



Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria

INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL  
NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS Y  
EXPOSITIVOS DE ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO

Tesis presentada por:  
KARLA REGINA GÓMEZ AYLAS  
MILAGROS FRANSHESKA MORÓN GODOY

Para obtener el Título Profesional  
de Licenciada en Educación Primaria

Línea de investigación: Enseñanza y aprendizaje

Asesora

Jeanett Rossana Espinoza Salazar

Cód. ORCID: 0000-0002-2722-4712

Lima – Perú

2024

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y el contenido de la Tesis sustentada por:

KARLA REGINA GÓMEZ AYLAS

MILAGROS FRANSHESKA MORÓN GODOY

JEANETT ROSSANA ESPINOZA SALAZAR

---

Asesor: Nombre(s) y Apellidos

ROSA SONIA CARRASCO LIGARDA

---

Presidente de Jurado: Nombre(s) y Apellidos

JULIA ISABEL LESSAMA GULDEN

---

Miembro de Jurado 1: Nombre(s) y Apellidos

---

Miembro de Jurado 2: Nombre(s) y Apellidos

---

Dra. Rosa Sonia Carrasco Ligarda  
Decana de la Facultad de  
Ciencias de la Educación

### Declaratoria de Originalidad de la Asesora

<b>Facultad o Escuela de Posgrado:</b>	Ciencias de la Educación		
<b>Escuela Profesional o Programa Académico:</b>	Educación Primaria		
<b>Dependencia a la que pertenece el docente asesor:</b>	Departamento Académico de Educación		
<b>Docente asesor que verifica la originalidad:</b>	Jeanett Rossana Espinoza Salazar		
<b>ORCID:</b>	0000-0002-2722-4712		
<b>Título del documento:</b>	Influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado		
<b>Autora(s) del documento:</b>	Karla Regina Gómez Aylas y Milagros Fransheska Morón Godoy		
<b>Mecanismo utilizado para detección de originalidad:</b>	Software Turnitin		
<b>Nº de trabajo en Turnitin:</b> (10 dígitos)	2528725620		
<b>Porcentaje de similitud detectado:</b>	17		%
<b>Fuentes originales de las similitudes detectadas:</b>	Fuentes de internet =	18	%
	Publicaciones =	10	%
	Trabajos del estudiante =	10	%
<b>INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS Y EXPOSITIVOS DE ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO</b>			
<b>INFORME DE ORIGINALIDAD</b>			
<b>17</b> %	<b>18</b> %	<b>10</b> %	<b>10</b> %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
<p>El docente asesor declara ha revisado el informe de similitud y expresa que el porcentaje señalado cumple con las “Normas Internas de Investigación e Innovación” establecidas por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.</p>			
<b>Fecha de aplicación en Turnitin:</b> (dd-mm-aaaa)	29 de noviembre de 2024.		

## RESUMEN

El objetivo general del proyecto fue evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución particular del distrito de Chorrillos. La población estuvo compuesta por 56 estudiantes pertenecientes a las dos secciones del grado, mientras que la muestra tuvo un total de 28 estudiantes. La presente investigación responde a un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de diseño cuasi - experimental. Asimismo, se aplicó el TEPTE, Test de Producción de Textos Escritos, a través del cual se pudo evidenciar que efectivamente las estrategias lúdicas mejoran el nivel de producción de textos narrativos y expositivos, ya que, cuando se compararon los resultados del pre – test y del post – test del grupo experimental, se observó que el puntaje posterior al tratamiento, con respecto a la calificación de las producciones escritas, era mucho más elevado al puntaje previo al tratamiento.

**Palabras claves:** producción de textos, textos narrativos, textos expositivos y estrategias lúdicas.

## ABSTRACT

The general objective of the project was to evaluate the influence of playful strategies on the level of production of narrative and expository texts of fifth grade primary school students from a particular institution in the district of Chorrillos. The population was made up of 56 students belonging to the two sections of the degree, while the sample had a total of 28 students. The present research responds to an applied quantitative approach and quasi-experimental design. Likewise, the TEPTE was applied. Written Text Production Test, through which it was evident that playful strategies effectively improve the level of production of narrative and expository texts. Since, when the results of the pre-test and post-test of the experimental group were compared, it was observed that the score after the treatment, with respect to the qualification of the written productions, was much higher than the score before the treatment.

**Keywords:** text production, narrative texts, expository texts and ludic strategies.

## RECONOCIMIENTO / DEDICATORIA

A Dios, por habernos dotado sabiduría.

A nuestras madres, Olivia y Milagritos por habernos impulsado a lograr cada una de nuestras metas y sueños.

A nuestros docentes por haber aportado significativamente con sus conocimientos y asesoramiento.

A la IEP de Chorrillos por habernos permitido aplicar nuestro trabajo de investigación.

A nuestros familiares y amigos por su constante apoyo y motivación.

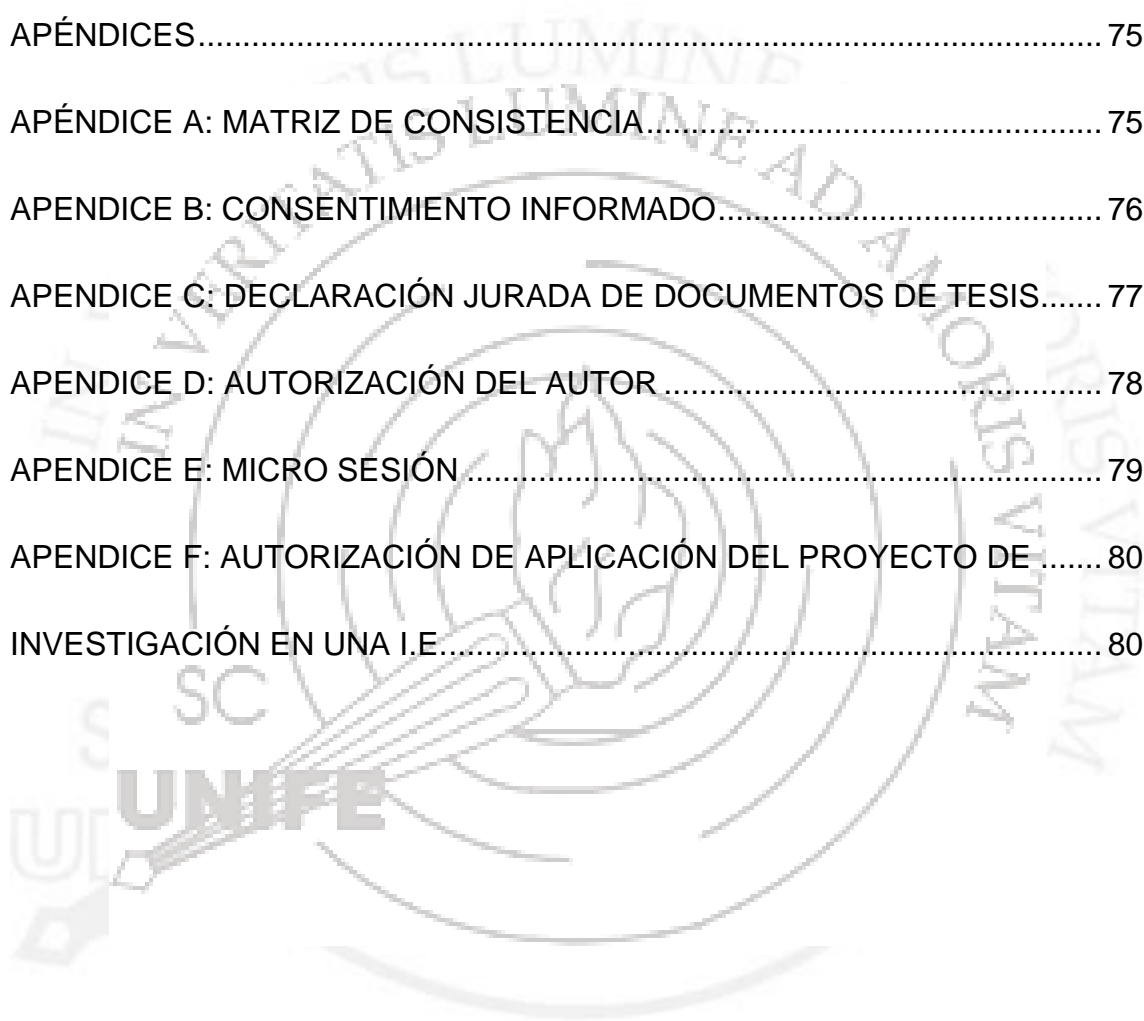


# ÍNDICE

	Página
RESUMEN.....	4
ABSTRACT .....	4
RECONOCIMIENTO / DEDICATORIA.....	5
ÍNDICE .....	6
LISTA DE TABLAS.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	12
1.1 Planteamiento del problema.....	12
1.2 Justificación de la investigación.....	15
1.3 Delimitación de la investigación.....	16
1.4 Objetivos de investigación.....	17
1.4.1 Objetivo general.....	17
1.4.2 Objetivos específicos.....	17
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 Antecedentes de la investigación.....	19
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	19
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	21
2.2 Bases teóricas.....	24
2.2.1 Estrategias lúdicas para el aprendizaje.....	24
2.2.1.1 Tipos genéricos de juego.....	24

2.2.1.2 El juego según Federico Froebel.....	27
2.2.1.3 Estrategias lúdicas.....	29
2.2.2. Producción de textos .....	32
2.2.2.1 Tipos de texto .....	33
2.3 Definición de términos .....	39
2.3.1 Estrategia lúdica .....	39
2.3.2. Competencia: Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna ....	40
2.3.3. Evaluación de la producción de textos .....	43
2.4 Hipótesis.....	44
2.4.1 Hipótesis general.....	44
2.4.2 Hipótesis nula.....	44
2.4.3. Hipótesis específicas.....	44
CAPITULO III: MÉTODOS.....	46
3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación.....	46
3.2 Participantes.....	47
3.2.1 Población.....	47
3.2.2. Muestra.....	47
3.3 Variables de la investigación .....	48
3.3.1 Variable independiente: Estrategias lúdicas .....	48
3.3.2 Variable dependiente: producción de textos.....	49
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	50
3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	55
CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....	57
4.1 Confiabilidad.....	57
4.2 Descripción e interpretación de los resultados expositivos.....	58

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	62
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	65
6.1 Conclusiones .....	65
6.2 Recomendaciones.....	66
REFERENCIAS .....	68
APÉNDICES.....	75
APÉNDICE A: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	75
APENDICE B: CONSENTIMIENTO INFORMADO.....	76
APENDICE C: DECLARACIÓN JURADA DE DOCUMENTOS DE TESIS.....	77
APENDICE D: AUTORIZACIÓN DEL AUTOR.....	78
APENDICE E: MICRO SESIÓN .....	79
APENDICE F: AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE.....	80
INVESTIGACIÓN EN UNA I.E.....	80



## LISTA DE TABLAS

Tabla	Página
1.Estudiantes del 5to grado que pertenecen a la IEP “Palas Atenea” del distrito de Chorrillos. ....	47
2.Operacionalización de la variable independiente: estrategias lúdicas.....	49
3.Operacionalización de la variable dependiente: producción de textos. ....	50
4.Ficha técnica del TEPTE. Test de producción de textos escritos .....	51
5.Validación de contenido del sub-test producción de texto expositivo .....	53
6.Validación de contenido del sub-test producción de texto narrativo .....	53
7.Validación de contenido del instrumento y todos los ítems. ....	54
8.Consistencia interna para los sub-test y total de la prueba .....	54
9.Valores de la prueba de la normalidad del grupo experimental y control .....	57
10.Resultados del Pre test y Post test del Grupo Control con la variable de Textos Narrativos .....	58
11.Resultados del Pre - test y Post test del Grupo Control con la variable de Textos Expositivos.....	58
12.Resultados del Pre test y Post test del Grupo Experimental con la variable de textos narrativos .....	59
13.Resultados del Pre - test y Post test del Grupo Experimental con la variable de Textos Expositivos.....	60
14.Resultado Comparativo Pre test y Post test del Grupo Control y Experimental en las variables de Textos Narrativos y Expositivos .....	61

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo da a conocer la investigación realizada acerca de la influencia de las estrategias lúdicas sobre la producción de textos de estudiantes pertenecientes al quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Particular del distrito de Chorrillos – Lima.

La producción de textos es una de las habilidades que no han recibido la atención necesaria en las diferentes instituciones educativas dentro del territorio peruano, lo cual se evidencia en los resultados de las pruebas diagnósticas que son aplicadas a los estudiantes al iniciar el año escolar. En el año 2013 se detuvo la evaluación de esta competencia y recién en el año 2022 se retomó dicha evaluación. Por ello, es imperioso fortalecer las condiciones necesarias que conllevan a la producción de textos; como es la coherencia, cohesión, uso correcto de las reglas gramaticales, uso de las diferentes categorías gramaticales, etc.; a través de la puesta en práctica de diferentes estrategias lúdicas que son creación propia de las autoras del presente documento.

