes que pasan en nuestra ciudad, en nuestro país, región, etcétera; instructivos de uso de tarjetas telefónicas y de televisado nos permiten llamar a personas que se encuentran en otras ciudades, y hasta al otro lado del mundo; la receta del médico nos permite suministrar la dosis correcta del medicamento adecuado a nuestros pequeños; los afiches publicitarios nos permiten identificar un producto que consideramos adecuado a nuestras necesidades, etc.

Por otra parte, las nuevas tecnologías de informática y comunicación exigen usuarios de la lengua escrita que sean diestros y veloces, de manera que la lectura y la escritura no sólo cumplen y seguirán cumpliendo un rol fundamental en la sociedad actual y en el futuro, sino que su valor se ha visto acrecentado: “Hoy es prácticamente impensable que un alfabeto pueda sobrevivir o vivir dignamente en una sociedad letrada. Vivimos en un mundo atravesado por la lectura”.

El desafío que enfrenta hoy la escuela es el de incorporar a los alumnos a la cultura escrita, haciendo posible que lleguen a ser usuarios eficientes de la lectura y la escritura. Como puede deducirse, no es suficiente que niños y niñas aprendan el código alfabético y adquieran destreza en el trazado de las letras; es imprescindible preservar en la escuela el sentido de la escritura como práctica social.

Para este propósito, es necesario “hacer de la escuela una comunidad de escritores que producen sus propios textos para dar a conocer sus ideas, para informar sobre hechos que los destinatarios necesitan o deben conocer, para incitar a sus lectores a emprender acciones que consideran valiosas, para convencerlos de la validez de los puntos de vista o las propuestas que intentan promover, para protestar o reclamar, para indagar o hacer reír… lo necesario es hacer de la escuela un ámbito donde lectura y escritura sean prácticas vivas y vitales, donde leer y escribir sean instrumentos poderosos que permitan repensar el mundo y reorganizar el propio pensamiento, donde interpretar y producir textos sean derechos que es legítimo ejercer y responsabilidades que es necesario asumir.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es experimental, en su nivel y tipo explicativo en la investigación de enfoque experimental el investigador manipula una o más variables de estudio, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas. Roberto Hernández Sampieri, (2014; pág. 147).

3.2 DISEÑO Y ESQUEMA DE LA INVESTIGACIÓN

En la representación de los diseños se utilizó el sistema de representación Universal, En este diseño, el investigador proporciona un tratamiento y a continuación hace una observación: Roberto Hernández Sampieri, (2014; pág. 168).

El diseño empleado corresponde a un diseño experimental con Pre y Post Test y con un solo grupo, cuyo esquema se muestra a continuación.

GE: O_1 ---- $\mathcal{X}$ ----- O_3

En este diseño no se pueden aplicar todas las características de validez interna, porque no hay pre test y no se considera la comparación con otros tratamientos. Sólo podemos hacer aproximaciones por lo que respecta a las relaciones causales. Sin pre test resulta difícil concluir que

la conducta haya cambiado en algo. Sin grupo de control también es difícil conocer la influencia de otros factores acaecidos en el mismo tiempo que se ha producido el tratamiento y que pueden haber influido en los valores de la variable dependiente.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

Hernández; (2014: pág. 12), La población, es la representación del objeto de estudio el objetivo fue generalizar los datos de una muestra a una población (de un grupo pequeño a uno mayor). Objeto de estudio, que estuvo constituido por 22 estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017.

Cuadro 1. Distribución de los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017

SECCIONES 1°,3°,4°,5°y 6°	Estudiantes					
	V		M		TOTAL	
	fi	%	fi	%	FI	%
05	12	54.5	10	46.5	22	100%
TOTAL	12	54.5	10	46.5	22	100%

Fuente: Nómina de Matrícula.

Muestra

Hernández; (2014: pág. 12). Son los mismos estudiantes de la población porque son menor a 50 por lo tanto son todos así mismo se precisa que se involucran a muchos casos en la investigación porque se pretende generalizar los resultados del estudio.

Cuadro 2. Distribución de los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017

SECCIONES 1°,3°,4°,5°y 6°	Estudiantes					
	V		M		TOTAL	
	fi	%	fi	%	FI	%
05	12	54.5	10	46.5	22	100%
TOTAL	12	54.5	10	46.5	22	100%

Fuente: Nómina de Matrícula

3.4 DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas

En el acopio de datos del presente trabajo de investigación se utilizó la técnica del análisis de documentos, técnica utilizada con el propósito de analizar un material escrito producidos por los alumnos de la muestra.

Instrumentos

El instrumento que se utilizó para el recojo de datos en el presente trabajo de investigación fue la Lista de Cotejo, la misma que contiene un conjunto de indicadores que permitió identificar el rasgo o la característica que tipifica a los textos narrativos que los estudiantes de la muestra han producido.

Para recolección de datos

Lista de cotejo: Nos permitió recoger la información certera sobre la producción de textos narrativos, en sus dimensiones y características del estudio.

Para ello se realizó la validez de los instrumentos por juicios de expertos. Se determinó la confiabilidad con Alfa de Cronbach.

Se realizó tablas resúmenes de los cuales se generó gráficos estadísticos, los mismos que contaron con sus respectivas interpretaciones.

3.5 TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS

Sistematización estadística de la información

- Se consolidó las informaciones de datos brutos a datos resumidos.
- Se elaboró las tablas y representaciones estadísticas.
- Así mismo se construyó los estadígrafos descriptivos: de resumen, de dispersión, de distribución, coeficientes o ratios.
- Se realizó el índice de correlación paramétrica y no paramétrica entre las variables o dimensiones.

Análisis, Interpretación y Juicio Crítico sobre la información

- **Análisis de los resultados** en los cuadros, tablas o gráficas estadísticas por comparación o priorización según nivel y tipo de investigación.
- **Interpretación**, que consiste en la emisión de juicios sobre los resultados del análisis, crítico, reflexivo.
- **Juicio crítico,** reflexión epistemológica e interpretativa sobre los resultados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

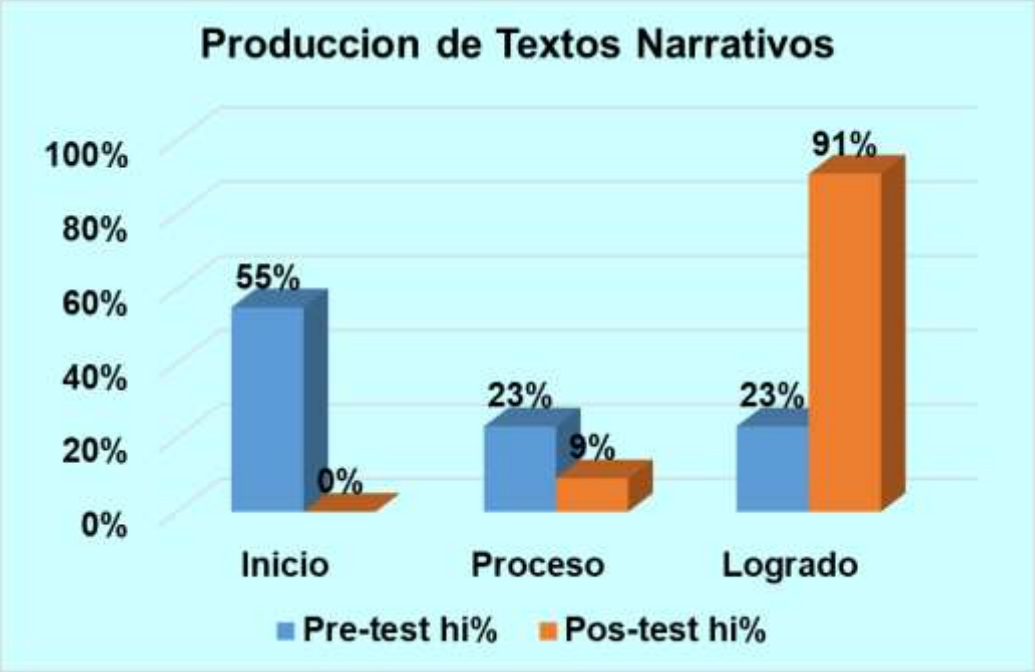
4.1 RESULTADO DE LAS VARIABLES GENERAL

Después de aplicar el programa de Juegos educativos para producir textos narrativos se aplicó el instrumento denominado lista de cotejo con 20 ítems para evaluar la progresión en cada etapa de la producción de textos, donde cada dimensión fue evaluado y procesados los datos desde el pre test hasta el pos test se aplicó la lista de cotejo antes de emplear el programa de producción de textos normal después de conocer los datos del pre test, se seleccionó los Juegos educativos para producir textos y elegir el texto a producir de acuerdo al nivel y realidad. Así mismo se realizó las sesiones con los Juegos educativos implementados por cada etapa de la producción de textos desde la planificación, textualización y revisión donde se controló con la lista de cotejo; ahora no tuve un grupo de control solo tuve un grupo experimental por la cantidad de estudiantes del contexto así mismo por la propia naturaleza de muestra seleccionada fue una muestra censal que constó de 22 estudiantes del nivel primaria.

