



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

El juego como estrategia para la producción de textos narrativos en los  
estudiantes de primer grado “A” de educación secundaria

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Doctor en Educación

**AUTOR**

Mg. Teodulfo Juan Pacotaípe Huaycha (ORCID 0000-0001-8814-4241)

**ASESOR:**

Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales (ORCID: 0000-0001-3140-8968)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovación Pedagógica

**TRUJILLO – PERÚ**

**2019**

## **Dedicatoria**

A Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y a los seres que amo en este mundo: mi esposa quien me animó a seguir mis estudios y mis hijos Cristian, Milagros y Nátaly la razón de la existencia.

A mis padres Rosa y Guillermo y hermanas por su apoyo moral.

## **Agradecimiento**

A la Universidad “César Vallejo” y al fundador Dr. César Acuña Peralta por formar parte de esta reingeniería educativa en los docentes de nuestro país para cumplir el protagónico de la educación en la sociedad ayacuchana y peruana.

Al nuestro asesor Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales por su tolerancia y apoyo incondicional en la elaboración del presente trabajo de investigación; y a todos los maestros del programa de Doctorado por compartir sus experiencias, orientaciones y enseñanzas.

Con eterna gratitud a todas las personas que me han apoyado de forma incondicional, al director, profesores y en especial a los estudiantes de segundo “A” de la Institución Educativa públicas del nivel secundario “Javier Heraud Pérez” de Carmen Alto-Huamanga, por colaborar e interactuar activamente en el segmento de la investigación.

A los colegas del aula, con quienes compartimos ricas experiencias de práctica pedagógica; reflexionando continuamente sobre la realización de la innovación pedagógica.

**El autor**

## **PÁGINA DEL JURADO**



## **DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD**

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del juego como estrategia en la producción de textos narrativos en los estudiantes del primer grado “A” de educación secundaria de la institución educativa “Javier Heraud Pérez” de La Paz, Carmen Alto, Ayacucho, 2019. Los resultados de la investigación pretenden ser un recurso necesario para motivar a los o las docentes y mejorar la metodología didáctica lúdica de su enseñanza, que está a su alcance y que le permitirá lograr el aprendizaje efectivo en sus discentes, para mejorar su aprendizaje y la producción de textos. El tipo de la investigación es cuantitativo porque acude a la estadística para procesar sus datos y aplicada con grupo experimental y grupo control el diseño es “cuasi experimental”. La población está constituida de 200 estudiantes. La muestra de estudio es intencionada de 30 estudiantes en el grupo experimental de primero “A” y 38 estudiantes en el grupo de control de primero “B”, cuyas edades varían entre 12 y 14 años tanto mujeres y varones. Al grupo experimental se aplicó la propuesta pedagógica “el juego como estrategia”; utilizando como escenario de aplicación las instalaciones del plantel. En conclusión: el juego como método pedagógico influye en la producción de textos narrativos satisfactoriamente, dado que, el adolescente forma parte de su aprendizaje mostrando interés, gracias al juego como motivación, en todo el proceso de producción textual.

**Palabras clave:** Juego, estrategias, producción, textos, narración.

## **ABSTRACT**

This research work aimed to determine the influence of the game as a strategy in the production of narrative texts in the students of the first grade "A" of secondary education of the educational institution "Javier Heraud Pérez" of La Paz, Carmen Alto, Ayacucho, 2019. The results of the research are intended as a necessary resource to motivate teachers and improve the recreational teaching methodology of their teaching, which is within their reach and that will allow them to achieve effective learning in their students, to improve their Learning and text production. The type of research is quantitative because it goes to statistics to process its data and applied with an experimental group and a control group, the design is "quasi-experimental". The population consists of 200 students. The study sample is intended for 30 students in the first "A" experimental group and 38 students in the first "B" control group, whose ages vary between 12 and 14 years both women and men. The pedagogical proposal "the game as a strategy" was applied to the experimental group; using the campus facilities as an application scenario. In conclusion: the game as a pedagogical method influences the production of narrative texts satisfactorily, since, the adolescent is part of his learning showing interest, thanks to the game as motivation, in the entire textual production process.