Este proyecto de investigación consta de cuatro capítulos: el capítulo I contiene el problema de investigación, la justificación y la delimitación del problema, así como los objetivos generales y específicos; el capítulo II contiene el marco teórico con los antecedentes internacionales y nacionales, las bases teóricas, definición de términos, la hipótesis general y las hipótesis específicas; el capítulo III contiene el método de investigación, el nivel, el tipo y el diseño de la investigación, la población y la muestra, las variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos y las técnicas de procesamiento y análisis de datos; el capítulo IV contiene el plan de trabajo de la investigación con el cronograma de actividades, el presupuesto y el financiamiento. Finalmente, se encuentra la

matriz de consistencia y las referencias usadas en el presente proyecto de investigación.



## **CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

En el presente capítulo se da a conocer la descripción del problema, la justificación de la investigación, las delimitaciones de la investigación y las limitaciones encontradas durante el proceso investigativo; finalmente, se formula el objetivo general y los objetivos específicos.

### **1.1 Planteamiento del problema**

El niño construye su aprendizaje a través de la actividad lúdica, esta funciona como impulso para el desarrollo cognitivo y las habilidades psicológicas básicas como la atención y la memoria. Además, esta actividad es considerada un recurso sociocultural, ya que permite al niño ampliar la comprensión de la realidad del entorno que lo rodea e incrementará la conocida “zona del desarrollo próximo” en la medida que este se vaya relacionando con otros (Vygotsky, 1984).

Por otro lado, se entiende a la producción de textos como la competencia que tiene el alumno para enunciar sentimientos, ideas y prácticas a través de escritos. El proceso de la escritura requiere de concentración y atención, lo cual repercutirá en la calidad del producto textual (Cassany et al., 1994).

Además, se señala que: “La lengua escrita es mucho más que un conjunto de formas gráficas. Es un modo de existencia de la lengua, es un objeto social, es parte de nuestro patrimonio cultural” (Ferreiro, 1998, p.122).

Las autoras de este documento, con base en su experiencia y a lo largo de sus prácticas preprofesionales, desarrolladas en diferentes instituciones educativas del país, observaron que no se evidencia el uso de estrategias lúdicas para la producción de textos por parte de los docentes. Además, no se incluía el correcto desarrollo de los procesos didácticos: planificación, textualización y revisión. En consecuencia, los estudiantes redactaban textos escritos, carentes

de coherencia, cohesión, con errores gramaticales, errores ortográficos y terminaba siendo más una producción oral que escrita.

Una de las principales causas de este hecho es la poca importancia que le presta el estado peruano a la habilidad de la escritura, así lo refiere el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE) de la UNESCO que tiene como finalidad hacer el seguimiento de la calidad de la educación, cuando afirma que uno de los últimos lugares en este proceso los ocupa el Perú de acuerdo con la cuarta versión del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) 2019. Se analizaron las orientaciones teóricas y los enfoques que se proponen en los currículos de los 19 países de América Latina y el Caribe. Además, se analizaron los principales contenidos de las áreas de Lenguaje (lectura y escritura), Matemática y Ciencias. El eje de escritura se subdivide en 5 criterios: coherencia y cohesión, que ocupa el 9% de los currículos en los países estudiados; conocimiento sobre el código, que ocupa el 29% de los currículos; diversidad textual, que ocupa entre el 21% y el 23% de los currículos; morfosintaxis, que ocupa el 15% de los currículos y procesos involucrados en la escritura, que ocupa entre el 23% y 26% de los currículos.

De los 19 países, Chile es el país con mayor porcentaje en el criterio de coherencia y cohesión con 49%, mientras que Perú cuenta con el 18%. Por otro lado, en el criterio de conocimiento sobre el diálogo, Cuba es el país que lidera con un 61% dentro de su currículo y Perú solo cuenta con el 36%. De acuerdo con el criterio de diversidad textual, Bolivia y Panamá empatan con el 45%, encontrándose en el 1er lugar y el Perú se encuentra en el 12vo lugar con un 9% de este criterio en el currículo. Con respecto al criterio de la morfosintaxis, Costa Rica lidera la lista con un 30% en el currículo, mientras que Perú cuenta con el

18%. El último criterio, procesos involucrados en la escritura, es el que tiene mayor incidencia en los currículos, siendo República Dominicana, con 73%, el país que tiene mayor porcentaje de este criterio en su currículo, mientras que Perú solo cuenta con el 18% (UNESCO, 2020).

En el ámbito nacional, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2013) por medio de la elaboración y aplicación de la prueba de escritura de la Evaluación Muestral (EM) reflejó que el 13,5 % de los estudiantes alcanzó el Nivel 3, es decir, el logro esperado. Además, casi el 64,6 % de estudiantes se encuentra en el nivel 2, es decir, en proceso de obtener el logro esperado, y el 21,9 % está en el nivel 1, es decir, en el nivel de inicio de este proceso; estos tres niveles están en relación con la competencia para producir textos narrativos.

En el ámbito local, las pruebas diagnósticas aplicadas en el quinto grado del presente año reflejaron que el 60% de estudiantes obtuvieron un calificación de B, es decir, el estudiante se encuentra en proceso en torno a la competencia de producción de textos. Además, el 30 % de los estudiantes obtuvieron el calificación de A, es decir, logrando la competencia, y solo el 10% de estudiantes obtuvieron el calificación de AD, es decir, el logro destacado en torno a la competencia.

Debido a esta problemática en la educación, este estudio formula la siguiente pregunta. ¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos? Además, la forma en que favorece a los estudiantes en la escritura y permite la continuidad a esta habilidad de manera más amena, considerando todos los procesos didácticos del área.

### **1.1.1.2 Problemas específicos**

¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos?

¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos expositivos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos?

### **1.2 Justificación de la investigación**

En este apartado se presentará la justificación de la investigación para brindar aportes a la comunidad educativa u otras organizaciones con fines educativos y que puedan ser de utilidad para mejorar las prácticas académicas.

A nivel teórico, los resultados de la investigación servirán para ampliar el conocimiento de los docentes de Educación Básica Regular (EBR) acerca de la producción de textos, sus procesos didácticos: planificación, textualización y revisión, la importancia de la escritura. Además, encontrarán información de primera fuente acerca de las estrategias lúdicas, su definición, su importancia y la descripción de cada una de las estrategias a ser aplicadas. Sobre la utilidad metodológica de esta investigación, los resultados servirán como instrumentos de innovación para adoptarlos en la enseñanza de la producción de textos. También, los docentes podrán contar con diversas estrategias innovadoras que facilitarán la redacción y la harán más divertida para los estudiantes del nivel primaria de la EBR. Las estrategias por desarrollarse son: monopolio de la imaginación, los sombreros mágicos y la fábrica de cuentos; cada una de estas estrategias son creación de las autoras de este documento.

A nivel práctico, los resultados de esta investigación suponen beneficiar, primero, a los estudiantes, debido a que desarrollarán habilidades de pensamiento crítico, pensamiento creativo, pensamiento reflexivo y lograrán autorregulación. En segundo lugar, los docentes afianzarán sus conocimientos y desarrollarán nuevas estrategias y habilidades que les servirán como ayuda para mejorar su práctica docente; también, serán los principales encargados de fomentar un aprendizaje más activo y dinámico, como alternativas a las clases rutinarias. En tercer lugar, los padres de familia serán beneficiados, ya que se les hará mucho más fácil acompañar a sus hijos durante su etapa de aprendizaje haciendo uso de las estrategias de redacción en casa.

Finalmente, la comunidad académica tendrá estos resultados como referencia para futuras investigaciones en el ámbito educativo, orientando y mejorando el ejercicio pedagógico y el de otras disciplinas.

### **1.3 Delimitación de la investigación**

En la presente investigación se desarrollará un programa de intervención para conocer cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en la producción de textos, el cual será aplicado en la Institución Educativa Particular Palas Atenea, ubicada en el distrito de Chorrillos, provincia de Lima. Los estudiantes que serán sometidos a este programa pertenecen al quinto grado de educación primaria, en el cual hay dos secciones, los cuales están ubicados en el grupo etario entre los 10 y 12 años. Teniendo en cuenta que el Grupo Control estará compuesto por el 5to grado, sección "A", mientras que el grupo experimental estará compuesto por los estudiantes del 5to grado "B". El programa consiste en la aplicación de 3 estrategias lúdicas: "fábrica de cuentos", "los sombreros mágicos" y "monopolio de la imaginación"; las cuales serán desarrolladas en diferentes

sesiones de aprendizaje durante dos meses. El objetivo es conocer y comprobar que el uso de estrategias lúdicas influye positivamente en la producción de textos. La importancia radica en que las autoras del documento se han dado cuenta de que la competencia de la escritura es bastante deficiente en las diferentes instituciones educativas y creen que uno de los factores con mayor incidencia es el poco o ningún uso de estrategias lúdicas durante las clases. Es importante que los estudiantes logren esta competencia y las habilidades que esta conlleva, ya que los ayudará a desarrollar competencias comunicativas como el vocabulario, evitar errores ortográficos, ser coherentes con lo que escriben, comprender mejor lo que leen a través de sus propios textos, y en un futuro no muy lejano, ser unos buenos profesionales.

#### **1.4 Objetivos de investigación**

El objetivo general y los objetivos específicos del presente trabajo tienen como principal finalidad la mejora de la producción textual a través de la puesta en práctica de estrategias lúdicas.

##### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.

##### **1.4.2 Objetivos específicos**

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos expositivos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.



## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

En el presente capítulo, se encuentran los antecedentes nacionales e internacionales, las bases teóricas, la definición de términos clave y la hipótesis.

### **2.1 Antecedentes de la investigación**

Los antecedentes presentados se encuentran estrechamente relacionados con el objetivo general de esta investigación; evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en la producción de textos.

#### **2.1.1 Antecedentes internacionales**

Pacheco (2019) realizó una investigación que tuvo por finalidad aplicar una estrategia pedagógica que consiste en la ejecución de 4 talleres con actividades de lectura en voz baja, lectura de anticipación, lectura en grupo y lectura de comprensión y análisis, las cuales beneficia los diversos procesos de la adquisición de la lectura y la escritura, reconociendo las dificultades presenciadas en la adquisición de las habilidades de comprensión lectora y producción textual. El estudio se desarrolló bajo el enfoque cualitativo con un estudio descriptivo y un diseño longitudinal, contando con 10 estudiantes del tercer grado como muestra; para la recolección de datos se aplicó pruebas: pruebas, entrevista, evaluación escrita y el libro viajero, que se darán en tres fases. Los resultados reflejaron que la aplicación de estrategias en la diversificación es altamente positiva en la mejora de la lectura y escritura.

Hernández (2018) realizó una investigación que tuvo como objetivo implementar diversas estrategias educativas en torno a la lectura y escritura, que logran incrementar y solidificar habilidades en diferentes competencias y áreas referentes a la lectoescritura. El estudio utilizó un enfoque cuantitativo causal con diseño de investigación experimental que cuenta con un grupo control y

experimental, en el cual la muestra fue de 25 estudiantes en el grupo experimental de primer grado, utilizando como técnica de investigación el cuestionario propio de la autora que fueron el pretest y el post test. Los resultados reflejaron que antes de aplicar la estrategia “Banco del saber” las medias fueron próximas y por debajo del nivel básico. Según los resultados del pretest en contraposición con el post test las medias del grupo experimental mejoraron significativamente en relación con el grupo control, logrando demostrar que la aplicación de estrategia lúdica en la lectura y escritura ayuda a fortalecer habilidades en el estudiante.

Sarmientos y Zuleta (2019) realizaron una investigación que tuvo por objetivo establecer el impacto de la producción de textos originales como medio para lograr incrementar la escritura. El estudio se realizó con un enfoque cuasiexperimental en el cual se utilizó la rúbrica como instrumento de recolección en el pre y post test. La muestra está conformada por estudiantes del séptimo grado. Los resultados reflejaron que la propuesta didáctica tuvo un buen resultado en torno a la coherencia y cohesión de la producción de textos. Sin embargo, dicha investigación, a pesar de haber mejorado significativamente la producción de textos es fundamental seguir fortaleciendo dicha habilidad de manera continua en compañía de la comunidad educativa.

Machado et al. (2021) realizaron una investigación para establecer estrategias lúdicas mediante cuentos fantásticos para incrementar la producción textual y la lectura. Dicho trabajo tiene un enfoque cualitativo en una investigación tipo acción. El desarrollo de la investigación se realizó en cuatro fases: preparatoria, investigativa, analítica e informativa. La muestra estuvo compuesta por 16 estudiantes que tienen entre 8 y 9 años pertenecientes al

quinto grado. Se aplicó una guía de observación para recolectar datos, los resultados evidencian que la implementación de cuentos fantásticos como estrategia logró aumentar el nivel de producción de textos fomentando la creatividad y el lenguaje, promoviendo la motivación por la lectura.