Tabla 1. Resultado general del pre test y post test de la producción de textos narrativos

		Pre - Test				Post - Test			
	Rango	fi	Fi	hi%	Hi%	fi	Fi	hi%	Hi%
Inicio	[0-10]	12	12	55%	55%	0	0	0%	0%
Proceso	[11-15]	5	17	23%	77%	2	2	9%	9%
Logrado	[16-20]	5	22	23%	100%	20	22	91%	100%
Total		22		100%		22		100%	

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Lista de cotejo

Figura 1. Resultado general del pre test y post test de la producción de textos narrativos

Interpretación

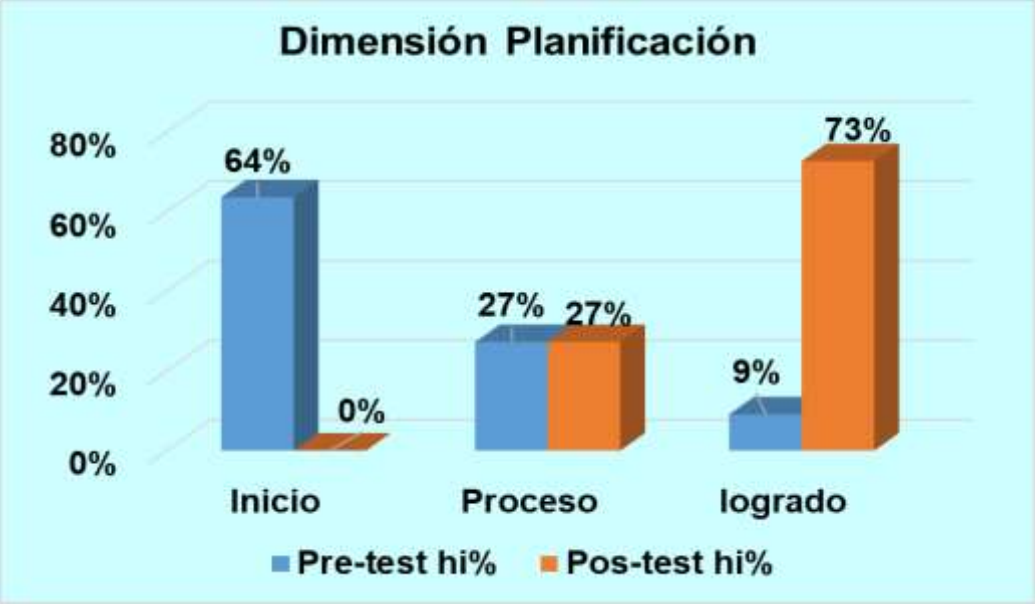
En la tabla y figura 1, se muestra el resultado de la aplicación del programa Juegos educativos su influencia en la producción de textos narrativos en el pre test antes de la sesión de aprendizaje aplicados los resultados son los siguientes de los 22 estudiantes del nivel primaria en inicio se encuentran 12, equivalente a 55% mientras en proceso se ubicaban 5 estudiantes equivalente a 23% y 5 estudiantes también se ubican en el nivel logrado equivalente a 23% después de las 10 sesiones aplicados con el programa Juegos educativos se lograron lo siguiente; post test, 2 estudiantes se ubican en proceso equivalente a 9% y 20 estudiantes en logrado equivalente a 91% eso quiere decir; las investigaciones fueron acertadas; (Gallardo y Fernández, 2010; Gómez, 2012; Montero, 2017). El juego es una actividad, además de lúdica,

recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.

Tabla 2. Resultado de la dimensión planificación en la producción de textos narrativos

		Pre - Test				Post - Test			
	Rango	fi	Fi	hi%	Hi%	fi	Fi	hi%	Hi%
Inicio	[0-10]	14	14	64%	64%	0	0	0%	0%
Proceso	[11-15]	6	9	27%	91%	6	6	27%	27%
logrado	[16-20]	2	11	9%	100%	16	22	73%	100%
Total		22		100%		22		100%	

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Lista de cotejo

Figura 2. Resultado de la dimensión planificación en la producción de textos narrativos

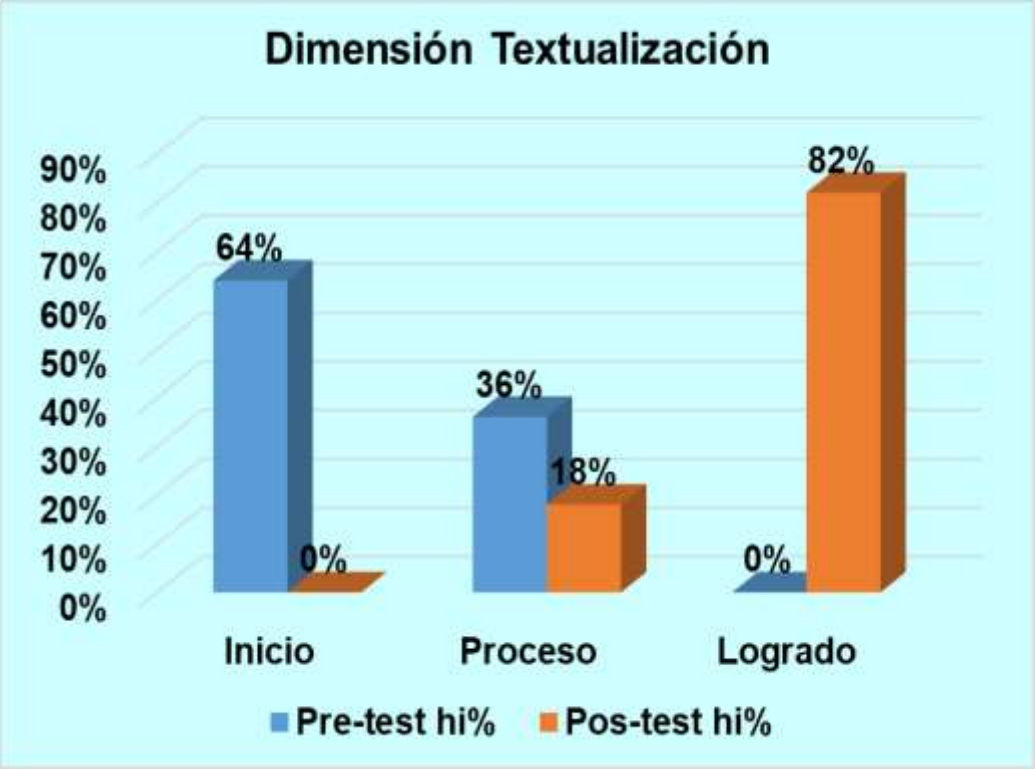
Interpretación

En la tabla y figura 2, se muestra el resultado de la aplicación del programa Juegos educativos su influencia en la producción de textos narrativos en el pre test, antes de la sesión de aprendizaje aplicados los resultados son los siguientes respecto a la dimensión planificación de los 22 estudiantes del nivel primaria en inicio se encuentran 14, equivalente a 64% mientras en proceso se ubicaban 9 estudiantes equivalente a 27% mientras y 2 estudiantes también se ubican en el nivel logrado equivalente a 9% después de las 10 sesiones aplicados con el programa Juegos educativos se lograron lo siguiente; en el post test, 6 estudiantes se ubicaron en proceso equivalente a 27% y 16 estudiantes en logrado equivalente a 73% eso quiere decir; las investigaciones fueron acertadas; desde la posición de; Viciana y Conde (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensoriomotrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.

Tabla 3. Resultado de la dimensión textualización en la producción de textos narrativos

		Pre - Test				Post - Test			
	Rango	fi	Fi	hi%	Hi%	fi	Fi	hi%	Hi%
Inicio	[0-10]	14	14	64%	64%	0	0	0%	0%
Proceso	[11-15]	8	22	36%	100%	4	4	18%	18%
logrado	[16-20]	0	22	0%	100%	18	22	82%	100%
Total		22		100%		22		100%	

Fuente: Lista de cotejo



Fuente: Lista de cotejo

Figura 3. Resultado de la dimensión textualización en la producción de textos narrativos

Interpretación

En la tabla y figura 3, se muestra el resultado de la aplicación del programa Juegos educativos su influencia en la producción de textos narrativos en el pre test, dimensión textualización antes de la sesión de aprendizaje aplicados los resultados son los siguientes de los 22 estudiantes del nivel primaria en inicio se encuentran 14, equivalente a 64% mientras en proceso se ubicaban 8 estudiantes equivalente 26% ni uno en el nivel logrado después de las 10 sesiones aplicados con el programa Juegos educativos se lograron lo siguiente; en el post test, 4 estudiantes se ubicaron en proceso equivalente a 18% y 18 estudiantes en logrado equivalente a 82% eso quiere decir; las investigaciones fueron acertadas; desde la posición de Carmona y Villanueva (2006, p. 11) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por

los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa". En el adulto el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, con la que logramos unos resultados; en el juego existe un predominio de los medios (subjetivos) sobre los fines (objetivos).

Tabla 4. Resultado de la dimensión revisión en la producción de textos narrativos

		Pre - Test				Post - Test			
	Rango	fi	Fi	hi%	Hi%	fi	Fi	hi%	Hi%
Inicio	[0-10]	17	17	77%	77%	0	0	0%	0%
Proceso	[11-15]	5	22	23%	100%	8	8	36%	36%
logrado	[16-20]	0	22	0%	100%	14	22	64%	100%
Total		22		100%		22		100%	