**Keywords:** Game, strategies, production, texts, narration.

## YACHAY QUÑUSQA

Kay llamkay maskaypa atipayninmi cara imainatataq pulllay estrategia hina Kuyntu qillccaypi chaninchan kay huk ñiqi “A” llachay warmakunapi, kay Javier Heraud Pérez sikundarya yachay wasipi, La paz, Carmen Alto, Huamanga, Ayacucho lllaqtapi, iskay Waranqa chunka isqunniyuq wtapi. Kay llamkay investigasyumpa tukupaynin, huk ñan hina, anchata qalinchan kay llachachiq amawtanchikunapi. Chaynapi kay “metodología didáctica” pukllay llachachikuy nisqan ñawparman chaninchanapaq, kachkan makinchikpim warmanchikunapa allin yachay qaypanapaq, chaynallataq allin qillqay qatipanapaq. Arí kay investigasyunmi “cuantitativo” imanasqa anchata maskan yanapakuyta kay istadistica nisqanpi kay datunkuna chiqapchanapaq. Chaypaqmi akllaniku iskay gruputa: huk ixpirimintal hukñataq rupu control nisqanta. Arí diseñommi “kwasi ixpirimintal”. Lliw publasyunmi iskaypachak llachaqkuna. Mostranñataqmi kimsa chunka yachaq warmakuna huk ñiqi “A” chaynallataq rupu kuntrul nisqampi kimsa chunkayachaqkuna kay huk ñiqi “B” sikundarya nisqampi. Arí watankun kachkan chunka iskayñiyuqmanta chunka tawayuqkama warmi qari nisqapi . Kay “grupo” ixpirimintalmanmi yachachiniku kay puyllay “estrategia” nisqanta kay yachay wasi nisqampi. Arí tukuynimmi: kay pukllay musuq yachachiy nisqmmi, anchata chaninchan kay qillqay “narrativo” nisqanta chaynapim warmanchikuna qalinchan kay musuq yachaypi ancha intiriswan kay lliw qillqay nisqanta.

**Clave rimaykuna:** pukllay, estratiqyakuna, “producción”, qillqa, willakuycuna.

# ÍNDICE

<b>Dedicatoria</b> .....	ii
<b>Agradecimiento</b> .....	iii
<b>Página del jurado</b> .....	..iv
<b>Declaratoria de autenticidad</b> .....	v
<b>RESUMEN</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>ÍNDICE</b> .....	x
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. MÉTODO</b> .....	27
<b>2.1. Tipo y diseño de investigación</b> .....	27
<b>2.1.2 Diseño de Investigación</b> .....	27
<b>2.2. Operacionalización de variables</b> .....	35
<b>2.3. Población, muestra y muestreo</b> .....	36
<b>2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad</b> .....	38
<b>2.5. Procedimiento</b> .....	41
<b>2.6. Método de análisis de datos</b> .....	42
<b>III. RESULTADOS</b> .....	43
<b>IV. DISCUSIÓN</b> .....	56
<b>V. CONCLUSIÓN</b> .....	59
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	61
<b>VII. PROPUESTA</b> .....	63
<b>REFERENCIAS</b> .....	64
<b>ANEXOS</b> .....	66
<b>ANEXO 1. Matriz de consistencia</b> .....	66

.....	66
ANEXO 2. Matriz de instrumentos.....	66
ANEXO 3. Instrumentos de recolección de datos .....	66
ANEXO 4. Ficha de juicio de expertos.....	66
ANEXO 5. Validez de instrumentos.....	66
ANEXO 6. Evidencias de la propuesta.....	66
ANEXO 7. Base de datos de confiabilidad .....	66
ANEXO 7. Baremo de procesamiento de datos de la variable producción de textos narrativos .....	66
ANEXO 8. Sesiones de aprendizaje.....	66
ANEXO 9. Constancia .....	66
ANEXO 10. Constancia de postulación a la revista indexada del artículo científico.....	68
ANEXO 11. Fotografías.....	66

### **Indice de Tablas**

Tabla 1. Adecúa el texto a la situación comunicativa .....	43
Tabla 2. Organiza las ideas de forma coherente y cohesionada .....	44
Tabla 3. Desarrolla ideas e información variada.....	45
Tabla 4. Utiliza convenciones de lenguaje escrito de forma pertinente.....	46
Tabla 5. Producción de textos narrativos .....	47
Tabla 6. Producción de textos narrativos .....	48

### **Indice de gráficos**

Gráfico 1. Adecúa el texto a la situación comunicativa .....	43
Gráfico 2. Organiza las ideas de forma coherente y cohesionada.....	44
Gráfico 3. Desarrolla ideas e información variada.....	46
Gráfico 4. Utiliza convenciones de lenguaje escrito de forma pertinente.....	47