Pérez, D. (2019) realizó una investigación con el objetivo de investigar y analizar los textos escritos a partir de la implementación de estrategias didácticas pertinentes en 3° "A" de la escuela primaria Miguel Alemán de Matehuala en la asignatura de español durante el ciclo escolar 2018- 2019. Se aplicó la metodología de análisis a través de dos tipos distintos: Ciclo reflexivo de Smyth y el FODA. Las técnicas usadas en esta investigación fueron entrevistas a los padres de familia y estudiantes y la observación participativa; como instrumento se usó el diario de campo. Para concluir, se lograron los objetivos propuestos en este trabajo de investigación, en el que se pusieron en práctica estrategias que ayudaron a mejorar la producción de textos y se lograron desarrollar 5 habilidades favorables para una exitosa producción escrita.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Sánchez et al. (2018) desarrollaron un estudio que tenía como finalidad probar la relación que existe entre la escritura en la cual la creatividad juega un rol importante como metodología didáctica en la producción de textos. El estudio utilizó un método de investigación hipotético – deductivo con un diseño preexperimental, el cual tuvo una muestra censal, seleccionando a 18 alumnos del 4° grado de primaria, utilizando como instrumentos un test de conocimientos con respuestas múltiples y un test pedagógico aplicado uno como entrada y otro como salida. Los resultados reflejaron que en la prueba de salida los estudiantes que utilizaron la lectura creativa obtuvieron puntajes más altos en contraste con

los resultados obtenidos en la prueba de entrada. Se logró concluir que la escritura mediante la creatividad como metodología didáctica repercute significativamente en la producción de textos, logrando en su fase de planificación el uso de la creatividad, especialmente en la producción de textos expositivos gracias al contexto brindado y a la experiencia, sirviéndoles como motivación para futuras creaciones textuales de diferente tipología.

Prieto (2020) realizó la investigación destinada a examinar las diversas investigaciones en los últimos 10 años sobre las estrategias lúdicas en la producción de textos. El estudio utilizó una investigación cualitativa, en la que la técnica utilizada fue recolectar y seleccionar información sobre los aportes de 20 documentos. Los documentos se sistematizaron y analizaron por dos tipos de fichas: bibliográfica y hermética. En los resultados se observó que los procesos de la producción textual fueron aumentando para mejorar dicha habilidad a través de las estrategias lúdicas como la escritura creativa, la confrontación pautada, hablemos para escribir, entre otros; tanto estrategias individuales como colectivas.

Zuloeta (2018) realizó una investigación que tuvo como finalidad crear una estrategia lúdica que implementada en la docencia beneficia la enseñanza de las nociones principales de la lectoescritura a través del proceso dinámico para fortalecer la atención y concentración de los alumnos del primer grado - primaria. La investigación tuvo un diseño descriptivo–propositivo y la muestra la formaron 20 estudiantes. Las técnicas usadas fueron la observación, la entrevista para identificar el problema en torno al proceso de lectoescritura con respecto a los docentes de comunicación; la encuesta, para caracterizar el nivel actual de lectoescritura en el que se encuentran los estudiantes del 1er grado; y el análisis

documental, para la revisión de la documentación de la IE en cuestión. Teniendo como instrumentos de recolección cuestionarios y listas de cotejo. Todo ello concluye que la estrategia lúdica creada para usarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura ayuda mucho para el desarrollo de la atención y la concentración de los estudiantes.

Sánchez (2020) realizó una investigación que tuvo como objetivo ejecutar de manera vivencial las estrategias en las cuales los niños de la etnia de los shipibos logren producir textos de manera escrita en castellano como segunda lengua. Esta investigación es de tipo cualitativa, con una muestra de 22 estudiantes. Las técnicas usadas fueron la observación y las entrevistas a padres y estudiantes; como instrumento, una rúbrica de evaluación del aprendizaje a nivel diagnóstico. Se concluye que, a través del pretest y el post test se pudo identificar una mejora significativa en la producción de textos cortos de los niños del 4° grado de primaria, gracias al uso de la estrategia lúdica “daditex”; corroborándose la teoría sustentada.

Aguilar (2020) realizó una investigación para demostrar que la producción de textos escritos tiene mejores resultados con la aplicación de las Estrategias Lúdicas. Esta investigación es de tipo cuantitativo con un diseño cuasiexperimental, la muestra estaba conformada por 70 estudiantes de 2° grado de primaria a quienes se aplicó una guía de observación como instrumento de recolección de datos para medir el nivel producción de textos escritos narrativos y expositivos de los estudiantes. Los instrumentos fueron el pretest y el post test. Se concluye que a través del pretest y el post test se pudo evidenciar que las estrategias lúdicas mejoran la producción de textos narrativos y expositivos gracias al uso de un programa de estrategias con 10 sesiones de aprendizaje.

## **2.2 Bases teóricas**

A continuación, se presenta la definición de diversos autores clásicos entorno a las estrategias lúdicas, aprender jugando, producción textual; además de los procesos didácticos de la misma.

### **2.2.1 Estrategias lúdicas para el aprendizaje**

A lo largo de los años, se ha tomado al juego como un simple acto de diversión por medio del cual los niños, adolescentes o adultos se distraen y comparten momentos de alegría con otras personas a su alrededor. Muy poco se ha tomado en cuenta de que el juego también es parte del proceso de aprendizaje de los seres humanos.

#### **2.2.1.1 Tipos genéricos de juego**

Autores como Piaget (1945), quien en sus investigaciones ha puesto especial énfasis en la lúdica, como parte del desarrollo de la inteligencia del ser humano, afirman en sus estudios que la estructura cognitiva del hombre va modificándose a medida que este va creciendo, por lo que las diferentes formas de juego también van cambiando paralelamente a su desarrollo cognitivo. Los 4 estadios de Piaget (sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales) muestran las claras diferencias que hay en relación con el juego, cabe mencionar que este es uno de los puntos más importantes dentro de la descripción de cada uno de los estadios. Piaget (1945) presenta 3 tipos genéricos de juego: juegos de simple ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas; los cuales serán desarrollados en los siguientes párrafos.

- Juegos de simple ejercicio:

Los juegos de simple ejercicio se encuentran en el primer nivel de la inteligencia, la cual se da entre los 2 primeros meses de vida hasta los dos años

y lleva el nombre de: Nivel de inteligencia sensorial – motora.

Este tipo de juego está estrechamente relacionado con la conducta de los animales, ya que en este no se dan reglas claras y la ficción tampoco forma parte de su proceso. Los juegos de simple ejercicio se desarrollan en la etapa en la que el niño aún no ha desarrollado la habilidad del habla (preverbal); sin embargo, van desapareciendo a medida que el niño va creciendo.

La evolución de la inteligencia se desarrolla en distintas etapas; en la primera es cuando este tipo de juego aparece. Piaget afirma que durante los dos primeros meses de vida del niño aún no existe ningún tipo de actividad lúdica; sino que, es a partir del segundo mes cuando el niño va a experimentar las primeras señales del juego. Las cuales se van a ir desarrollando de manera progresiva.

En los dos primeros meses de vida, el niño desarrolla los movimientos motores básicos y es a través de ellos que se da la primera etapa de aprendizaje. Entre los 2 y 6 meses, el niño ya logra dominar los movimientos motores básicos, es a partir de ello que se dan las primeras señales lúdicas y encuentran la diversión a través del juego. Desde los 6 meses hasta los 10 meses, el niño empieza su etapa de manipulación, están constantemente manipulando objetos y esta manipulación se va convirtiendo poco a poco en acciones lúdicas (juego). Entre los 10 y 14 meses, el niño ingresa a nuevos esquemas haciendo uso de los esquemas motores ya antes desarrollados en los meses previos; es así como poco a poco todos estos movimientos van permitiendo la aparición de las primeras señales del juego simbólico. Para cuando el niño llegue a los 18 meses, él se encontrará en el proceso de transición entre los juegos de ejercicio y el juego simbólico. El niño va combinando diferentes esquemas motores, a los

cuales le va dando un orden que se irá cumpliendo de manera más constante. A los 24 meses de vida, el niño ya habrá pasado por todo el proceso antes mencionado, los cuales lo van a llevar al simbolismo en general. Una de las características más importantes en esta etapa, es que los niños van adquiriendo ciertas características lúdicas como es la imitación y la asimilación.

- Juegos simbólicos:

Los juegos simbólicos pertenecen al segundo nivel de inteligencia, el cual se da entre los 2 y 7 años, aproximadamente, del niño. Este nivel de inteligencia lleva el nombre de: Nivel de inteligencia transición representativa.

En este juego, el niño agrega algunos elementos imaginarios como situaciones, personajes y/u objetos. Estos elementos, como se menciona líneas arriba, son imaginarios, lo que quiere decir que no se encuentran presentes, solo se simulan. Gracias a este tipo de juego, el niño obtiene algunos beneficios que aportan a su desarrollo y a nivel general. Uno de estos beneficios es que el niño logra comprender el entorno por el cual está rodeado; así mismo, toma conocimiento acerca de los roles que se han establecido en la sociedad; el niño va desarrollando el lenguaje de manera progresiva; finalmente, su mayor aporte es el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

- Juegos reglados:

Los juegos reglados se dan en el tercer nivel de la inteligencia, entre los 7 años y 12 años de vida. Este tercer nivel es nombrado como el nivel de inteligencia reflexiva.

En este típico juego, los niños aplican el uso de reglas en los diferentes momentos lúdicos que experimentan. Sin embargo, las reglas aparecen mucho antes de que se inicie la etapa de las operaciones concretas. Por otro lado, la

mayoría de las personas creen que las reglas solo se encuentran presentes en los juegos colectivos como son los juegos de mesa, los deportes, etc. Sin embargo, las reglas también están presentes en los juegos individuales.

Los beneficios que aporta este tipo de juego son bastante útiles para el desarrollo personal del niño, ya que es en esta práctica donde aprende a saber ganar y a saber perder; además, aprende la importancia de respetar los diferentes turnos de los demás participantes del juego, sus opiniones y las reglas que se proponen. Por otro lado, el niño no solo desarrolla las habilidades blandas que líneas arriba han sido mencionadas; también, desarrolla el lenguaje, su atención, la memoria (debido a que debe recordar cada una de las reglas presentes en el juego), su razonamiento lógico, etc.

#### **2.2.1.2 El juego según Federico Froebel**

El segundo grado de desarrollo del hombre es el niño, y en ello el juego logra ser el punto más alto en torno a la forma de expresión, que se desarrolla de manera libre y espontánea reflejando su interior. (Froebel, 1826)

En el libro "La Educación del hombre" escrito por Froebel, resalta la importancia del juego como uno de los mayores bienes del ser humano que permite desarrollar la inteligencia para actuar en la vida.

Froebel también nos habla acerca del juego como una forma cotidiana en los niños de la primera edad, ya que son educados a través de lo lúdico, logrando que sus actividades no sean nada autoritarias.

Froebel, pedagogo alemán, explica la importancia del juego y el porqué de aprender jugando desde la infancia, nos dice que la educación se debe dar a través del juego, convirtiéndose en la principal herramienta en los docentes de forma natural, donde todos disfruten de los aprendizajes. Mientras más los

estudiantes jueguen dentro de las aulas, mejor desarrollarán cada etapa de su vida; dotados de experiencias únicas, donde la espontaneidad que cada niño tiene permita enriquecer la clase en diversos aspectos.

El juego es para Froebel la expresión más profunda de la existencia humana. En el juego, la vida toma forma en libertad. El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño. Mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma. (Soëtard, 2013, p. 47).

Las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje, puesto que permiten que los niños se relacionen consigo mismos y con el entorno que los rodea. Considerando que el mundo exterior está lleno de experiencias, enriquecedoras para los niños. Además, permite que los niños desarrollen de manera autónoma ciertos aprendizajes, por la continuidad de acciones relacionadas con el juego. Por eso siempre la motivación está inmersa en el juego. Cuando más motivados estén los niños, más ganas de aprender tendrán y usarán sus cinco sentidos para percatarse de lo que sucede a su alrededor.

Froebel quería que la educación no fuera tradicionalista ni autoritaria, sino que el niño aprendiera jugando como estilo repetitivo. Su primer eje eran los juegos, junto a los cinéticos, que quiere decir, relacionados con el movimiento, donde los niños podían liberar energía, relajarse y ser felices mientras aprenden, sin la necesidad de usar un material lúdico, ya que su cuerpo se convierte en medio para realizar diversas actividades. Las experiencias vivenciales permiten que los niños descubran su entorno mediante la observación y, al ser partícipes, aprenderán poco a poco, pero jugando y conociendo su entorno. Entonces para

Frederich Froebel aprender jugando deber ser parte de la educación y que debemos emplear juegos relacionados con el movimiento, como también material lúdico que permite vivenciar todos los aprendizajes que irán adquiriendo los estudiantes.

### **2.2.1.3 Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas que se mostrarán a continuación son creación de las autoras de este documento.

#### **A) Fábrica de cuentos**

La primera estrategia que se presenta es la llamada “Fábrica de los cuentos”. Esta es una estrategia en la que se trabaja con material concreto, ya que se necesita diversidad de imágenes, palitos de chupete y una caja de zapatos que simulará una fábrica. Para poner en uso estos materiales, lo primero que se debe hacer es armar la fábrica haciendo uso de todos los materiales mencionados; cuando la fábrica esté lista, se procederá a su uso.

Este material proporcionará diferentes ideas para la producción de textos de los estudiantes, específicamente para textos narrativos, ya que el estudiante podrá escoger diferentes opciones de personajes, escenarios, tiempos, enseñanzas, transportes, etc.

Lo lúdico de este material se encuentra en que cada uno de los elementos de la fábrica de cuentos, como son los personajes, los escenarios, etc. tendrá detrás una operación combinada (ejercicios de matemática), la cual debe ser resuelta por el estudiante que quiera dicho elemento para su texto; de este modo, si algún otro estudiante coincide con la elección de su compañero, entonces el que resuelva primero la operación combinada, será el que gane el elemento.