Fuente: Lista de cotejo

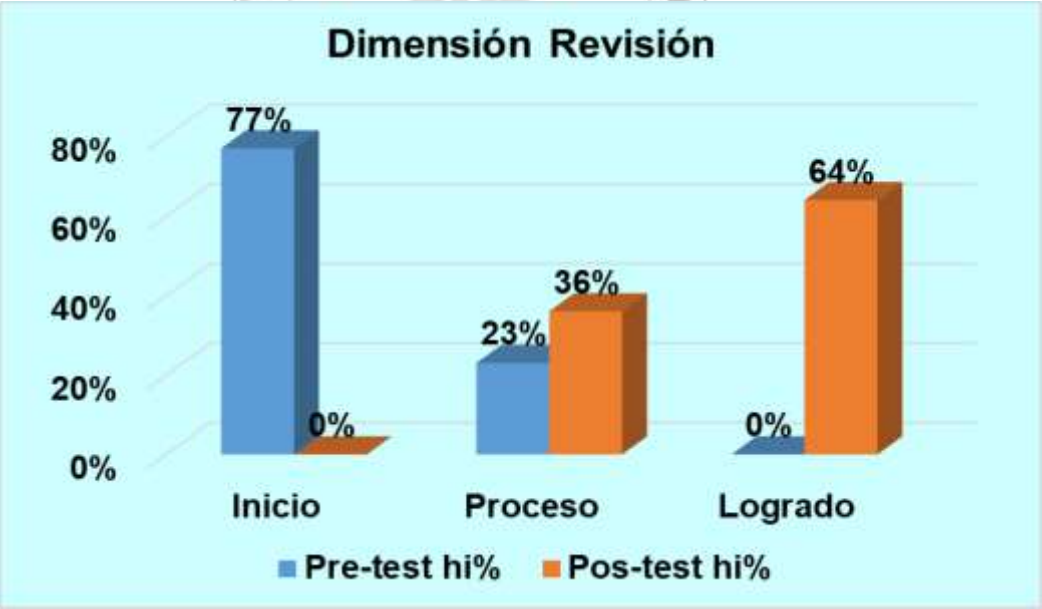


Figura 4. Resultado de la dimensión revisión en la producción de textos narrativos

Interpretación

En la tabla y figura 4, se muestra el resultado de la aplicación del programa Juegos educativos su influencia en la producción de textos narrativos en el pre test, dimensión revisión antes de la sesión de aprendizaje aplicados los resultados son los siguientes de los 22 estudiantes del nivel primaria en inicio se encuentran 17, equivalente a 77% mientras en proceso se ubicaban 5 estudiantes equivalente 23% ni uno en el nivel logrado después de las 10 sesiones aplicados con el programa Juegos educativos se lograron lo siguiente; en el post test, 8 estudiantes se ubicaron en proceso equivalente a 36% y 14 estudiantes en logrado equivalente a 64% eso quiere decir; las investigaciones fueron acertadas; donde se demuestra que mediante los juegos, los niños van aprendiendo aspectos del contexto cultural en que viven, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han construido sus mayores, también en medio de la broma y el juego. En ese complicado proceso, las actividades lúdicas se irán haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, o sea, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más auténtico y real, la mayoría de las veces no tan feliz ni divertido ni placentero (García y Llull, 2009, p. 21).

4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS

Prueba Chi cuadrado

Estadísticos de prueba

	Planificación	Textualización	Revisión
Chi-cuadrado	12,870[a]	11,261[b]	14,391[b]
gl	2	3	3
Sig. asintótica	,002	,010	,002

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 7,7.

b. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 5,8.

Prueba paramétrica

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
Planificación	21,458	22	,000	2,609	2,36	2,86
Textualización	9,041	22	,000	2,304	1,78	2,83
Revisión	6,199	22	,000	2,522	1,68	3,37

Hipótesis General

Ha. La aplicación del Programa Juegos Educativos influye positivamente en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017.

Ho. La aplicación del Programa Juegos Educativos no influye positivamente en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Resultado general - V2	2,364	3,185	,679	,951	3,776	3,480	21	,002

Decisión

De los resultados de la prueba t de Student como todos los estadísticos de contraste se basa en el cálculo de estadísticos descriptivos previos: el número de observaciones, la media 2,364 y la desviación estándar es 3,185 se calcula el estadístico de contraste experimental. T, 3,776 Con la ayuda de unas tablas se obtiene a partir de dicho estadístico el p-valor. Si p<0,05, por la significancia bilateral que es ,002 se concluye que hay diferencia entre los dos tratamientos. Entonces se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis Específica

Ha. La aplicación del Programa Juegos Educativos influye significativamente en la planificación de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017.

Ho. La aplicación del Programa Juegos Educativos no influye significativamente en la planificación de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	Planificación - V4	-2,909	4,208	,897	-4,775	-1,043	-3,243	21	,004

Decisión

De los resultados de la prueba t de Student como todos los estadísticos de contraste se basa en el cálculo de estadísticos descriptivos previos: el número de observaciones, la media -2,909 y la desviación estándar es 4,208 se calcula el estadístico de contraste experimental. T, -3,243 con la ayuda de unas tablas se obtiene a partir de dicho estadístico el p-valor. Si p<0,05, por la significancia bilateral que es ,004 se concluye que hay diferencia entre los dos tratamientos. Entonces se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Ha. La aplicación del Programa Juegos Educativos influye significativamente en la textualización de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017.

Ho. La aplicación del Programa Juegos Educativos no influye significativamente en la textualización de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Textualización - V6	-7,636	3,774	,805	-9,310	-5,963	-9,491	21	,000

Decisión

De los resultados de la prueba t de Student como todos los estadísticos de contraste se basa en el cálculo de estadísticos descriptivos previos: el número de observaciones, la media -7,636 y la desviación estándar es 3,774 se calcula el estadístico de contraste experimental. T, -9,491 con la ayuda de unas tablas se obtiene a partir de dicho estadístico el p-valor. Si p<0,05, por la significancia bilateral que es ,000 se concluye que hay diferencia entre los dos tratamientos. Entonces se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Ha. La aplicación del Programa Juegos Educativos Influye significativamente en la revisión de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017.

Ho. La aplicación del Programa Juegos Educativos no Influye significativamente en la revisión de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Revisión - V8	-6,091	3,022	,644	-7,431	-4,751	-9,453	21	,000

Decisión

De los resultados de la prueba t de Student como todos los estadísticos de contraste se basa en el cálculo de estadísticos descriptivos previos: el número de observaciones, la media -6,091 y la desviación estándar es 3,022 se calcula el estadístico de contraste experimental. T, -9,453 con la ayuda de unas tablas se obtiene a partir de dicho estadístico el p-valor. Si p<0,05, por la significancia bilateral que es ,000 se concluye que hay diferencia entre los dos tratamientos. Entonces se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Luego de haber procesado los datos y haber realizado la contrastación de las hipótesis, se observa que en los resultados obtenidos en la hipótesis general, los resultados son alentadores a las preguntas formuladas esto puede ser utilizado en investigaciones futuras, para mejorar la enseñanza de la producción de textos narrativos en los estudiantes del nivel primaria en el aula generada por el docente desde la percepción del alumno, y determinar que estrategias son de mayor pertinencia. Es así que la presencia de los recursos educativos como los juegos educativos se ha convertido en una gran oportunidad que nos ofrece el mundo social para ser usados como nuevas estrategias didácticas para la producción de textos narrativos escritos, como un aprendizaje de manera diferente. Además, porque son considerados estrategias abiertos utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje para ser publicados y distribuidos en repositorios institucionales, tal como refieren Acuña & Jiménez (citados en Ramírez, 2013), con respecto a los instrumentos aplicados a los estudiantes se utilizó la lista de cotejo para evaluar la progresión de los estudiantes en cada una de las sesiones se iba evaluando el desempeño de mejora, donde los resultados demuestran influencia positiva del programa de los juegos educativos en la producción de textos narrativos se sugiere

revisar las tablas y figuras N° 1, 2, 3, 4 donde se trabajó con frecuencias absolutas relativas y acumuladas de manera porcentual.

Donde el objetivo principal fue demostrar la influencia en la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la capacidad de producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay-2017, queda corroborada los objetivos existe una influencia significativa y positiva que para la enseñanza de la producción de textos el programa es recomendable.

La muestra fue de 22 estudiantes que sirvieron como experimento para validar la investigación. La producción de textos escritos como competencia lingüística se ha ido relegando en su desarrollo, debido a políticas educativas que priorizan la comprensión de textos escritos, como lo muestran las Evaluaciones Censales de Estudiantes (ECE) que evalúan la competencia en lectura, y es realizada cada año a nivel nacional. Asimismo, por el uso de estrategias metodológicas rutinarias que no logran motivar, estimular y despertar el interés del estudiante, entre otras causas. Por otro lado, se puede afirmar como plantea Luca que “el proceso de escribir no es un mero trabajo mecánico, una simple cuestión de poner el habla sobre el papel. Es una exploración del potencial gráfico de una lengua, un proceso creativo, un acto de descubrimiento” (2013, p.158). Asimismo, Iglesias (citado en Sánchez, 2013) se refiere a ella como un proceso cognitivo que implica subprocesos orientados al uso de la lengua a través de signos lingüísticos convencionales que requieren para su aprendizaje de soportes instrumentales dentro de las instituciones educativas. Siendo el

nivel superior el requerido para alcanzar el nivel de logro satisfactorio como lo realiza un escritor competente.

5.2 CON LOS ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

Con respecto a los antecedentes de mayor relación se tiene; Alcívar (2013) en su investigación titulada: La lecto-escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de educación básica “Pedro Bouguer” de la parroquia Yaruquí, Cantón Quito, provincia de Pichincha, realizada con el propósito de determinar los problemas de la lecto-escritura con los estudiantes de bajo rendimiento escolar. La investigación de tipo correlacional trabajó con 114 estudiantes y 10 docentes de quinto grados del Cetro de Educación Básica “Pedro Bouguer”. El autor arribó a las siguientes conclusiones: La aplicación de diferentes procedimientos en la lectura facilita al estudiante a fijar relaciones entre causa y efecto y a comprender lo leído, la mejora de la lectura-escritura precisa de varias técnicas para que el estudiante logre construir nuevos conocimientos en el proceso enseñanza aprendizaje. En sus conclusiones coinciden con mi investigación quiere decir era fructífero hacer el programa de juegos educativos para desarrollar capacidades a través de ello realicen la producción de textos.

Suárez (2014) en su investigación titulada “Mejora de la coherencia y cohesión en la producción de cuentos en los estudiantes del segundo grado del III ciclo de Educación Básica de la I.E. Mayta Cápac. Cayma – Arequipa. 2012 - 2014” realizada con el propósito de mejorar las

habilidades relacionadas con la producción cuentos con cohesión y coherencia a través de los hechos vivenciales en 15 estudiantes del segundo grado. La investigación fue de tipo investigación acción. La autora llegó a las siguientes conclusiones: Los Talleres Pedagógicos, desarrollados como estrategia para consolidar el proceso de aprendizaje necesario para promover la producción escrita en los estudiantes han demostrado tener una influencia positiva los estudiantes, ya que la interacción con el docente y sus compañeros. Además, porque hace posible que se adapte la temática a las necesidades de los estudiantes. En este momento ajustado a los aspectos de conectores, superestructura, partes del cuento y en cohesión y coherencia que deben tener las producciones de los estudiantes.

Esta investigación tiene mucho que ver con mi trabajo de investigación por ende es de carácter experimental pero aquí hay que ser reflexivos; de antemano por la razón de que hay influencia tanto en el antecedente como en mi trabajo de por medio experimente el programa incorporando competencias generales y específicos de los estudiantes; sin embargo me di cuenta que el juego educativo es importante para la producción de textos.

5.3 CON LAS BASES TEÓRICAS

Los planteamientos de las teorías; Para Sánchez y Borzone (2010) “La actividad de producción se concibe como un sistema de operaciones que definen la relación entre el contexto social, la selección de género y la selección de unidades lingüísticas” (p. 43). Tal y como lo

señalan los autores, el contexto social así como el desarrollo de la lengua dentro de un grupo (social) van a repercutir en el proceso de escritura de los estudiantes. Coincide con los resultados de la investigación; desde la planificación es la etapa con la que se inicia la producción de textos escritos, este requiere la activación de procesos mentales tales como la atención y la motivación. Al respecto citaremos a algunos autores que aportan a la investigación: Cassany (1999) citando a Flower y Hayes indicó: “Es el proceso a través del cual el autor elabora una configuración pre-lineal del texto. Esa configuración puede ser sólo mental (ideas, intenciones, etc.) o estar representada gráficamente (con esquemas, listas, dibujos, etc.)” (p. 54). Asimismo Cassany (2000) agregó: “La planificación es una técnica didáctica más (variada, flexible y, también, prescindible) y no como una operación de control obligatoria al final de cada texto” (párr. 4). Como señaló Cassany planificar es un proceso mental en el que se va a establecer con anticipación la intención del escritor para textualizar sus ideas. La planificación no debe considerarse un proceso que se efectúe de forma obligatoria sino una práctica en donde se desarrollen los procesos de enseñanza y aprendizaje que fomenten al estudiante - escritor el uso de los elementos propios de su lengua.

Así mismo el proceso de textualización es la etapa en la que se redactan las ideas primarias, aquí se plasman en forma gráfica los pensamientos del escritor y van siguiendo la secuencia de su lengua materna. Sobre este proceso, algunos autores aportaron lo siguiente: Flower y Hayes (1996) mencionaron: “La acción de redactar es el conjunto de procesos distintivos del pensamiento organizados u

orquestados por el escritor durante el acto de la composición" (p. 4). De esta manera podemos afirmar que textualizar o redactar pone en marcha una serie de procesos cognitivos en los estudiantes, pero estos procesos deben realizarse de manera estructurada y secuencial para lograr la coherencia en sus escritos. Por otro lado, Cassany (1999) citando a Bronckart aseveró: "Textualizar es el proceso con el cual el autor elabora lingüísticamente el texto o transforma la configuración planificada en un producto verbal linealizado" (p. 54).Tal y como lo mencionó Cassany, textualizar es exteriorizar todo aquello que hemos elaborado mentalmente siguiendo una secuencia verbal lineal en donde pondremos de manifiesto nuestros conocimientos lingüísticos y gramaticales.

Del mismo modo en esta última etapa en la que el escritor corrige su escrito haciendo uso de los conocimientos gramaticales de su lengua. Este concluye con la versión final de su trabajo. A continuación citaremos algunos autores que definieron esta variable: Cassany (1999) citando a Bereiter y Scardamalia, señaló: "Revisar es el proceso con el cual el autor evalúa el pretexto y el texto elaborados, así como el proceso completo de composición, y desarrolla versiones mejoradas de los mismos" (p.55). Como mencionó el autor, la revisión es la etapa en la que el escritor evalúa el texto que ha producido, en esta etapa realiza correcciones para finalmente presentar una nueva versión del texto escrito. Además, Cassany (1999) acotó: "Revisar es corregir, solucionar problemas más lineales" (p.117). De acuerdo con el autor, podemos afirmar que, escribir no es una actividad que obtenga buenos resultados al primer intento, por ello el docente debe actuar como guía en el

proceso de revisión en donde el estudiante buscará corregir y mejorar su redacción.

5.4 CON LAS HIPÓTESIS

Prueba Chi cuadrado

Estadísticos de prueba

	Planificación	Textualización	Revisión
Chi-cuadrado	12,870[a]	11,261[b]	14,391[b]
Gl	2	3	3
Sig. asintótica	,002	,010	,002

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 7,7.

b. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 5,8.

Prueba paramétrica

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
Planificación	21,458	22	,000	2,609	2,36	2,86
Textualización	9,041	22	,000	2,304	1,78	2,83
Revisión	6,199	22	,000	2,522	1,68	3,37

En la prueba paramétrica se demuestra por la sig. Bilateral es ,000 quiere decir existe la aceptación imprescindible para demostrar que los juegos educativos son importantes para la producción de textos narrativos en los estudiantes del nivel primaria. Así mismo los resultados

responden a logros significativos en el que hacer docente y la actividad de aprendizaje del estudiante. Desde la prueba de hipótesis chi cuadrado se demuestra:

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 7,7.

b. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 5,8.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
UNU
PUCALLPA - PERÚ

CONCLUSIONES

Como resultado comprobado del objetivo formulado fue demostrar la influencia en la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay-2017, se demuestra en el gráfico y figura 1, demostrada en la prueba de hipótesis con el proceso estadístico existe significancia positiva entre el programa de juegos educativos y la producción de textos narrativos, esto significa que se rechaza la Ho y se acepta la Ha.

Del mismo modo el objetivo específico formulado de la investigación fue determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la planificación de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay - 2017, se demuestra que existe influencia en la aplicación del programa de juegos educativos permite planificar el texto con asertividad, esto significa que se rechaza la Ho y se acepta la Ha.

Como también el objetivo específico de investigación fue determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la textualización de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay-2017, se demuestra que existe influencia en la aplicación del programa de juegos educativos permite textualizar el texto con asertividad, esto significa que se rechaza la Ho y se acepta la Ha.

Finalmente se demuestra como resultado de determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la revisión de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay – 2017, se demuestra que existe influencia en la aplicación del programa de juegos educativos permite revisar el texto con asertividad, esto significa que se rechaza la Ho y se acepta la Ha.



SUGERENCIAS

A los docentes del nivel primaria, que en este estudio se probó la efectividad de la aplicación del programa “juegos educativos” por ello se recomienda su utilidad y priorización en la planificación pedagógica de modo que esto favorezca a los niños del nivel primaria en la producción de textos narrativos.

A todos los docentes se les sugiere retomar programaciones que contemplan promover la producción escrita respecto a la planificación dado que, en este estudio se probó que este tipo de programas específicos mejoran la producción de textos escritos, que ayudan al niño expresar sus vivencias, sentimientos o ideas.

A los estudiantes de posgrado se recomienda este estudio con sus procesos e instrumentos de intervención de la textualización de modo tal que, puedan replicar en otros ambientes y contextos para optimizar resultados y contribuir al magisterio en general.

A la comunidad del contexto de estudio a promover la revisión con el uso del programa como estrategia metodológica en el reforzamiento del aprendizaje de revisión de textos narrativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arce, A. (2004). *Diccionario Pedagógico*. Perú: Editorial ABEDUL.

Ardila, A. & Ostrosk Y-Solís, F. (1991) *Lenguaje oral y escrito*. México: Trillas,

Bosch, L. (2002).*Como preparar a los niños a leer y escribir*. Buenos Aires: Editorial Paidos.

Buytendijk, F. J. (1935). *El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales.* Madrid: Revista de Occidente.

Carmona, M. y Villanueva, C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.

Claparede, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe.

Cassany, D. (1995). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.

Cassany, D. (1999). *Los enfoques comunicativos: elogio y crítica. Lingüística y literatura. Medellín*. Revista del Departamento de Lingüística y literatura de la Universidad de Aantioquia.

Cassany, D. (1999). *Los procesos de escritura en el aula de E/LE*, en Carabela, 46, pp. 5-22.

Cassany, D. & García del Toro, A. (1999). *Recetas para escribir*. San Juan de Puerto Rico: Plaza Mayor.

Cassany, D. (2000). Qué es escribir. En: *La adquisición de la lectura y la escritura*. México.

Condemarín, M. & Chadwick, M. (1989). *La escritura creativa y formal*. Chile: Editorial Andrés Bello.

Calsamiglia & Tusón, (1999). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A., 386 p.

Calero, M. (2003). *Educar jugando*. Lima: Editorial San Marcos.

Flower, L. & Hayes, J. (1996). *La teoría de la redacción como proceso cognitivo.* En Textos en contexto N° 1. Buenos Aires: Lectura y Vida.

García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

Garrido, P. (2010). *Educar en el ocio y el tiempo libre*. Madrid: Palabra.

Gómez, J. F. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10 (4), 5-13.

Hall, G. S. (1904). *Adolescence. Volume I*. New York: Appleton.

Hernández, R. y Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (5a. Ed.). México: McGraw-Hill.

Martínez, I. (2012). *Enseñar a leer y escribir para aprender en la Educación Primaria: diseño y evaluación de un programa de intervención de escritura de síntesis a partir de varios textos*.

Ministerio de Educación Manual, (2009). *Juego libre en los sectores*. San Borja –Lima.