Cuando el estudiante tenga todos los elementos para su texto, empezará a idear o imaginar la trama según los elementos que tiene consigo.

Antes de empezar la redacción, se debe completar el cuadro de planificación de textos, que contiene estas preguntas: ¿qué tipo de texto escribiremos? ¿Para qué lo vamos a escribir? ¿Quién va a leer nuestro texto? ¿Qué necesitamos para escribir nuestro texto? ¿Qué recursos gramaticales utilizarás en el texto? Una vez que ya se haya culminado, entonces se puede iniciar la redacción del primer borrador de su texto.

Este material de la fábrica de cuentos es bastante didáctico y se puede adaptar a las necesidades de cada estudiante o al grupo del aula que el docente tiene a cargo; además, ayuda a que los estudiantes puedan despertar su imaginación y su creatividad de manera más sencilla.

### **B) Monopolio de la imaginación**

Esta estrategia lúdica es similar a un monopolio convencional; la diferencia consiste en que, en este monopolio, en vez de adquirir propiedades, se adquirirán personajes, escenarios, tiempos, tramas, etc.

Este monopolio es para 6 jugadores, cada uno deberá escoger un objeto que le servirá como ficha de movimiento en todo el juego. Irán avanzando a lo largo de cada casilla de acuerdo con el número que le salga en los dados; las casillas contendrán personajes, escenarios, tiempos, etc. cada uno tendrá un precio y, si algún participante quiere cierto personaje, deberá pagar el precio correspondiente. Si uno de los participantes cae en la casilla “tela de araña”, deberá negociar con doña araña intercambiando su libertad por alguno de los elementos que haya comprado. Si el participante cae en la casilla “algo que contar”, deberá coger una tarjeta del miedo y realizar la actividad que la tarjeta

propone. Si el participante cae en la casilla “un reto retador”, deberá coger una tarjeta del medio del tablero y realizar la actividad que solicita. Las actividades varían entre realizar rimas, refranes, trabalenguas y adivinanzas; en caso de no cumplir con lo que se solicita, el participante deberá pagar una mora. Si algún estudiante cae en la casilla que ya ha sido comprada por otro compañero, este deberá pagar una mora ya establecida en la tarjeta de propiedad de dicha casilla. Si un participante cae en la casilla “fortuna”, este tendrá la oportunidad de escoger la casilla que quiera totalmente gratis; si la casilla ya tiene dueño, el dueño deberá entregar su casilla sin ningún tipo de cobro por ella. De este modo, los estudiantes irán coleccionando los elementos necesarios para la redacción de su propio texto narrativo; el ganador del juego será aquel que logre recolectar primero todos los elementos.

Los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar sus habilidades matemáticas y de administración de bienes. Además de aprender, los estudiantes se divertirán y disfrutarán de esta actividad. Al igual que en la actividad anterior, antes de empezar la redacción, deberán realizar la planificación respondiendo a las preguntas ya antes mencionadas.

### **C) Los sombreros mágicos**

Esta es la última estrategia que es propuesta por las autoras de este documento. Para esta estrategia se necesitan los siguientes materiales: sombreros negros de mago elaborados con cartulina o microporoso, tarjetas con personajes, escenarios, tiempos, tramas, etc. cada uno de los sombreros contendrá las imágenes de cada categoría; además, necesitamos de una varita mágica.

La estrategia consiste en que un estudiante deberá coger la varita mágica y al azar deberá escoger un elemento de cada uno de los sombreros. Cuando tenga todos los elementos del sombrero, podrá realizar la producción de un texto oral de manera instantánea. El estudiante tendrá 3 minutos para crear una historia corta en su mente haciendo uso de cada uno de los elementos que ha escogido del sombrero y deberá contar su historia frente a toda la clase.

La estrategia puede usarse en diferentes momentos de clase, al inicio como actividad corta de motivación y activación de saberes previos, en el proceso didáctico de planificación o puede usarse como cierre de clase. Cabe resaltar que a partir de esta actividad no representa al producto final; a partir de la creación oral, se deberá realizar el borrador escrito del texto que narraron oralmente (en caso de que la estrategia sea usada en el proceso didáctico de la planificación). Finalmente, esta estrategia se puede adaptar y aplicar a los estudiantes de los diferentes ciclos de primaria.

### **2.2.2. Producción de textos**

“Entendemos por producción de textos, a la habilidad que tiene el alumno, para enunciar, sentimientos, ideas y prácticas, mediante escritos, ello implica concentración y facilita atención en el proceso, y en el producto, la calidad del texto depende de la calidad del proceso de elaboración del artículo.” (Cassany et al., 1994. p. 495)

La producción de textos es una habilidad que adquiere un estudiante en su formación académica y le permite expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos, expectativas y sugerencias a través de la escritura, pueden ser escritos que le permitan plasmar lo que siente y piensa, siendo el producto final

el reflejo del proceso y la calidad de redacción que tiene el estudiante de la mano con la coherencia y cohesión que posee dicho texto.

En la producción de texto se deben considerar la textualización como parte del proceso de la producción. Ello está influenciado por la experiencia del escritor, todos los conocimientos que ha ido adquiriendo a lo largo del tiempo y almacenando en memoria. Por eso es fundamental la estimulación que ha recibido en torno a la lectura y escritura previamente y el acercamiento literario a los tipos de textos, ya que hay una codificación y decodificación inmersa en dicho proceso.

Mientras más contacto tenga un estudiante con la lectura y escritura, mejor será su desempeño en torno a la producción de textos, ya que involucrará el despliegue de habilidades y conocimientos previos para lograr la construcción de un texto, en el cual se aplicarán criterios de redacción para que dicho texto esté redactado de manera correcta en torno a estructura y coherencia.

### **2.2.2.1 Tipos de texto**

#### **2.2.2.1.1 Textos narrativos**

Según Quispe (2022), refiere:

“El texto narrativo se refiere a sucesos reales o imaginarios, que se pueden desarrollar en un tiempo determinado, principalmente se caracteriza por la presencia de algunos personajes y la sucesión de hechos ordenados cronológicamente en el tiempo, siempre existirá un orden en los acontecimientos y cambio entre la situación inicial y la situación final de cada relato.” (p.10).

Los textos narrativos mencionan un escrito en el cual se relata una historia que puede ser ficticia o real, en la que se van narrando con una

secuencia de hechos que involucran una trama, en la cual hay personas tanto principales como secundarios, los cuales le dan sentido a la historia. En una narración escrita se contempla un escenario, el lugar donde se desarrollan los hechos. Dichos hechos están relatados en un determinado tiempo.

Muchos de los textos narrativos implican potenciar la creatividad y la imaginación para lograr brindar una coherencia y cohesión a un escrito, además de proyectar en una narración las emociones que son captadas por el lector al momento de leerlo. Muchas de las historias cuentan un sentimiento y logran captar la atención del lector y hacer que culmine con toda la historia, la cual puede generar suspenso, miedo, alegría, tristeza, enojo, entre otros.

Un texto narrativo puede presentarse de dos maneras: oral o escrito. En el ámbito oral, son relatos que narran nuestro día a día como un diario, cuando conversamos con nuestra familia o amigos y transmitimos lo que nos sucedió, contando una secuencia de hechos que nos han sucedido.

También encontramos estos textos en el ámbito escrito, en el cual cobran una relevancia más grande ya que permite a través de la escritura dar a conocer los hechos o sucesos transcurridos o que queremos que sucedan en un futuro en el cual está inmersa la imaginación.

Existen características que presenta un texto narrativo que permite que sea relevante y cumpla con las cualidades pertinentes. Cuervo (2020) define al texto narrativo como un relato compuesto por acontecimientos y acciones.

desarrolladas por actores. Los textos narrativos relatan hechos que suceden en diversos espacios de tiempo, además de hechos que nunca pasaron y que fue creación del escritor con base en su imaginación. Muchos de los textos orientados para los niños de nivel inicial o primaria, suelen ser ficticios ya que

fomentan en ellos la imaginación y la creatividad como herramienta de aprendizaje, logrando despertar la curiosidad a seguir investigando. Sin embargo, los textos reales muestran hechos y contextos en los cuales vemos con la verdad lo que sucede y nos permite desarrollar el pensamiento crítico y de análisis al evaluar y reflexionar sobre lo sucedido. Otra característica de los textos narrativos es que pueden tener uno o más personas, dichos personajes cumplen un rol importante dentro de la narración, en el cual los hechos giran en torno a las acciones o sucesos que puede estar atravesando uno o varios personajes, cada personaje refleja la trama del texto. Dependerá mucho del escritor la cantidad de personas y la función que cumple dentro del texto.

El tiempo hace referencia al momento exacto en el que está desarrollando un texto narrativo, si está en presente, pasado o futuro. Muchos de los textos narrativos juegan con los tiempos en sus escritos en los que hacen referencia a momentos que están el pasado, pero la historia está siendo contada en el presente o se adelantan al futuro y dan a conocer un breve spoiler de lo que sucederá más adelante en la historia. El tiempo es importante para delimitar un cuento. Así como el espacio que vendría a ser el lugar donde se desarrollan los hechos, es decir si es en un bosque, castillos, cabaña, parque, o cualquier otro lugar que alberga a los personajes y los hechos.

Para redactar un texto narrativo, se necesita determinar un espacio y tiempo. Un claro ejemplo son los cuentos clásicos que comienzan con frases clásicas también: había una vez, hace muchos años, en el lejano mundo de, etc.

Las acciones que realizan los personajes dentro de un texto narrativo son muy importantes, ya que presentarse como el objetivo de la historia para cada personaje o para la trama que se está desarrollando. Es fundamental poder

presentar de manera clara en un texto ello ya que en base a eso se irá desarrollando los hechos y personaje.

Además, los textos narrativos cuentan acciones específicas que realizan los personajes, por ejemplo: dejar una enseñanza como en el caso de las fábulas (moralaja), la búsqueda de un objeto o personaje perdido, el rescate de alguien, etc.

Los textos narrativos también tienen dos tipos de estructura: la primera es la externa y la segunda la interna. En el primer caso, hace referencia a la forma en que se presentará el texto, es decir, cómo estará distribuido los hechos, si en partes, capítulos, tomos, secciones, etc. Ello es importante para saber la composición del texto y las secciones que pueda presentar, así como la distribución de la trama.

La otra estructura es la interna, que tiene que ver en la organización que tiene el texto y cómo se desenvuelven los personajes dentro de la historia.

Tiene tres partes fundamentales; la primera es el inicio, que vendría a ser cómo inicia la historia, y la cual se presenta mayormente el lugar, tiempo y personajes principales; además de dar a conocer a grandes rasgos de qué tratará el texto.

Después el nudo, en el cual se concentra la mayor cantidad de expectativa frente a la historia ya que es el hecho más importante de todo el texto, el momento clave en el que se desatan los problemas o dificultades que puede presentar el personaje.

La última parte es el desenlace, es el final de la historia, es decir, si tendrá un final feliz o triste dependiendo de los hechos suscitados en el nudo, es aquí donde la historia cobra su fin.

### 2.2.2.1.2 Textos expositivos

Martínez y Rodríguez (1989) consideran que

“el texto expositivo es el apropiado para el trabajo interdisciplinar y el aprendizaje significativo de las estrategias lingüística porque tiene vinculación con un conjunto de saberes específicos que constituyen el tema de exposición, pero también con el conocimiento discursivo, textual y lingüístico que intervienen en su construcción. Este doble funcionamiento es el que ha permitido sustentar la premisa de que “todo profesor es profesor de lengua”. (p.79).

"Los textos expositivos se caracterizan por su enfoque en la presentación ordenada de información y argumentos, sin intención de persuadir sino de informar y educar al lector" (Culham, 2020, p. 112)

A través de estos textos se dan a conocer teorías como la teoría evolucionista, creacionista, etc. Además, es usado para presentar una hipótesis acerca de un tema en específico. Cabe resaltar que la opinión del autor de cualquier texto expositivo no debe ser reflejada. Todo lo redactado es desde un punto de vista objetivo e informativo; además de ser de carácter formal; lo que significa que el lenguaje coloquial no es adecuado, el lenguaje debe ser lo más preciso posible y que no incluya ambigüedades.

Existen dos tipos de textos expositivos: los textos expositivos divulgativos y los textos expositivos especializados.

Primero, los textos expositivos divulgativos van dirigidos para un público bastante amplio, debido a que su contenido es general y no requiere de conocimientos específicos para poder comprenderlos, tienen un lenguaje bastante sencillo, pero formal. Además, hacen uso de fotografías, imágenes,

mapas, gráficos, etc. para que la información sea fácil de digerir. Estos textos son de interés público, algunos ejemplos son: descubrimiento de lugares arqueológicos, avances científicos, técnicas de lectura y aprendizaje, etc. (Lifeder, 2020).

Segundo y último, los textos expositivos especializados, en contraste con los textos expositivos divulgativos, estos definitivamente requieren que el público lector tenga conocimientos previos del tema, ya que el vocabulario usado es de un nivel de complejidad mayor con palabras muy específicas y propias de cada materia. El objetivo de estos textos, en su mayoría, es dar a conocer resultados de experimentos, estudios realizados en un área específica etc. Este tipo de textos se encuentran generalmente en revistas científicas, repositorios universitarios, etc. Algunos ejemplos son: tesis para obtener grados académicos, teorías, documentos doctorales, jurídicos, gubernamentales, científicos, etc. (Lifeder, 2020)

Los textos expositivos tienen una estructura determinada, la cual consta de 3 partes esenciales e irremplazables: la introducción, el desarrollo y la conclusión.