MINEDU. (2013). *Fascículo Primaria Comunicación IV y V ciclo*. Recuperado en: https://es.scribd.com/doc/130881845/Fasciculo-Primaria-ComunicacionIV-y-V.

MINEDU. (2011) *¿Cómo trabajar la escritura con nuestros estudiantes*?

Ferreiro, E. (1979). *Sistemas de escritura, constructivismo y educación*. Argentina: Editorial Homo Sapiens.

Jolibert, J. (1995), *Aprender a formar niños lectores y escritores*. Chile: Editorial UNESCO/DOLMEN.

Pereyra, B. (2001). La *Enseñanza de la lengua en el Nivel Inicial*. Santa Fé - Argentina: Editorial Homo Sapiens.

Pérez, M. (1995), *Técnicas de la expresión oral y escrita*. México: Editorial Agora.

Real Academia Española (2013). *Diccionario de la lengua española. (22 da*. Ed.). Recuperado en: http://dle.rae.es/?w=diccionario

Sánchez. (2015). *Matriz de competencias, capacidades e indicadores*. Recuperado en: http://myslide.es/download/link/matriz-competenciascapacidades-indicadores-2014.

Textos Narrativos. (2010). (1° ed. Pp.22-28, 41-42). México. Recuperado en: http://www.objetos.unam.mx/literatura/borrador/pdf/narracion.pdf

Villegas, F. (2013). *La escritura de ficción en la educación primaria: una propuesta de evaluación del proceso de escritura en una institución educativa pública limeña*.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Nombre del investigador:

Título de la Investigación: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES[1]	Dimensiones	INDICADORES
Problema General	**Objetivos general**	**Hipótesis general**	**Variable Independiente**		
¿Cómo influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017?	Demostrar la influencia en la aplicación del Programa Juegos Educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017.	La aplicación del Programa Juegos Educativos influye positivamente en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017.	**PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS**	Planificación Ejecución Evaluación	Implementa el juego Selección de juegos Aplica los juegos lúdicos Ejecuta los juegos lúdicos Reflexiona sobre los juegos lúdicos
Problemas específicos			**Variable dependiente**	**Dimensiones**	***INDICADORES***
¿De qué manera influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en la planificación de la producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017? ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en la	Determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la planificación de la producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017 • Determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la textualización de la	La aplicación del Programa Juegos Educativos influye significativamente en la planificación de la producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017 La aplicación del Programa Juegos Educativos influye significativamente en la	**PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS**	Planificación Textualización Revisión	Observa márgenes suficientes. Destaca suficientemente el título. Se evidencia claramente las partes del texto (introducción, nudo y desenlace) Utiliza algún sistema para seleccionar información.

[1] Se utiliza variables Independiente y dependientes cuando la investigación en Causal- y se utiliza Variable 1 y Variable 2 cuando la Investigación es descriptivo correlacional.....Cuando es experimental se utiliza las dos variables.

textualización de la producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017? ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Juegos Educativos en la revisión de la producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017?	producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017. • Determinar la influencia de la aplicación del Programa Juegos Educativos en la revisión de la producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017	textualización de la producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017. La aplicación del Programa Juegos Educativos Influye significativamente en la revisión de la producción de textos Narrativos en los estudiantes de la institución educativa N° 64696 de Manantay-2017			Redacta un borrador y lo revisa. Caracteriza a los personajes, al tiempo y el espacio. Escribe con letra legible. Aplica las reglas del uso de mayúsculas. Aplicas las reglas de ortografía, Usa correctamente los signos de admiración e interrogación. Utiliza correctamente las formas verbales, en general. Utiliza conectores temporales. • Utiliza conectores de causa y consecuencia

TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACION	POBLACION, MUESTRA	DISEÑO DE INVESTIGACION	TECNICAS DE RECOLECCION DE INFORMACION	INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACION
1. Tipo de investigación Experimental; es un tipo de investigación que bien utiliza experimentos y los principios encontrados en el método científico. El investigador mide las	**Población** **Estará constituido por los** 238 estudiantes de diferentes secciones de la II.EE. el Arenal de Pucallpa.	**Tipo de diseño** El diseño a emplear corresponde a un diseño pre experimental con Pre prueba y Post prueba y	**Técnicas bibliográficas**	**Instrumentos:** Fichas de registro o localización (Bibliográficas y hemerográficas) **a)** Fichas de investigación o contenido

reacciones de ambos grupos con precisión **2. Nivel de investigación** Pre experimental	**Muestra** Está determinada por el método no probabilística. Lo constituye los 100 estudiantes del 1° grado de educación secundaria de las secciones A, B y C. de la II.EE. el Arenal de Pucallpa.	con un solo grupo, cuyo esquema se muestra a continuación GE: O_1 ---- χ ----- O_3 **Técnicas estadísticas** Descripción de resultados mediante: • Estadística descriptiva • Medidas de tendencia central (media, moda, mediana) • Medidas de dispersión (varianza, desviación estándar). • Pruebas de normalidad de shapiro wilks; kolmogorov. Smirnov • Pruebas paramétricas (t student,).	a) Fichaje b) Análisis de contenido. **Técnicas de campo** • Encuesta • Entrevista • Observación	Ficha resumen Ficha textual Ficha de comentario **Instrumentos** Guía de observación y Prueba pedagógica

ANEXO 2

TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Tabla de operacionalización de variables

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Reactivos	Escala
Variable Independiente		Planificación	• Implementa el juego • Selección de juegos		
		Ejecución	• Aplica los juegos lúdicos • Ejecuta los juegos lúdicos		
		Evaluación	• Reflexiona sobre los juegos lúdicos		
Variable Variable dependiente		Planificación	• Observa márgenes suficientes. • Destaca suficientemente el título. • Se evidencia claramente las partes del texto (introducción, nudo y desenlace)	1,2,3	Bajo Regular Excelente
		Textualización	• Utiliza algún sistema para seleccionar información. • Redacta un borrador y lo revisa. • Caracteriza a los personajes, al tiempo y el espacio.	4,5,6	
		Revisión	• Escribe con letra legible. • Aplica las reglas del uso de mayúsculas. • Aplicas las reglas de ortografía, • Usa correctamente los signos de admiración e interrogación. • Utiliza correctamente las formas verbales, en general. • Utiliza conectores temporales. • Utiliza conectores de causa y consecuencia	7,8,9,10,11,12,13	

ANEXO 3

PLAN DE TRABAJO Y SESIONES

PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS"

Plan de trabajo de las sesiones sobre la aplicación del programa Juegos educativos en el desarrollo de la Capacidad de Producción de textos narrativos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay-2017.

I. Datos informativos:

1. Dirección Regional de Educación	**:**	**Ucayali**
2. UGEL	**:**	**Coronel Portillo**
3. Institución Educativa Integrada	**:**	**N° 64696**
4. Lugar	**:**	**Manantay**
5. Nivel	**:**	**Primaria**
6. Grado y Sección	**:**	**1º a 6°- Únicas**
7. Horas Semanales	**:**	**03 horas**
8. Responsables	**:**	**Br. Tony Ríos Córdova**

II. Justificación

El presente estudio se enmarca en la preocupación social sobre cómo generar que los estudiantes del 1er grado al sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 64696 de Manantay básicamente los juegos le permiten al estudiantes a como desarrollar sus capacidades de acuerdo a procesos a seguir en la producción de textos escritos es una actividad que implica una serie de procesos cognitivos que se producen dentro de las estructuras mentales de los estudiantes. A continuación, citaremos algunos autores que definieron nuestra variable dependiente y que sirven como referentes al presente trabajo. De acuerdo con esta variable, Martos (1990) afirmó: Es un apartado fundamental en la enseñanza por el cual debe pasar

necesariamente un estudiante para ir acumulando cualitativa y cuantitativamente la destreza escrita. La complejidad de la producción escrita ha de ir paralela como es lógico al nivel de lengua que el estudiante posea (p. 145).

Así mismo tenemos que comprender que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Estas estrategias no solo servirán para el desarrollo de capacidades o logro de los aprendizajes en el área de comunicación, sino para el logro del razonamiento lógico entre otras áreas que se integran bajo sus procesos; de planificación, textualización y revisión. También tendrá una gran incidencia en el logro de capacidades en áreas relacionadas a otras ciencias o áreas.

De allí que el interés se vincule en el desarrollo de las capacidades fundamentales si bien son varios los factores que determinan el logro del aprendizaje como lo fundamenta Viciana y Conde (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensoriomotrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño. En la presente investigación deseamos centrarnos la aplicación del PROGRAMA “JUEGOS EDUCATIVOS” EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N° 64696-MANANTAY-2017 esto tiene que repercutir en el logro de capacidades del área de comunicación básicamente en la producción de textos narrativos y las necesidades que presentan nuestros estudiantes en el aprendizaje.

El presente estudio es experimental con una variante pre experimental sobre la aplicación PROGRAMA “JUEGOS EDUCATIVOS” EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N° 64696 MANANTAY - 2017 que nos permitirá planificar, organizar y ejecutar las actividades para favorecer el desarrollo de los indicadores formulados.

III. Marco referencial

Para Carmona y Villanueva (2006, p. 11) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. En el adulto el mundo exterior se convierte en meta de nuestras acciones, con la que logramos unos resultados; en el juego existe un predominio de los medios (subjetivos) sobre los fines (objetivos). En otros términos, podríamos decir que en la vida cotidiana la mayor parte de las actividades que se realizan constituyen un medio para conseguir una meta determinada, mientras que el juego constituye un fin en sí mismo, ya que la acción lúdica produce placer, alegría y satisfacción al ejecutarla, al igual que el arte, el juego posee una ejecución que sólo tiene como finalidad realizarse en sí mismo.