En la introducción, se da a conocer una breve explicación acerca del tema a tratar; todo ello con la finalidad de que el lector ingrese en contexto.

Luego, en el desarrollo, se redacta de manera organizada todo tipo de información acerca del tema central; esta información puede estar dividida en párrafos, capítulos, subtemas, etc., todo dependerá de la complejidad del tema. Para finalizar, se elabora la conclusión, en la cual se expone un resumen de todo lo redactado en el desarrollo; esta última parte de la estructura ayudará a que el lector logre comprender y sintetizar las ideas más resaltantes del tema tratado

en el texto.

## **2.3 Definición de términos**

Se definirán en los siguientes apartados el concepto de estrategia lúdica y producción de textos narrativos y expositivos, sustentado por varios autores, dando a conocer más a detalle los diversos contenidos inmersos.

### **2.3.1 Estrategia lúdica**

Melendres y Tocto (2010) consideran que la Estrategia Lúdica es como una estrategia de enseñanzas en la que hay mucha participación y creatividad por medio de los juegos, logrando siempre aprendizajes significativos en los cuales hay un despliegue de habilidades, capacidades y conocimientos.

Esta definición considera a la estrategia lúdica como una propuesta metodológica en el proceso educativo, considerando la creatividad como su principal característica; puesto que permite la participación de los estudiantes en las experiencias de aprendizaje mediante diversas actividades, logrando un desarrollo integral y permitiendo cumplir satisfactoriamente los aprendizajes esperados.

Las estrategias lúdicas están relacionadas con el aprendizaje significativo, por el mismo hecho de que se desarrollan en espacios comunes con materiales y recursos pertinentes para aplicar estrategias activas, las cuales permiten que los estudiantes disfruten más el aprendizaje y sean partícipes de ello. Todas estas estrategias nos permitirán lograr y mejorar las diferentes habilidades en función de todas las áreas.

Las estrategias lúdicas varían a través del tiempo esa variación tiene relación con la cultura en la que se desarrolla. Así mismo, se puede afirmar que las personas en algún momento de nuestras vidas, hemos sido partícipes de la

lúdica, en la cual hemos expresado y dado a conocer las situaciones propias del día a día.

Este autor menciona que la estrategia lúdica es universal; es decir, que todas las personas han hecho uso de esta estrategia sin importar el país, el sistema educativo, idioma, entre otros; de la misma manera, recordemos que muchos hemos experimentado diversas situaciones en las que fuimos partícipes del juego, aprendiendo de manera inconsciente, lo que resultó significativo y se recuerda por un periodo más largo de tiempo.

### **2.3.2. Competencia: Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna**

“Esta competencia se refiere al uso del lenguaje escrito y a la construcción de sentidos en el texto para comunicarlos a otros. Es un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización del texto considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.” (MINEDU, 2016, p. 169).

La competencia está referida a la habilidad de producción de textos. El estudiante va a utilizar sus saberes previos de diversos tipos y sus recursos gracias a sus experiencias con textos del entorno que lo rodea.

En dicha competencia se va a utilizar diferentes convenciones de escritura y el sistema alfabético para lograr así la realización de dicha competencia, así como también el uso de diversas estrategias pedagógicas para lograr incrementar la imaginación y, por ende, las ideas, matizar significados en los textos que escribe.

También el estudiante en el proceso se va dando cuenta de todas las posibilidades que tiene para poder redactar un texto y considera sus limitaciones tanto del lenguaje, como la comunicación y el estilo, que son importantes al

momento de producir un texto.

Actualmente, la producción de textos está de la mano con la tecnología y con las posibilidades que le brinda, como son los formatos y los tipos de texto que se pueden elaborar de forma más eficiente y rápida debido a las posibilidades que le permite el uso de diversas aplicaciones y recursos digitales que ya están configurados para lograr componer un texto de manera coherente y cohesionada.

La producción de texto tiene una finalidad y un sentido que va más allá de lo práctico y de netamente gramática o estructura, al contrario, considera dichos aspectos, pero como parte de una práctica social. Es por eso por lo que se le da un sentido social, al ser expuesto y contribuir a la participación de la vida social a través de diversos temas y textos. Además de los conocimientos que se pueden ir adquiriendo en el proceso, y el uso del lenguaje que se va perfeccionando cada vez más de acuerdo también a la intención del escritor.

Involucrar la escritura amplía el panorama y las posibilidades de lograr una interacción con las personas, incluso a nivel mundial, por medio del lenguaje, pero de una forma más creativa, innovadora y responsable, en la que sentir y pensar es parte de ello.

Dicha competencia trae consigo las siguientes características:

Según MINEDU (2016), “adecúa el texto a la situación comunicativa: el estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita” (p.169).

El estudiante, de acuerdo con su situación comunicativa en la que se encuentra y el propósito que quiere lograr con el texto, va a ir adecuando lo que

va redactando, considerando el tipo de texto, ya sea narrativo, descriptivo, expositivo, argumentativo, así como para quién está destinado el texto, ya que ello permitirá saber cómo se elaborará el texto, el lenguaje adecuado y el vocabulario a usar. También se considera el contexto sociocultural de la comunicación escrita, ya que debe adecuarse a las características del público.

Según MINEDU (2016), “organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: el estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente” (p. 169).

Aquí el estudiante va a organizar todas sus ideas, pero con un orden, es decir, con una secuencia que va de manera lógica en torno a la temática que se viene desarrollando, en el cual puede ir implementando o disminuyendo la información que posee, ya que va viendo si dicha información se relaciona o no y si el vocabulario que está usando es el indicado.

Según (2016), “Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente: el estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito” (p. 169).

El estudiante va a usar todas las convenciones del lenguaje escrito de la mejor manera posible, ya que utilizará recursos textuales que permitan darle claridad al orden y a las ideas en general, además del estilo del texto y el sentido que debe tener, considerando su propósito y que sea entendible para el público.

Según MINEDU (2016),

“Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito: el estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera

permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo.” (p. 169).

La palabra reflexionar hace referencia a que el estudiante va a evaluar y pensar acerca de lo que viene escribiendo, tanto las ideas y el contexto en el que se desarrolla, lo logrará de manera objetiva, buscando siempre que el texto se adecue a la finalidad del texto y a base de una mejora o corrección dependiendo de sus observaciones y sugerencias.

Según MINEDU (2016), “También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito y sus posibilidades, así como su repercusión en otras personas o su relación con otros textos según el contexto sociocultural”. (p. 169).

El estudiante en esta parte va a analizar, comparar y contrastar todas las características que tiene el uso del lenguaje escrito y cómo se está implementando en el texto, además considera cuál podría ser el impacto que va a tener en las personas y la relación que tiene con otros textos que se encuentran en su mismo contexto y tipo.

### **2.3.3. Evaluación de la producción de textos**

Para evaluar la producción de textos se requiere de diferentes etapas, ya que no solo se evalúa el resultado, la producción final, sino que también se evalúa el proceso en el que este es desarrollado. Con proceso, se hace referencia a evaluar la planificación, la textualización y la producción final.

Asimismo, en la textualización se desarrolla la escritura propiamente dicha, la cual será evaluada considerando ciertos criterios, como son la unidad temática, ortografía, cohesión, corrección gramatical, la intención comunicativa y la coherencia. (Dioses, 2003)

La unidad temática debe de contar con dos aspectos importantes, la idea principal y las ideas secundarias. Con respecto a la ortografía, se evalúa el uso correcto de los signos de puntuación, la tildación, escritura correcta de palabras, etc. La cohesión y la coherencia hace referencia al uso adecuado de los conectores, la separación de párrafos, haciendo que todas las ideas tengan sentido y logren ser comprendidas por el público lector. Acerca de la corrección gramatical, los estudiantes deben de tener en cuenta la concordancia entre el género, el número, etc. Finalmente, la intención comunicativa tiene que ver con lo que el autor quiere dar a conocer a su público objetivo.

Todos los aspectos mencionados son los indicadores que se usan para evaluar una producción textual.

## **2.4 Hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

Existe influencia significativa entre las estrategias lúdicas y el nivel de producción de textos narrativos y expositivos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.

### **2.4.2 Hipótesis nula**

No existe influencia significativa entre las estrategias lúdicas y el nivel de producción de textos narrativos y expositivos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.

### **2.4.3. Hipótesis específicas**

Existe influencia significativa entre las estrategias lúdicas y el nivel de producción de textos narrativos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.

Existe influencia significativa entre las estrategias lúdicas y el nivel de producción de textos expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.



## CAPITULO III: MÉTODOS

En el presente capítulo se da a conocer el nivel, tipo y diseño de esta investigación; además de, dar a conocer la población, muestra, variables y técnicas aplicadas.

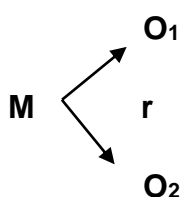
### 3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación

La presente investigación busca evaluar las estrategias lúdicas y su influencia en la producción de textos narrativos y expositivos por lo tanto es de tipo aplicada, considerando esta característica Castro et al., (2023) lo define como:

Trabajos originales destinados a la obtención de nuevos conocimientos enmarcados en la solución de un problema específico basado en los resultados de la investigación básica; estos se pueden obtener en un periodo más corto, y su impacto en la sociedad es más destacado. (p. 152)

El diseño es cuasi experimental y tiene como finalidad comprobar la influencia de las estrategias lúdicas en la producción de texto. Según Huairé et al. (2022). “Este diseño tiene por objetivo comprobar el efecto de estímulos, programas sociales o educativos en la mejora de determinados comportamientos” (p.68). En el cual se trabaja con dos grupos, uno de control y otro experimental, y se aplica el mismo pretest y post test a ambos grupos para luego comprobar los resultados obtenidos.

#### *Diseño de estudio*



M: Estudiantes de 5to grado

O<sub>1</sub>: Producción de textos

O<sub>2</sub>: Estrategias lúdicas

r: Nivel de correlación

### 3.2 Participantes

Se dará a conocer en los próximos párrafos la población que se requiere para la investigación, el colegio participe de este estudio, así como la muestra necesaria para el grupo control y experimental.

#### 3.2.1 Población

La población es de 56 estudiantes pertenecientes a las 2 secciones del 5° grado de primaria de la Institución Educativa Particular Palas Atenea ubicada en el distrito de Chorrillos, durante el año 2023.

**Tabla 1**

*Estudiantes del 5to grado que pertenecen a la IEP “Palas Atenea” del distrito de Chorrillos.*

<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>ESTUDIANTES</b>
5°	“A”	28
5°	“B”	28
<b>Cantidad total de estudiantes de primaria</b>		56 estudiantes

#### 3.2.2. Muestra

La muestra viene a representar una parte de la población, pero que tienen las mismas características de la población a la que pertenecen (Condori, 2020).

Se utilizó el muestreo aleatorio simple dentro del muestreo no probabilístico en el que se puede garantizar que todos los individuos que son parte de la población tienen la misma posibilidad de ser incluidos en la muestra y serán seleccionadas para ser parte de la aplicación del instrumento (Otzen y Manterola, 2017).

La muestra está compuesta por 28 estudiantes del 5 “B”, quienes tienen alrededor de 10 y 11 años y pertenecen a la Institución Educativa Particular Palas Atenea que está ubicada en el distrito de Chorrillos en el año 2022. En el grupo

control participaron 35 estudiantes pertenecientes al 5 “A” y 28 estudiantes pertenecientes al 5 “B” para el grupo experimental.

### **3.3 Variables de la investigación**

#### **3.3.1 Variable independiente: Estrategias lúdicas**

##### ***Definición conceptual***

Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. (Chi-Cauch, 2018, pág. 70)

##### ***Definición operativa***

Las estrategias lúdicas están relacionadas con actividades que incluyan diversos juegos educativos, juegos de mesa, dinámicas en grupo, etc. Dichas estrategias son usadas en las aulas y fuera de ellas para lograr que los estudiantes adquieran aprendizajes y/o los refuercen de manera dinámica y divertida. Además, son una gran herramienta para el desarrollo de habilidades y competencias que serán de gran utilidad para los estudiantes en diferentes escenarios de su vida cotidiana; tal y como lo menciona Chi-Cauch, 2018. Esta variable independiente está compuesta por 3 dimensiones operacionales, las cuales son las estrategias lúdicas realizadas por las autoras de esta investigación y se encuentran detalladas en la tabla a continuación.

**Tabla 2**

*Operacionalización de la variable independiente: estrategias lúdicas.*

Variable	Estrategias
Estrategias Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Monopolio de la imaginación</li><li>• Los sombreros mágicos</li><li>• Fábrica de cuentos</li></ul>

Nota: Información de la variable independiente de la investigación (Elaboración propia).

### **3.3.2 Variable dependiente: producción de textos**

#### ***Definición conceptual***

La producción de textos escritos es un proceso cognitivo complejo que hace referencia a la traducción del lenguaje representado en ideas, pensamientos, sentimientos, impresiones de tipo episódico que siente la persona en un discurso escrito coherente, en función de contextos comunicativos y sociales determinados (Asencio, 2020).