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 18), el juego es “una actividad vital en indispensable para el desarrollo humano”, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Para estos autores, el juego infantil subyacente en los programas de juego cooperativo se define desde siete parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo.

Así, los estudiantes desarrollarán sus competencias comunicativas y podrán realizarse como personas contribuyendo a la construcción de una sociedad equitativa (MINEDU – Rutas de Aprendizaje, 2015) y el docente logrará la integración curricular de las tecnologías de la información y

comunicación (recursos educativos abiertos) en las sesiones de aprendizaje como estrategias metodológicas innovadoras e interactivas, siendo resultado de su empoderamiento. Asimismo, Rebollo & Soubiron plantean que “el uso de la tecnología se desarrolla con mayor intensidad y la relación de trabajo motivante entre estudiantes y docentes conlleva al logro de un aprendizaje significativo” (2014, p. 3). En otras palabras, coincidiendo con Sánchez (2013), la tecnología debería formar parte integral de la clase pero teniendo conocimiento de cómo funciona y cuán viable es.

El uso de estrategias innovadoras e interactivas en el desarrollo de la competencia de escritura permitirá transitar del uso de estrategias tradicionales al uso de nuevas estrategias. De ahí que como refiere Mortera, Salazar & Rodríguez (2013, p. 85) “Las TIC juegan un papel muy importante y en combinación con la existencia de recursos educativos abiertos (REA), agregan un componente más a esta complejidad que nos exige la sociedad globalizada y del conocimiento”. Por consiguiente, a nivel extra institucional, la propuesta permitirá que la institución educativa sea considerada como líder y modelo a nivel local para la implementación y aplicación de estrategias didácticas y metodológicas motivadoras, innovadoras e interactivas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la que el docente orientará a los estudiantes a aprender a aprender; trabajo que podrá realizar teniendo en cuenta la transversalidad de las diferentes áreas curriculares, así como en los diferentes niveles y modalidades**.**

Programa. La palabra programa deriva del latín programma proviene del vocablo griego. Los griegos usaban esta palabra para señalar las actividades planteadas para las funciones organizadas.

Un programa es un conglomerado organizado de medios para lograr un objetivo en específico. También se entiende por el “Sistema y distribución de las materias de un curso o asignatura, que forman y publican los profesores encargados de explicarlas” (Real Academia Española, 2013, p. 1). El programa educativo es un conjunto de tareas de aprendizaje y materiales orientados a los estudiantes con la finalidad de que mejoren su aprendizaje (Universidad de Wisconsin, 2012).

Fases de un programa

Según Álvarez y Hernández (1998) citado por Bausela, (2004) resume un programa en las siguientes fases**:**

Análisis del contexto

Antes de iniciar con el diseño del programa se debe esbozar el plan del programa que tenga en cuenta el análisis del contexto para ello se debe buscar la mejor manera de conseguir información acerca de la institución educativa donde se va aplicar el programa, sobre la institución y su entorno. Además, se debe contemplar el contexto ambiental, la estructura y organización de la institución educativa, la forma como va ser aplicado y el tiempo de duración, y la actitud de la comunidad educativa ante los programas. A través de este análisis se definirán las necesidades que hay para darles prioridad definiendo si necesitan de una intervención. La información recabada permitirá determinar los objetivos del programa, metas y los casos específicos en que se trabajará y los beneficiarios.

Diseño del programa

Luego de determinar las necesidades se elabora el plan de acción se puede precisar en los siguientes momentos: Fundamentación del programa. - Esta fundamentación hace alusión a los presupuestos que sustentará al equipo que desarrollará el programa, es decir, se contempla las metas y objetivos que se plantea teniendo como sustento el marco teórico.

Formulación de los objetivos

Estos objetivos deben ser propuestos de manera clara, operativa y concisa, para posibilitar el diseño de estrategias de acción y poder plantear los criterios que servirán en la ejecución y en la evaluación.

Contenidos que se deben desarrollar

Se establecen las habilidades, actitudes y conocimientos que tienen que mejorar los estudiantes de la intervención.

Selección de actividades para desarrollar.

Se determina las actividades según los materiales, recursos y el tiempo que disponga para el programa. Recursos para el desarrollo de las actividades.

Aquí se deben diferenciar los recursos materiales (¿con qué?) y los recursos humanos (¿con quién?).

La temporalización de la realización de las actividades

Se debe hacer un cronograma con la realización de las actividades lo más ajustado posible al contexto en que se desarrolla el programa, considerando la disposición de los responsables del programa y de los recursos.

Destinatarios

Se precisará a quién va dirigido el programa. Según el tipo de destinatario se habrán de determinar las actividades, los contenidos y. en especial, las estrategias adecuadas para el buen rendimiento del programa.

Criterios de evaluación de cada objetivo

Desde un inicio se determinarán los indicadores de ejecución de cada objetivo, que se adecuen a las actividades del programa y, a su vez, a los diversos niveles de ejecución de cada indicador. Costos.

En la planificación del programa se debe elaborar el presupuesto económico que permita la realización del programa, a la puesta en marcha del programa y la forma de financiamiento.

Ejecución del programa

En esta fase se pone en marcha el programa diseñado. Durante la realización del ´programa se debe ir evaluando los resultados del mismo para de ser necesario hacer los ajustes que permitan lograr los objetivos planteados por el programa.

Evaluación del programa

El poder revalorizar y validar la intervención educativa hace necesario probar su eficiencia. Esto será posible si se plantea a la evaluación como parte esencial del proceso de implementación del programa de intervención. Junto a las necesidades de revalorizar y mejorar dicha intervención, aparece la exigencia de rendir cuentas a las instituciones que deben decidir la continuidad del apoyo financiero, político o legislativo, ofrecidos a estos programas.

Por todo lo expuesto, la evaluación se instituye como uno de los elementos básicos del programa de intervención, esta evaluación se inicia desde el planteamiento de los objetivos del mismo y se va ejecutando a lo largo de todo el proceso ya que tiene un carácter dinámico y continuo que involucra cada una de las fases; análisis del contexto, el diseño, la ejecución y los resultados. El propósito de la evaluación se orienta teniendo en cuenta las estrategias pertinentes para lograr los objetivos planteados por el mismo. Este programa educativo hace referencia a un método particular de interacción, al diseño instructivo para la producción de textos (Sáez, 2002).

Secuencia didáctica de las sesiones

Inicio

En este primer momento el docente plantea los propósitos de la sesión, propone el reto o conflicto cognitivo, despierta el interés de los estudiantes, recoge los saberes previos de los estudiantes que tiene acerca del tema a trabajar en la sesión, además da a conocer el propósito de la sesión que se desea poder lograr al finalizar el proceso.

Desarrollo Procesos didácticos Planificación

Cuando se planifica un texto el estudiante debe pensar para qué va a escribir y a quién va a estar dirigido el escrito, es decir, se debe tener en cuenta las características que tendrá el lector del escrito que va a producir, el tener en cuenta estos puntos permitirá definir el propósito para el que se escribe y, por el otro, facilite la comprensión del mismo. En este momento de planificar se

considera al menos tres decisiones que se reflejan en las siguientes preguntas: ¿A quién? ¿Por qué? ¿Qué escribir?

Para que el estudiante logre dar respuesta de manera adecuada es preciso que el docente acompañe al estudiante en este proceso y así él podrá definir claramente a quién le escribe y con qué propósito (MINEDU, 2015).

Textualización

En este momento, los estudiantes ya escriben las ideas que han elegido durante la planificación. Al redactar, el estudiante debe tomar varias decisiones para poder conectar las ideas unas con otras, de tal manera que logre producir un texto articulado, coherente donde se aprecie con claridad el propósito del que escribe. De igual manera, en este momento de la redacción del texto, es importante que se elijan las palabras adecuadas y las frases que sean adecuadas para que el lector lo pueda comprender y además según el tipo de texto que se escribe (MINEDU, 2015).

Revisión

Durante el proceso de la redacción muchas veces se tienen unas ideas preconcebidas pero en el transcurso de la escritura surgen otras ideas o formas de redactar que se van integrando y en ocasiones no se integran unas con otras con coherencia. Por esto, es importante que el estudiante lea y relea lo que escribe revisando que la redacción es la adecuada antes de que se dé a conocer al destinatario. Al revisar lo que se escribe durante el proceso de la textualización y no sólo al final se dará la posibilidad de realizar las correcciones necesarias para que el escrito sea coherente y tenga cohesión (MINEDU, 2015).

Cierre

En este momento el docente refuerza aquellos aprendizajes que se consideran claves, también se incentiva a los estudiantes recalcando los aspectos positivos de su trabajo. Finalmente se hace la metacognición.

IV. Objetivo

Aplicar sesiones de aprendizajes con la programa “juegos educativos” en la producción de textos narrativos en los estudiantes de la I.E: N°64696-Manantay-2017.

V. Cronograma y Actividades

Nº	Fecha	Actividades del programa	Tiempo (Horas Pedag.)	Responsable
01	11/09/17	**Lista de cotejo de entrada**	3 h	Investigador
02	12/09/17	Observa márgenes suficientes	3 h	
03	13/09/17	Destaca suficientemente el título	3 h	
04	14/09/17	Se evidencia claramente las partes del texto (introducción, nudo y desenlace)	3 h	
05	15/09/17	Utiliza algún sistema para seleccionar información.	3 h	
06	18/09/17	Redacta un borrador y lo revisa.	3 h	
07	19/09/17	Caracteriza a los personajes, al tiempo y el espacio	3 h	
08	20/09/17	Escribe con letra legible.	3 h	
09	21/09/17	Aplica las reglas del uso de mayúsculas.	3 h	
10	22/09/17	Aplicas las reglas de ortografía.	3 h	
11	25/09/17	Usa correctamente los signos de admiración e interrogación.	3 h	
12	26/09/17	Utiliza correctamente las formas verbales, en general.	3 h	
13	27/09/17	Utiliza conectores temporales.	3 h	
14	28/09/17	Utiliza conectores de causa y consecuencia	3 h	
15	29/09/17	Aplica las reglas del uso de mayúsculas.	3 h	
16	11/09/17	Aplicas las reglas de ortografía,	3 h	
17	11/09/17	Usa correctamente los signos de admiración e interrogación.	3 h	
18	11/09/17	Utiliza correctamente las formas verbales, en general.	3 h	
19	11/09/17	Utiliza conectores temporales.	3 h	
20	11/09/17	Utiliza conectores de causa y consecuencia	3 h	
	11/09/17	**Lista de cotejo de salida**	3 h	

VI. Materiales

Cañón multimedia, computadora, TV, DVD, papelotes, plumones, copias, papel bond, CD.

VII. Evaluación

La evaluación se llevó a cabo en forma permanente utilizando los instrumentos previstos para cada actividad de tal manera que se ha evaluado el comportamiento de la variable dependiente, es decir el Logro de capacidades, durante el desarrollo del pre experimento.

.....

Tony Ríos Córdova
Responsable

ANEXO 4

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

(PRUEBA PEDAGÓGICA)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"



Prueba Pedagógica sobre la producción de textos narrativos

EL LEÓN Y EL RATÓN

Había una vez un ratón que estaba preso entre las garras de un león. El ratoncillo no estaba así por haberle robado comida al león, sino porque estaba jugando y merodeando por donde el león estaba durmiendo, y claro, éste, molesto, por no poder descansar, apresó al ratón. El ratón, al verse preso, le pidió disculpas al león por haberle molestado, y éste, conmovido, lo perdonó. Pasado un tiempo, estando el león cazando, cayó en una trampa: una gran red que había escondida entre la maleza. Quiso salir, pero la red se lo impedía; entonces, empezó a rugir con fiereza pidiendo auxilio. El ratón, al oír sus rugidos, sin pensarlo dos veces, fue hacia el sitio donde se hallaba el león preso y comenzó a roer la red. Así consiguió romperla y pudo liberar al león.

1- El texto que acabas de leer pertenece a:
- A. Un Texto Narrativo
- B. Un Texto Informativo
- C. Una fábula
- D. A y C son correctas.

2- ¿Cuál(es) es (son) el (los) protagonista(s) de esta fábula?
- A. El león.
- B. El ratón.
- C. El león y el ratón.
- D. El león y los cazadores.

3- ¿Cómo se inicia esta fábula?
- A. El león le agradece al ratón.
- B. El león se quiere comer al ratón.
- C. El león es atrapado por unos cazadores.
- D. El león duerme y el ratón juguetea encima de él.

4- ¿Cuál es el espacio donde se desarrollan los acontecimientos?
- A. La selva.
- B. El bosque.
- C. La sabana.
- D. El zoológico.

5- ¿Cuál de los siguientes acontecimientos corresponde al desenlace de la narración?
- A. El ratón salva al león.
- B. El león se va muy contento.
- C. El ratón le ruega al león que lo perdone.
- D. Los cazadores atrapan al rey de la selva.

6- ¿Cuál es la moraleja de esta fábula?
- A. Hay que ser agradecido.
- B. Siempre gana el más fuerte.

C. Los hombres sensatos advierten los peligros y los evitan.
D. Hasta el más poderoso puede necesitar ayuda del más humilde.

7- Los textos narrativos, tiene en común que:
A. Todos están formados por tres partes
B. Poseen un narrador
C. Ocurren es un espacio
D. Todas las anteriores son correctas.

8. En los textos narrativos, el narrador puede ser:
A. El protagonista de la historia
B. Quien cuenta la historia
C. Quien sabe todo acerca de la historia y sus personajes
D. Todas las anteriores son correctas

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
UNU
PUCALLPA - PERÚ

ANEXO 5

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

(LISTA DE COTEJO)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"



Lista de cotejo

Para cada una de las situaciones planteadas se presenta una escala con valores del 1 al 3, donde:

1 = Nunca 2= A veces 3= Siempre

Cada uno de los valores indica como el proceso del programa juegos lúdicos funciona en el aprendizaje de la producción de textos narrativos en los estudiantes del primero al sexto grado con una sesión de aprendizaje que el investigador progresivamente evaluará.

N°	Ítems	1	2	3
	Planificación			
1.	El texto busca obtener el efecto esperado de acuerdo a su propósito o intención			
2.	Organiza la información con las ideas dadas con coherencia, identificando el tipo de texto			
3.	Organiza la información estableciendo conexión con coherencia			
4.	La información es pertinente			
5.	La estructura elegida corresponde al tipo de texto			
	Textualización			
6.	Crea un texto ordenando sus ideas con coherencia y formalidad			
7.	Crea un texto ordenando sus ideas con coherencia			
8.	Crea un texto ordenando sus ideas			
9.	Crea un texto			
10.	Escribe un texto aplicando correctamente las reglas ortográficas y gramaticales			
	Revisión			
11.	La escritura es legible			
12.	La escritura revela creatividad de parte del autor			
13.	La extensión del texto corresponde a la solicitada			
14.	El manejo de la orografía es acorde a las normas			
15.	Los conectores o nexos tales como: pero, si, entonces, después, luego, etc., están utilizados adecuadamente			
16.	La puntuación está utilizada adecuadamente			
17.	Las mayúsculas están utilizadas cuando corresponde			
18.	Los tiempos verbales están utilizados adecuadamente			
19.	La letra se adapta al tipo de intención comunicativa (forma, tamaño, estilo, etc.).			
20.	Las unidades de texto son pertinentes (títulos, subtítulos)			

ANEXO 6

CARTA DIRIGIDA A DOCENTES SELECCIONADOS PARA EMISIÓN DE JUICIO COMO EXPERTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Pucallpa, 23 agosto de 2018

Carta N° 01-2018-T.R.C-E.EPG.UNU

Señor(a):

Dr. Wilmer Ortega Chavez

Presente.-

Asunto : **Emisión de juicio como experto**

De nuestra especial consideración:

Por la presente, reciba usted un saludo cordial por parte del estudiante de la escuela de post grado de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Ucayali, a la vez manifestarle que estamos desarrollando el proyecto de tesis **"PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017"** por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su **JUICIO DE EXPERTO** para la validación de los instrumentos **"Cuestionario"** de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de Usted.

Anexo:

Matriz de consistencia

Definición; Operacional

Instrumentos

Atentamente,

Tony Ríos Córdova
Investigador

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Pucallpa, 23 agosto de 2018

Carta N° 01-2018-T.R.C-E.EPG.UNU

Señor(a):

Dr. CLARA HUISPE TORRES

Presente.-

Asunto : **Emisión de juicio como experto**

De nuestra especial consideración:

Por la presente, reciba usted un saludo cordial por parte del estudiante de la escuela de post grado de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Ucayali, a la vez manifestarle que estamos desarrollando el proyecto de tesis **"PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017"** por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su **JUICIO DE EXPERTO** para la validación de los instrumentos **"Cuestionario"** de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de Usted.

Anexo:

Matriz de consistencia

Definición; Operacional

Instrumentos

Atentamente,

Tony Rios Córdova
Investigador

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Pucallpa, 23 agosto de 2018

Carta N° 01-2018-T.R.C-E.EPG.UNU

Señor(a):

Dr(a). Edue. Luci Zamarano Melendez

Presente.-

Asunto : **Emisión de juicio como experto**

De nuestra especial consideración:

Por la presente, reciba usted un saludo cordial por parte del estudiante de la escuela de post grado de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Ucayali, a la vez manifestarle que estamos desarrollando el proyecto de tesis **"PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017"** por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su **JUICIO DE EXPERTO** para la validación de los instrumentos **"Cuestionario"** de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de Usted.

Anexo:

Matriz de consistencia

Definición; Operacional

Instrumentos

Atentamente,

Tony Ríos Córdova
Investigador

ANEXO 7

FORMATO DE CONFIABILIDAD ANÁLISIS ESTADÍSTICO ALFA DE CRONBACH

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FORMATO DE CONFIABILIDAD
ANÁLISIS ESTADÍSTICO ALFA DE CRONBACH

Variable dependiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_T^2}\right)$$

$$\alpha = \frac{40}{39}.\left(1 - \frac{13}{159.3}\right)$$

$$\alpha = 0.81$$

Alfa de Cronbach	Items
0.82	13

Fuente: Salida del SPSS V22

Interpretación: El estadístico Alfa de Cronbach del instrumento de investigación arrojó 1.00. Por ende, el instrumento es de **Muy Alta Confiabilidad** para la investigación por el resultado que arrojo.

Pucallpa; 25 de agosto de 2018

Dr. Wilmer Ortega Chávez
Nombre del grado de doctor

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FORMATO DE CONFIABILIDAD
ANÁLISIS ESTADÍSTICO ALFA DE CRONBACH

Variable dependiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_T^2}\right)$$

$$\alpha = \frac{40}{39}.\left(1 - \frac{13}{159.3}\right)$$

$$\alpha = 0.81$$

Alfa de Cronbach	Items
0.82	13

Fuente: Salida del SPSS V22

Interpretación: El estadístico Alfa de Cronbach del instrumento de investigación arrojó 1.00. Por ende, el instrumento es de **Muy Alta Confiabilidad** para la investigación por el resultado que arrojo.

Pucallpa; 25 de agosto de 2018

UGEL CORONEL PORTILLO
Msc. Cipri A. Quispe Flores

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FORMATO DE CONFIABILIDAD
ANÁLISIS ESTADÍSTICO ALFA DE CRONBACH

Variable dependiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_T^2}\right)$$

$$\alpha = \frac{40}{39}.\left(1 - \frac{13}{159.3}\right)$$

$$\alpha = 0.81$$

Alfa de Cronbach	Items
0.82	13

Fuente: Salida del SPSS V22

Interpretación: El estadístico Alfa de Cronbach del instrumento de investigación arrojó 1.00. Por ende, el instrumento es de **Muy Alta Confiabilidad** para la investigación por el resultado que arrojo.