#### ***Definición operativa***

Tal y como da a conocer Asencio (2020) la producción de textos hace referencia a la habilidad de escribir; dar a conocer, ideas, pensamientos, sentimientos, etc. a través de la lengua escrita. Al momento de producir un texto se debe de tener en cuenta el tema sobre el cual se va a escribir, el tipo de texto y/o su estructura, el público al cual va dirigido y ciertas características gramaticales como: la cohesión, la coherencia, las reglas ortográficas, etc. Además de ello, para la producción de un texto se debe de seguir los siguientes procesos didácticos: la planificación, en la cual se arma el esqueleto del texto y se brindan ideas teniendo en cuenta las características antes mencionadas; la

textualización, en este proceso se realiza un borrador del texto; la revisión, el estudiante debe presentar el borrador para verificar las mejoras a realizar; finalmente, se corrigen todas las observaciones del borrador y se obtiene como resultado el texto final. Las dimensiones para esta variable se detallan en la siguiente tabla.

**Tabla 3**

*Operacionalización de la variable dependiente: producción de textos.*

Variable	Dimensiones
Producción de Textos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos narrativos</li> <li>• Textos expositivos</li> </ul>

Nota: Información de la variable dependiente de la investigación (Elaboración propia).

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

#### **3.4.1 Técnica e instrumento**

Según Gavidia, A. (2022) La técnica de la observación es un registro visual de lo que se cree y conocer y el dato cual se puede verificar. En otras palabras, es percibir objetivamente lo que sucede alrededor. Esta técnica requiere de un investigador y de un objeto a investigar.

Test se refiere a la “Prueba destinada a evaluar conocimientos o aptitudes, en la cual hay que elegir la respuesta correcta entre varias opciones previamente fijadas” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Consideramos como técnica de recolección de datos el test de Dioses, el cual el permite recolectar la información durante todo el proceso de la investigación. Por ello, se ha revisado a detalle cada uno de los criterios de esta prueba y adaptado de acorde al contexto de los estudiantes, logrando así después de su aplicación determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la producción de textos, y cómo han ido evolucionando desde la primera aplicación

hasta la última. Este instrumento de 48 ítems divididos en dos dimensiones, la primera es textos narrativos con 20 ítems, y la segunda dimensión es textos expositivos con 18 ítems; los cuales serán aplicado de manera individual. La escala que se estableció para los ítems fue una valoración dicotómica de sí o no según el ítem a evaluar, luego se suman los puntajes obtenidos en cada dimensión para obtener el puntaje total.

Dicha prueba estará presente como instrumentos en el PRE-TEST y el POST-TEST, los cuales serán evaluados a través de una serie de indicadores en relación con la producción de textos presentes en la prueba. Los cuáles serán aplicados tanto en el Grupo Experimental (GE) como en el Grupo Control (GC).

Cabe resaltar que en esta investigación solo se evaluará la variable dependiente, producción de textos, y esta prueba está diseñado para la evaluación óptima de esta variable.

**Tabla 4**

*Ficha técnica del TEPE. Test de producción de textos escritos*

Ficha técnica	
Denominación:	TEPE. Test de producción de textos escritos
Autor:	Alejandro Dioses Chocano
Procedencia:	CEPAL – Centro de Audición y Lenguaje
Aplicación:	Individual y colectiva
Duración:	Sin tiempo fijo, como promedio treinta minutos
Significación:	Apreciación de la producción de textos escritos en cuanto a descripción y narración.
Descripción:	El instrumento cuenta con dos dimensiones: Producción de textos narrativos con 20 ítems. Producción de textos expositivos con 18 ítems.
Validez:	Juicio de expertos

Nota: información de la variable dependiente.

Este instrumento está dividido en dos sub-test, uno para los textos expositivos y otro para los textos narrativos, los cuales evalúa lo siguiente:

En el caso de los textos se evalúa las siguientes propiedades que debe tener un texto tanto narrativo como expositivo:

- Unidad temática
- Ortografía puntual
- Corrección gramatical
- Cohesión
- Intención comunicativa
- Coherencia

El puntaje máximo en los textos narrativos es 20, un punto por cada respuesta correcta. Por otro lado, en los textos expositivos el máximo es 17, hay tres ítems menos que los narrativos.

Con respecto al tratamiento, se realizó un plan de trabajo, el cual consta de 12 micro sesiones aplicadas en un tiempo determinado de 6 semanas, en las cuales se pusieron en práctica las tres estrategias lúdicas diseñadas por las autoras de esta investigación: el monopolio lector, el sombrero mágico y la fábrica de cuentos. Dichas estrategias se adaptaron para la producción de textos tanto narrativos como expositivos. Cada una de estas micro sesiones consta de un propósito de aprendizaje, en las cuales se han desarrollado los procesos didácticos propios de la competencia: escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

#### 3.4.1 CONFIABILIDAD

La validez de dicho instrumento se dio mediante el proceso de juicio de expertos, por la cual el instrumento denominado TEPE fue validado por su

contenido.

Se valoró la calidad individual de los ítems estimando el poder discriminativo de cada reactivo. Se realizó el análisis de ítems con la **técnica correlación ítem – total**.

**Tabla 5**

*Validación de contenido del sub-test producción de texto expositivo*

ítems	Correlación ítem-total	Alfa de los ítems si fueran anulados
DES1	.3911	.7852
DES2	.4616	.7798
DES3	.6611	.7626
DES4	.5686	.7704
DES5	.2272	.7938
DES6	.2169	.8039
DES7	.4319	.7818
DES8	.5253	.7737
DES9	.2106	.7955
DES10	.2946	.7955
DES11	.5360	.7730
DES12	.3455	.7879
DES13	.3946	.7849
DES14	.2349	.7976
DES15	.4445	.7809
DES16	.3725	.7862
DES17	.3597	.7872

**Tabla 6**

*Validación de contenido del sub-test producción de texto narrativo*

	Correlación ítem-total	Alfa de los ítems si fueran anulados
NAR1	.2584	.6688
NAR2	.2583	.6683
NAR3	.2379	.6603
NAR4	.2806	.6662
NAR5	.2742	.6670
NAR6	.2286	.6694
NAR7	.2293	.6773
NAR8	.2848	.6664
NAR9	.2361	.6713
NAR10	.2144	.6626
NAR11	.2757	.6564
NAR12	.3051	.6527
NAR13	.2984	.6542
NAR14	.3543	.6460
NAR15	.3906	.6661
NAR18	.2411	.6600
NAR17	.4893	.6291
NAR18	.3761	.6435
NAR19	.4269	.6385
NAR20	.2970	.6534

**Tabla 7***Validación de contenido del instrumento y todos los ítems.*

	Correlación ítem-total	Alfa de los ítems si fueran anulados
DES1	.2482	.7556
DES2	.3231	.7520
DES3	.5086	.7418
DES4	.5029	.7421
DES5	.2133	.7574
DES6	.2351	.7622
DES7	.4353	.7451
DES8	.4449	.7446
DES9	.3079	.7532
DES10	.2395	.7594
DES11	.4480	.7448
DES12	.2143	.7569
DES13	.2989	.7527
DES14	.2084	.7576
DES15	.2592	.7593
DES16	.2931	.7539
DES17	.2994	.7574
NAR1	.2255	.7769
NAR2	.2412	.7681
NAR3	.4686	.7451
NAR4	.2854	.7536
NAR5	.2377	.7558
NAR6	.2503	.7624
NAR7	.2577	.7697
NAR8	.3440	.7505
NAR9	.3196	.7519
NAR10	.2608	.7549
NAR11	.3728	.7497
NAR12	.2798	.7587
NAR13	.2311	.7674
NAR14	.3053	.7524
NAR15	.2157	.7673
NAR18	.2530	.7637
NAR17	.4268	.7459
NAR18	.3216	.7515
NAR19	.4344	.7460
NAR20	.2264	.7566

**Tabla 8:***Consistencia interna para los sub-test y total de la prueba*

ÁREAS	COEFICIENTE ALFA
Producción de texto escrito descriptivo	.7953
Producción de texto escrito narrativo	.6707
Total producción de texto	.7605

### 3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En referencia a la aplicación de los instrumentos en la recolección de datos se solicitó la autorización para el uso del instrumento (Apéndice E). Por otro lado, se gestionó la autorización de la institución educativa (Apéndice G), posteriormente, se envió el consentimiento informado (Apéndice B). Obtenida las autorizaciones, se aplicó los instrumentos para recolectar los datos.

Con respecto a la confiabilidad del instrumento, estos estaban validados por el autor Alejandro Dioses Chocano. El instrumento cuenta con la validación de constructo de la prueba por juicio de experto. Con la prueba la escala del Alfa de Cronbach)

Lo primero que se realizó para la recolección de datos fue la aplicación del TEPTTE, Test de Producción de Texto Escrito. Una vez aplicado se procedió a la corrección de las pruebas del pretest y post test del grupo control y experimental, luego se digitaron dichos resultados en un Excel en formato de cuadros. Se estableció el baremos para dichos datos establecidos.

En torno al análisis de datos y el procesamiento, se usó el programa estadístico SPSS 25 y la prueba estadística t de student, el cual permitió ver la relación de influencia que existe entre las dos variables: las estrategias lúdicas y la producción de textos. Además de, utilizar los conceptos necesarios de la estadística y gráficos estadísticos para lograr obtener todos los resultados necesarios para este estudio.

Según Cisneros et al. (2022) refieren que la recolección de datos es el proceso que se realiza durante el desarrollo de una investigación ya sea de enfoque cuantitativo o cualitativo, las técnicas e instrumentos que se apliquen pasarán por las etapas de la elaboración y validación con diversas técnicas,

considerando que estas responderán las diversas variables de estudio propuestas. Así mismo, es importante recordar que tomar los datos a la muestra determinada puede ser de forma presencial o virtual, a partir de procedimientos pertinentes y estandarizados, este proceso debe cumplir con protocolos establecidos para garantizar que los resultados obtenidos sean confiables y respondan a la pregunta que inició la investigación.



## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En el presente capítulo se exponen los resultados obtenidos durante la aplicación del tratamiento. Se detallan los resultados tanto del grupo experimental como del grupo control. Además, se observan los resultados del pre y post – test de ambos grupos (experimental y control).

### 4.1 Confiabilidad

**Tabla 9**

*Valores de la prueba de la normalidad del grupo experimental y control*

<b>Prueba de normalidad</b>	<b>Estadístico</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
pre test narrativo experimental	0.960	28	0.342
post test narrativo experimental	0.927	28	0.053
pre test expositivo experimental	0.957	28	0.292
post test expositivo experimental	0.946	28	0.161
pre test narrativo control	0.945	28	0.144
post test narrativo control	0.945	28	0.144
pre test expositivo control	0.933	28	0.075
post test expositivo control	0.950	28	0.197

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla de contingencia 9 se observa los niveles de significancia valor  $p=0,342$ ;  $0,053$ ;  $0,292$ ;  $0,161$ ;  $0,144$ ;  $0,144$ ;  $0,075$  y  $0,197$  los cuales son mayores al nivel de significación ( $\alpha$ )  $0,05$ ; por lo tanto, el conjunto de datos se ajusta a una distribución normal. Debido a los resultados que muestra la tabla para la hipótesis, entonces corresponde realizar las pruebas de hipótesis paramétricas de t student para muestras emparejadas y muestras independientes.

## 4.2 Descripción e interpretación de los resultados expositivos

**Tabla 10**

*Resultados del Pre test y Post test del Grupo Control con la variable de Textos Narrativos*

	Pre test		Post test	
	n	Porcentaje	n	Porcentaje
<b>Inicio</b>	24	85.7%	24	85.7%
<b>Proceso</b>	4	14.3%	4	14.3%
<b>Logrado</b>	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	28	100.0	28	100.0

En la tabla de contingencia 10 se observa que el grupo control de textos narrativos no se evidenció cambio en cuanto a logros de los estudiantes con respecto a la variable, puesto que, no se aplicó estrategias lúdicas, De la misma manera, se observa que entre el pretest y el post test se evidencia que el 85.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio y el 14.3% en el nivel de proceso.

**Tabla 11**

*Resultados del Pre - test y Post test del Grupo Control con la variable de Textos Expositivos*

	Pre - test		Post - test	
	n	Porcentaje	n	Porcentaje
<b>Inicio</b>	24	85.7%	23	82.1%
<b>Proceso</b>	4	14.3%	5	17.9%
<b>Logrado</b>	0	0.0%	0	0.0%
<b>Total</b>	28	100.0	28	100.0

En la tabla de contingencia 11 se observa que el grupo control de textos expositivos no se evidenció cambio en cuanto a logros de los estudiantes con

respecto a la variable, puesto que, no se aplicó estrategias lúdicas. En el pre test se evidencia que el 85.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio y el 14.3% en el nivel de proceso. En contraste con el post test, en el nivel de inicio hay un 82.1% y en el nivel de proceso hay un 17.9%.