Pucallpa; 25 de agosto de 2018

Dra. Edith Lucy Zumaeta Meléndez
C.M. 1010453259
DIRECTORA

ANEXO 8

MATRIZ DE VALIDACIÓN EXPEDIDA POR EXPERTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÏTULO DE LA TESIS: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS SOBRE INSTRUMENTO PARA MEDIR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUCIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				1	2	3	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Programa Juegos educativos	Planificación	• Implementa el juego • Selección de juegos					✓		✓	✓	✓		✓		
	Ejecución	• Aplica los juegos lúdicos • Ejecuta los juegos lúdicos					✓		✓		✓		✓		
	Evaluación	• Reflexiona sobre los juegos lúdicos					✓		✓		✓		✓		

Dr. Wilmer Ortega Chávez
Docente de EPG- UNU-UNHEVAL-UNC-UNDAC.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Plan del programa, para demostrar cómo programa "juegos educativos" influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes de la institución educativa N°64696-Manantay-2017
- **OBJETIVO:** Validar el instrumento Plan del programa, para para demostrar cómo programa "juegos educativos" influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes de la institución educativa N°64696-Manantay-2017
- **DIRIGIDO A:** Los estudiantes (15) de la institución educativa N°64696-Manantay-2017
- **APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: ORTEGA CHÁVEZ, Wilmer**
- **CARGO:** Docente
- **EVALUADOR: VALORACIÓN.**

Pertinente	Medianamente Pertinente	No Pertinente
3 ✓	2	1

Dr. Wilmer Ortega Chávez
Docente de EPG- UNU-UNHEVAL-UNC-UNDAC.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÏTULO DE LA TESIS: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017.

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS SOBRE INSTRUMENTO PARA MEDIR LA INFLUENCIA DE LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUCIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				1	2	3	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS	Planificación	• Observa márgenes suficientes. • Destaca suficientemente el título. • Se evidencia claramente las partes del texto (introducción, nudo y desenlace)	1,2,3,4,5												
	Textualización	• Utiliza algún sistema para seleccionar información. • Redacta un borrador y lo revisa. • Caracteriza a los personajes, al tiempo y el espacio.	6,7,8,9,10												
	Revisión	• Escribe con letra legible. • Aplica las reglas del uso de mayúsculas. • Aplicas las reglas de ortografía, • Usa correctamente los signos de admiración e interrogación. • Utiliza correctamente las formas verbales, en general. • Utiliza conectores temporales. • Utiliza conectores de causa y consecuencia	11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20												

UGEL CORONEL PORTILLO

Msc. Clara A. Quispe Torres
ACOMP. PEDAGÓGICO EN LA ATIGRADO MONOLINGÜE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

- **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Lista de cotejo para demostrar y medir la influencia de la producción de textos narrativos en los estudiantes de la I.E: N°64696-Manantay-2017.
- **OBJETIVO:** Validar el instrumento Lista de cotejo para medir el desarrollo del aprendizaje por competencias en la Institución Educativa el Arenal Pucallpa 2018.
- **DIRIGIDO A:** Los estudiantes (15) de la institución educativa N°64696-Manantay-2017
- **APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Dr.**
- **CARGO:** Docente
- **EVALUADOR: VALORACIÓN.**

Pertinente	Medianamente Pertinente	No Pertinente
3	2	1

UGEL CORONEL PORTILLO

Msc. Clara A. Quispe Torres

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

MATRIZ DE VALIDACION

TÍTULO DE LA TESIS: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS SOBRE INSTRUMENTO PARA MEDIR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E: N°64696-MANANTAY-2017.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUCIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				1	2	3	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Programa Juegos educativos	Planificación	Implementa el juego Selección de juegos					✓		✓		✓		✓		
	Ejecución	Aplica los juegos lúdicos Ejecuta los juegos lúdicos					✓		✓		✓		✓		
	Evaluación	Reflexiona sobre los juegos lúdicos					✓		✓		✓		✓		

Dra. Edith Lolci Zambrano Meléndez
C.M. 1010453259
DIRECTORA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Plan del programa, para demostrar cómo programa "juegos educativos" influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes de la institución educativa N°64696-Manantay-2017
- **OBJETIVO:** Validar el instrumento Plan del programa, para para demostrar cómo programa "juegos educativos" influye en la producción de textos narrativos en los estudiantes de la institución educativa N°64696-Manantay-2017
- **DIRIGIDO A:** Los estudiantes (15) de la institución educativa N°64696-Manantay-2017
- **APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** ZAMBRANO MELENDEZ LUCI
- **CARGO:** Docente
- **EVALUADOR: VALORACIÓN.**

Pertinente	Medianamente Pertinente	No Pertinente
3 ✓	2	1

Dra. Educ. Lucy Zambrano Melendez
C.M. 1010453259
DIRECTORA

ANEXO 9

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (PRUEBA PEDAGÓGICA)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FICHA DE VALIDACIÓN

II. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Informante	Cargo o Institucion donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluacion	Autor del Instrumento
ORTEGA CHAVEZ WILMER	DOCENTE DE POST GRADO UNU-UNHEVAL-UCV-UNDAC-UNC.	Prueba Pedagógica	Br. Tony Ríos Córdova
Titulo: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N°64696-MANANTAY-2017"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnologia.				✓	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias del nuevo enfoque pedagógico				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-cientificos de la tecnologia educativa				✓	
8. COHERENCIA	Entre los indices, indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				✓	
Promedio de porcentaje						

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 80%

Pucallpa, 24 de agosto del 2018	80040605		941389701
Lugar y Fecha	DNI N°	FIRMA DELEXPERTO	TELEFONO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FICHA DE VALIDACIÓN

II. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Informante	Cargo o Institucion donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluacion	Autor del Instrumento
Quispe Torres, Clara Amelia	UGEL CORONEL PORTILLO	Prueba Pedagógica	Br. Tony Ríos Córdova
Titulo: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N°64696-MANANTAY-2017"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias del nuevo enfoque pedagógico				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos de la tecnología educativa				✓	
8. COHERENCIA	Entre los indices, indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				✓	
Promedio de porcentaje						

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:

Pucallpa, 24 de agosto del 2018		UGEL CORONEL PORTILLO	
Lugar y Fecha	DNI N° 00076154	FIRMA DEL EXPERTO Msc. Clara A. Quispe Torres ACOMP. PEDAGÓGICO MULTIGRADO VCH-OLUNQUE	TELEFONO 959529850

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FICHA DE VALIDACIÓN

II. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Informante	Cargo o Institucion donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluacion	Autor del Instrumento
Luci Zamborano Melendez.		Prueba Pedagógica	Br. Tony Ríos Córdova
Titulo: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N°64696-MANANTAY-2017"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnologia.				✓	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias del nuevo enfoque pedagógico				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos de la tecnologia educativa				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				✓	
Promedio de porcentaje						

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 80%

Pucallpa, 24 de agosto del 2018	10453259	961656681
Lugar y Fecha	DNI N°	TELEFONO

DIRECCIÓN UNIVERSITARIA DE INVESTIGACIÓN
Mg. Luci Zamborano Melendez
C.M. 10104532
DIRECTORA

ANEXO 10

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (LISTA DE COTEJO)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Informante	Cargo o Institucion donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluacion	Autor del Instrumento
ORTEGA CHAVEZ WILMER	DOCENTE DE POST GRADO UNU-UNHEVAL-UCV-UNDAC-UNC.	LISTA DE COTEJO	Br. Tony Ríos Córdova
Titulo: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N°64696-MANANTAY-2017"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias del nuevo enfoque pedagógico				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos de la tecnología educativa.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				✓	
Promedio de porcentaje						

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 80%

Pucallpa, 24 de agosto del 2018	80040605		941389701
Lugar y Fecha	DNI N°	FIRMA DEL EXPERTO	TELEFONO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Informante	Cargo o Institucion donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluacion	Autor del Instrumento
Quispe Tones, Clara Amelia	UGEL CORONEL PORTI	LISTA DE COTEJO	Br. Tony Ríos Córdova
Titulo: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N°64696-MANANTAY-2017"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias del nuevo enfoque pedagógico				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos de la tecnología educativa.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				✓	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				✓	
Promedio de porcentaje						

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

Aplicar el Instrumento

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 80%

Pucallpa, 24 de agosto del 2018		UGEL CORONEL PORTILLO	
Lugar y Fecha	DNI N° 00076154	FIRMA DEL EXPERTO Msc. Clara A. Quispe Torres ACOMP. PEDAGÓGICO MULTIGRADO MOYOBAMBA	TELEFONO 959329850

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Informante	Cargo o Institucion donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluacion	Autor del Instrumento
Luci Zambrano Melendez		LISTA DE COTEJO	Br. Tony Ríos Córdova
Titulo: PROGRAMA "JUEGOS EDUCATIVOS" EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N°64696-MANANTAY-2017"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias del nuevo enfoque pedagógico				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos de la tecnología educativa.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				✓	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				✓	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				✓	
Promedio de porcentaje						

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 80%

Pucallpa, 24 de agosto del 2018	10453259	FIRMA DEL EXPERTO C.M. 1010453259 DIRECTORA	961696281
Lugar y Fecha	DNI N°		TELEFONO

ANEXO 10

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 64696 DESARROLLANDO EL JUEGO COMO PARTE MOTIVACIONAL PARA EL APRENDIZAJE





ESTUDIANTES DE LA I.E N° 64696 DESARROLLANDO LA PRUEBA PEDAGÓGICA (PRODUCCIÓN DE TEXTO NARRATIVO)