**Tabla 12**

*Resultados del Pre test y Post test del Grupo Experimental con la variable de textos narrativos*

	Pre - test		Pos - test	
	n	porcentaje	n	porcentaje
<b>inicio</b>	15	53.6%	0	0.0%
<b>proceso</b>	13	46.4%	17	60.7%
<b>logrado</b>	0	0.0%	11	39.3%
<b>Total</b>	28	100.0%	28	100.0%

En la tabla de contingencia 12 se observa que el grupo experimental en la variable de textos narrativos tiene un cambio significativo en cuanto a logros de los estudiantes, después de haberse aplicado las estrategias lúdicas para la producción de textos narrativos. En el pre test se evidencia que 53.6% de estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 46.4% en el nivel de proceso y 0% de estudiantes en el nivel de logrado. En contraste con el post test, los resultados fueron a favor de la variable dependiente; obteniendo los siguientes resultados, 0% de estudiantes en el nivel de inicio, 60.7% en el nivel de proceso y 39.3% en el nivel logrado. De este modo se comprueba que la aplicación del tratamiento ha sido satisfactoria.

**Tabla 13**

*Resultados del Pre - test y Post test del Grupo Experimental con la variable de Textos Expositivos*

	Pre - test		Post - test	
	n	Porcentaje	n	Porcentaje
<b>proceso</b>	24	85.7%	11	39.3%
<b>logrado</b>	0	0.0%	16	57.1%
<b>inicio</b>	4	14.3%	1	3.6%
<b>Total</b>	28	100.0	28	100.0

En la tabla de contingencia 13 se observa que el grupo experimental en la variable de textos expositivos tiene un cambio significativo en cuanto a logros de los estudiantes, después de haberse aplicado las estrategias lúdicas para la producción de textos expositivos. En el pre test se evidencia que 14.3% de estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 85.7.4% en el nivel de proceso y 0% de estudiantes en el nivel de logrado. En contraste con el post test, los resultados fueron a favor de la variable dependiente; obteniendo los siguientes resultados, 3.6% de estudiantes en el nivel de inicio, 39.3% en el nivel de proceso y 57.1% en el nivel logrado. De este modo se comprueba que la aplicación del tratamiento con estrategias lúdicas ha sido satisfactoria, logrando que más de la mitad de los estudiantes se posicionaran en el nivel de logrado.

**Tabla 14**

*Resultado Comparativo Pre test y Post test del Grupo Control y Experimental en las variables de Textos Narrativos y Expositivos*

Dimensiones	Control								Experimental									
	Pre test				Post test				Pre test				Post test					
	Inicio		Proceso		Inicio		Proceso		Inicio		Proceso		Inicio		Proceso		Logrado	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Narrativo	24	85	4	14	24	85	4	14	15	53	13	46	0	0.0	17	61	11	39
Expositivo	24	85	4	14	23	82	5	17	4	14	24	85	1	3.6	11	39	16	57

En la tabla de contingencia 14 se observa la comparación del grupo control y experimental en los procesos de pre test y de post test. En cuanto al resultado del pretest del grupo control y experimental, se evidencia que en ninguna de las dos variables (textos narrativos, textos expositivos) se han encontrado estudiantes que se ubiquen en el nivel logrado. En cuanto al post test del grupo control tampoco se evidencian estudiantes en el nivel logrado; pero en el post test del grupo experimental se observa un porcentaje alto de estudiantes en el nivel logrado: en la variable de textos narrativos el 39% de los estudiantes están en el nivel logrado y en la variable de textos expositivos se observa que el 57.1% de los estudiantes están en el nivel mencionado, después de haberse aplicado las estrategias lúdicas.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Respecto a lo evaluado de la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos. Se observa que, en el post test, los siguientes resultados, 0% de estudiantes se ubica en el nivel de inicio, 60.7% se ubica en el nivel de proceso y 39.3% está en el nivel logrado. De este modo se comprueba que la aplicación de estrategias lúdicas mejora la producción de textos narrativos. Los resultados obtenidos y contrastados con el de Aguilar (2020) confirman que el uso de diversas estrategias lúdicas para la producción de textos tiene una influencia positiva, demostrando así que el estudiante logra desarrollar habilidades para la escritura y mejorarla como tal. Asimismo, Teberosky (1989) menciona la importancia de una metodología o estrategia en la producción de textos. Esta autora menciona una metodología de seis pasos necesarios para producción de textos narrativos, en las que las dos primeras están enfocadas en el contenido de la producción de textos; el segundo paso hace referencia a la práctica social que se da mediante a la integración y la socialización entre los autores. El tercer paso está relacionado con el sentido estricto que debe tener el texto y los últimos pasos el autor se vuelve lector y analizador de lo escrito. Teberosky recalca la importancia que una buena producción de textos se desarrollará con una metodología que logre involucrar los procesos necesarios para la producción de textos.

Sobre la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos. En el post test, se obtuvo los siguientes resultados, 3.6% de estudiantes en el nivel de inicio, 39.3% en el nivel de proceso y 57.1%

en el nivel logrado. Logrando que más de la mitad de los estudiantes se posicionaran en el nivel de logrado. Según Coltier (1986) para la redacción de los textos expositivos es necesaria la organización lógica y el uso de distintos conectores que brinden coherencia y cohesión a los textos. Por ello, las estrategias lúdicas facilitan el uso de estos recursos textuales de manera dinámica.

Con respecto al objetivo de esta investigación, se evaluó la influencia de las estrategias lúdicas en la producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos, logrando que el 39.3% de estudiantes se ubique en el nivel logrado tanto en textos expositivos como narrativos. Estudios como el de Aguilar (2020), refieren que las estrategias lúdicas mejoran la producción de textos escritos cuando se aplican en un programa y en un determinado tiempo. Dicha investigación fue observada y comprobada gracias al análisis obtenido por el TEPE. Test de Producción de Texto Escrito (Díoses, 2003), en el cual “se concluyó que las dificultades que presentan los estudiantes al producir sus textos escritos mejoran significativamente con la aplicación del programa centrado en las estrategias lúdicas”.

La producción de textos es una habilidad muy importante, en la cual se desarrollarán diversos procesos. En esta investigación se trabajaron los procesos de planificación, textualización y revisión desarrolladas según el grado y contexto de los estudiantes, detallando el propósito de cada proceso en cada sesión de aprendizaje. Tal como menciona. “La producción de texto comprende tres etapas muy necesarias que es: Planifica, textualiza, Revisa (el estudiante

reescribe su texto dos veces a más). Y publica su texto corregido y mejorado”.  
(Cassany, 1987).

Después de haber aplicado dichas estrategias lúdicas y en base a la experiencia de las autoras, se ha logrado elevar el nivel de producción de textos de los estudiantes del quinto grado de primaria, logrando capturar la atención y el gusto por la redacción de una manera más dinámica, haciendo uso de las estrategias aprendidas.



## CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1 Conclusiones

En el ámbito educativo existen tres habilidades básicas: hablar, leer y escribir. La presente investigación se enfoca en la producción textual, escribir. Esta habilidad es fundamental para el aprendizaje, por ello el objetivo general de este trabajo es demostrar la influencia de diversas estrategias lúdicas en la producción textual. A continuación, se expone las conclusiones a las que se llegó luego de la aplicación de estrategia y el análisis de los datos.

Se concluye que en la dimensión de producción de textos narrativos se observa que el grupo experimental, en el pretest, obtuvo como resultado 10.25 como promedio aritmético y luego del tratamiento, se aplica el post test y se alcanza el promedio aritmético de 15.89 en el mismo grupo de estudiantes, obteniendo una diferencia significativa, lo que demuestra un logro destacado en relación con la competencia de producción de textos gracias al uso de diversas estrategias lúdicas.

Se concluye que en la dimensión de producción de textos expositivos el grupo experimental, obtuvo 8.39 en el pretest y luego de aplicado el tratamiento en el post test, se alcanza 12.86, lo cual demuestra una diferencia significativa, donde se refleja que existe mejora en cuanto a la producción de textos con el uso de estrategias lúdicas.

Se concluye que los resultados obtenidos en el grupo experimental, tanto en la producción de textos narrativos como en los expositivos, han sido favorecedores y significativos. Se logró mejorar la cohesión, la coherencia, el uso de conectores, el uso de los signos de puntuación, el desarrollo de la creatividad para con sus textos, etc. Todo ello, gracias a la aplicación de estrategias lúdicas

planteadas en esta investigación, las cuales fueron creadas, planificadas y adaptadas acorde a la realidad contextual de los estudiantes.

Se concluye que los resultados obtenidos en el grupo control, en relación con la producción de textos narrativos y expositivos, demuestran que no hubo un cambio significativo entre los promedios del pretest y del post test, debido a que no se aplicó las estrategias lúdicas orientadas a la producción textual, como fueron el monopolio de la imaginación, el sombrero mágico y la fábrica de cuentos. En contraste con el grupo experimental, donde sí hubo una variación positiva de los promedios; lo que demuestra que dichas estrategias favorecen la habilidad de escritura tanto desde la planificación hasta la publicación, desarrollando distintas habilidades de producción textual.

## **6.2 Recomendaciones**

Se recomienda a los directores de las instituciones educativas seguir aplicando las pruebas de diagnóstico, especialmente la de escritura, con la finalidad de mejorar el nivel de producción de textos de sus estudiantes; con base en dichos resultados, se pueden implementar y usar diversas estrategias lúdicas, fomentando e impulsando la creatividad en los estudiantes en los diversos espacios de aprendizaje de la institución educativa, logrando desarrollar una de las tres habilidades fundamentales en el niño, que es escribir.

Se recomienda para las futuras investigaciones, adaptar dichas estrategias acordes a sus necesidades educativas, teniendo en cuenta diversos factores como lo social, económico y étnico con el fin de cumplir el objetivo principal de dicha investigación. Asimismo, dichas estrategias brindan versatilidad de poder ser implementadas en instituciones educativas tanto

privadas como públicas y así fomentar habilidades de escritura en torno a la coherencia, cohesión, uso de conectores, signos de puntuación, etc.

Se recomienda a la plana docente hacer uso de diversas estrategias lúdicas para la competencia de producción de textos, ya que estas servirán de apoyo y motivación para el momento de la escritura. Además, estas desarrollarán la creatividad y la imaginación en los estudiantes logrando mejores resultados en la producción de textos narrativos y expositivos, los cuales se reflejan en las diversas pruebas académicas, pruebas censales o trabajos de investigación alineados a la temática.



## REFERENCIAS

- Aguilar, D. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo 2019*. [Grado de doctorado de doctora en educación]. Universidad de Cesar de Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44412>
- Asencio, H. (2020). *Recursos audiovisuales para la producción de textos narrativos escritos en estudiantes de III ciclo de educación primaria, Chiquitoy 2019*. [Grado de doctorado de doctora en educación]. Universidad de Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44490>
- Cassany, D. (1987). *Describir el escribir: cómo se aprende a escribir*. Paidós.
- Cassany et al. (1994). *Enseñar lengua*. Graó.
- Castro et al. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnurvigosa*, 27(75), 140-174. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/Tecnura/article/view/19171/1863>
- Chi-Cauch, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Revista Electrónica multidisciplinar de Investigación y docencia*. 14 (1), 70-80. [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Cisneros et al. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Ciencias económicas empresariales*, 8(1), 1165-1185.

<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>

Coltier, D. (1986). *Aproximaciones al texto expositivo*. Persée.

Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra*. Curso Taller.

<https://www.aacademica.org/cporfirio/18>

Cuervo, L. (2020). *Escritura creativa para mejorar la producción de textos narrativos*. [Grado de Licenciado en español e inglés]. Universidad pedagógica nacional.

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12098/>

[Trabajo%20de%20gradoLeidy%20Johanna%20Cuervo%20Herrera.pdf?s](http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12098/Trabajo%20de%20gradoLeidy%20Johanna%20Cuervo%20Herrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[equence=1&isAllowed=y](http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12098/Trabajo%20de%20gradoLeidy%20Johanna%20Cuervo%20Herrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Culham, R. (2020). *Traits of writing: The complete guide*. Heinemann.

Dioses, A. (2003). *TEPTE. Test de Producción de Texto Escrito*. CEPAL. Centro de Audición y Lenguaje.

Froebel, F. (1826). *La educación del hombre*. (A. Núñez. Trad.). Biblioteca del maestro.

Ferreiro E. (1998). *Alfabetización: teoría y práctica*. Siglo veintiuno editores.

Gavidia, A. (2022). La observación en la investigación, método o técnica, a propósito de la táctica y la estrategia. *Revista Médica de Trujillo*, 17(3), 076-077. <https://doi.org/10.17268/rmt.2022.v17i2.4857>

Hernández, B. (2018). Incidencia en la lúdica en el mejoramiento de la lectura y la escritura en estudiantes de educación básica primaria. [Grado de magister en educación]. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología.

[https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/2619/TESIS%20VE](https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/2619/TESIS%20VERENA%20HERNANDEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[RENA%20HERNANDEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/2619/TESIS%20VERENA%20HERNANDEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Huaire, E., Marquina, R., Horna, V., Llanos, K., Herrera, A., Rodríguez, J. y Villamar, R. (2022). *Tesis fácil: el arte de dominar el método científico*. Analéctica.
- Machado et al. (2021). *Estrategias didácticas para mejorar la lectura y la producción textual en estudiantes de Grado Quinto*. [Grado de Maestría en Educación]. Los Libertadores.  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4402/Machado\\_Martinez\\_Renteria%202021.pdf?sequence=2](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4402/Machado_Martinez_Renteria%202021.pdf?sequence=2)
- Martínez, A y Rodríguez, C. (1989). Sobre la didáctica del texto expositivo. Algunas propuestas para la clase de lengua. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 3-4, 77-87.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/126175.pdf>
- Melendres, N. y Tocto, A. (2010). Estrategias Lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas de tres a cuatro años del Centro de Desarrollo Infantil "Corazón de Jesús" de la Comunidad de Santa Rosa de Totoras del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, durante el año. Guaranda: Universidad Estatal de Bolívar.
- Ministerio de Educación (2013). *Informe de evaluación de Escritura en sexto grado - 2013 ¿Qué logros de aprendizaje en Escritura muestran los estudiantes al finalizar la primaria?* Autor. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/07/Informe-Escritura-BAJA-2.pdf>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Autor. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura  
(2020). *¿Qué se espera que aprendan los estudiantes de América Latina y el Caribe? Análisis curricular del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. Autor.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373982/PDF/373982spa.pdf>  
[.multi](#)

Otzen, M. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.* 35(1). 227-232.  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Pacheco, D. (2019). Estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje en lectura y escritura en estudiantes de 8 a 10 años de la Institución Educativa departamental oficial José Joaquín Casas. [Maestría en Educación]. Universidad Militar Nueva Granada.  
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/35874/PachecoRealDianaCarolina2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Palas Atenea. (2023). Pruebas diagnóstico para quinto grado. Autor.

Pérez, D. (2019). La producción de textos escritos para favorecer el proceso de Aprendizaje. [Grado de Licenciado en Educación Primaria] Centro regional de educación normal "Profra. Amina madera lauterio".  
<https://crenamina.edu.mx/archivos%20pagina%20wordpress/estado%20del%20arte%20institucional/generacion%202015-2019/Tesis%20de%20Investigaci%C3%B3n/LA%20PRODUCCI%C3%93N%20DE%20TEXTOS%20ESCRITOS%20PARA%20FAVORECER%20EL%20PROCESO%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>

Piaget, J. (1945). *La formación del símbolo en niños*. Fondo de cultura económica.

Prieto, Y. (2020). *Estado del arte sobre estrategias Didácticas para la producción de Textos escritos en el nivel primario en Latinoamérica (2010-2020)*. [Grado de Bachiller en Educación]. Universidad Peruana Cayetano Heredia.

[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9550/Estado\\_PrietoValverde\\_Yordan.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9550/Estado_PrietoValverde_Yordan.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Quispe, F. (2022). *Lectura de textos narrativos y comprensión lectora en estudiantes del sexto grado de la institución educativa primaria 71011 Ayaviri, Puno – 2022*. [Licenciado en Educación primaria]. Universidad católica de los Ángeles.

[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29220/COMPRESION\\_LECTORA\\_HABITO\\_DE\\_LECTURA\\_QUISPE\\_MAMANI\\_FLORENTINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29220/COMPRESION_LECTORA_HABITO_DE_LECTURA_QUISPE_MAMANI_FLORENTINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Real Academia Española. (s.f.). Test. *En Diccionario de la lengua española*. 10 de julio de 2024. <https://dle.rae.es/test>

Sánchez et al. (2018). *Escritura creativa como estrategia didáctica en la producción de textos en estudiantes de cuarto grado de educación primaria*. [Grado de Licenciado en Educación]. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1882/TESIS%20ESCRITURA%20CREATIVA%20COMO%20ESTRATEGIA%20DIDACTICA%20EN%20LA%20PRODUCCION%20DE%20TEXTOS%20EN%20ESTUDIANTES%20%20DE.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Sánchez, R. (2020). Producción de texto en castellano como segunda lengua para los niños de 5to grado de la comunidad nativa Shipibo-konibo del distrito de Iparia. [Grado de Licenciado en Educación Primaria Intercultural Bilingüe]. Universidad Peruana Cayetano Heredia. [https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8935/Produccion\\_SanchezLomas\\_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8935/Produccion_SanchezLomas_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sarmiento, J. y Zuleta, H. (2019). *Producción de Textos Inéditos como Estrategia para el Fortalecimiento de la Escritura.* [Grado de Maestría en Educación]. Universidad de la Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5916/Producci%20de%20textos%20in%20c%20a%20ditos%20como%20estrategia%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20escritura%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Soëtard, M. (2013). Friedrich Fröbel. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers.* (350). 45–48. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1002>

Teberosky, A. (1989). *La escritura de textos narrativos.* Universidad de Barcelona.

Vygotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar.* Akal editorial.

Zuloeta, K. (2018). *Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas, Chiclayo.* [Maestría en ciencias de la educación con mención en gestión de la calidad y acreditación educativa]. Universidad Señor de Sipán.

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4884/Zuloeta%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



## APÉNDICES

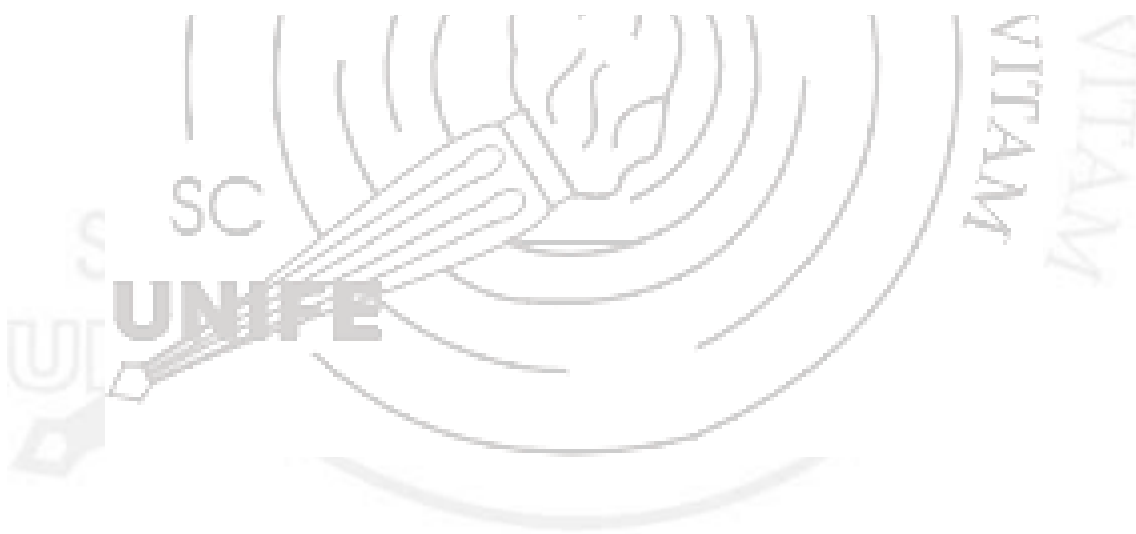
### APÉNDICE A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Pregunta de investigación	Objetivos de investigación (General y específicos)	Hipótesis (General y específicas)	Variables	Definición operacional	Método	Técnicas e instrumentos	Población / Muestra
Influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de chorrillos	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b> ¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos?</p> <p>¿Cómo influyen las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> Existe influencia significativa entre las estrategias lúdicas y el nivel de producción de textos narrativos y expositivos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.</p> <p><b>HIPÓTESIS NULA</b> No existe influencia significativa entre las estrategias lúdicas y el nivel de producción de textos narrativos y expositivos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b> Existe influencia significativa entre las estrategias lúdicas y el nivel de producción de textos expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.</p> <p>Existe influencia significativa entre las estrategias lúdicas y el nivel de producción de textos narrativos en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos.</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Estrategias lúdicas</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Producción de textos narrativos y expositivos</p>	<p><b>ESTRATEGIAS LÚDICAS</b> Monopolio lector Sombrero mágico Fábrica de cuentos</p> <p><b>PRODUCCIÓN DE TEXTOS</b> Textos narrativos Puntaje: 20</p> <p>Textos expositivos Puntaje: 17</p> <p>Puntaje total: 37</p>	<p>Enfoque Cuantitativo</p> <p>Tipo Aplicada</p> <p>Diseño Cuasi experimental</p>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTOS</b> TEPTE. Test de producción de texto - Alejandro Dioses para el pretest y post test</p> <p>Texto expositivo mide:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad temática</li> <li>• Ortografía puntual</li> <li>• Corrección gramatical</li> <li>• Cohesión</li> <li>• Intención comunicativa</li> <li>• Coherencia</li> </ul> <p>Texto narrativo mide:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad temática</li> <li>• Ortografía puntual</li> <li>• Corrección gramatical</li> <li>• Cohesión</li> <li>• Intención comunicativa</li> <li>• Coherencia</li> </ul>	<p><b>POBLACIÓN</b> 56 estudiantes pertenecientes al 5° grado de primaria de la Institución Educativa Particular del distrito de Chorrillos.</p> <p><b>MUESTRA</b> 28 estudiantes del 5 "B", quienes tienen alrededor de 10 y 11 años y pertenecen a la Institución particular del distrito de Chorrillos.</p>

## APENDICE B: CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotras, Karla Regina Gómez Aylas y Milagros Fransheska Morón Godoy, egresadas de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón UNIFÉ, autoras del proyecto de investigación titulada INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS Y EXPOSITIVOS DE ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO, cuyo objetivo es determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una IEP del distrito de Chorrillos. Informamos que los resultados serán beneficios para la Institución Educativa, donde toda información utilizada en este proyecto no será usada para ningún otro propósito fuera de los del mismo. Además, los datos personales de la muestra no aparecerán en ningún documento o apartado del estudio.

Con relación a lo solicitado, la I.E.P vio por conveniente aceptar la aplicación de este proyecto sin enviar un consentimiento informado a los padres debido a que según el reglamento interno del colegio las evaluaciones pueden ser aplicadas sin previo aviso como parte de una educación formativa; tipo de enseñanza del cual los padres son conscientes. Bajo ese sentido, la aplicación de la prueba Test de producción de textos escritos -TEPTE fueron tomados como evaluaciones de proceso del área de comunicación para los estudiantes de 2º de primaria. Finalmente, de acuerdo con el RI 2023, los padres de familia aceptan las disposiciones del mencionado documento.



## APENDICE C: DECLARACIÓN JURADA DE DOCUMENTOS DE TESIS

Yo, Karla Regina Gómez Aylas identificada con DNI° 71473724 y yo Milagros Fransheska Morón Godoy identificada con DNI° 74240250 en calidad de autoras de la tesis titulada "Influencia de las estrategias lúdicas en la producción de textos narrativos y expositivos" para optar el título de Licenciada de Educación primaria-

Declaro y doy fe; que, durante el desarrollo de la investigación de tesis. Se ha cumplido con los permisos y procesos requeridos:

Yo, Jeanett Rossana Espinoza identificada con DNI° 22082184 con código ORCID N° 000-0002-2722-4712 en calidad de Asesora de tesis titulada "Influencia de las estrategias lúdicas en la producción de textos narrativos y expositivos"

Declaro y doy fe que, durante el desarrollo de la investigación de tesis se ha cumplido con los permisos y procesos requeridos:

Permiso del autor del instrumento utilizado: TEPTTE. Test de producción de textos escritos / Autor: Alejandro Dioses Chocano

Se cumplió con el permiso escrito oficial de la autoridad de la institución donde se aplicó los instrumentos.

Se cumplió con los permisos escritos o digitales oficiales del consentimiento informado a las personas a las cuales se les aplicó el instrumento.

Todo ello establecido por las normas internas para la obtención de los grados académicos de maestrías y doctorado de la Escuela de Postgrado – UNIFÉ y por la Guía Básica para el informe final de la tesis – Vicerrectorado de investigación UNIFÉ.

En fe de lo expuesto firmamos la presente Tesistas y Asesora.

Milagros Morón Godoy  
Tesisista

Karla Gómez Aylas  
Tesisista

Jeanett Espinoza Salazar  
Asesora

Lima,...13..... de...mayo..... de...2024.

## APENDICE D: AUTORIZACIÓN DEL AUTOR

### CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE TEST DE PRODUCCIÓN DE TEXTO ESCRITO (T.E.P.T.E)

Por carta, el suscrito, \_\_\_\_\_, con número de DNI, \_\_\_\_\_ autoriza que las señoritas **Karla Regina Gómez Aylas (DNI 71473724)** y **Milagros Fransheska Morón Godoy (DNI 74240250)**, en adelante, las alumnas de la Facultad de Ciencias de la Educación -**Universidad Femenina del Sagrado Corazón**, en adelante las ALUMNAS, a que utilicen la prueba **Test de producción de texto escrito** construida por el suscrito.

Este instrumento servirá, exclusivamente, para que las alumnas recolecten la información para su tesis titulada "**Influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos de estudiantes de quinto grado de educación primaria de una I.E.P del distrito de Chorrillos**", destinada a optar el título de Licenciatura en Educación, siendo asesorada por la **Mgr. Jeanett Rossana Espinoza Salazar**

La presente carta de autorización se expide en los siguientes términos:

#### DERECHOS DE LAS ALUMNAS

- Usar libre y gratuitamente el **Test de producción de texto escrito** en las etapas de administración, calificación e interpretación.
- Publicar los datos obtenidos con el **Test de producción de texto escrito** en su tesis y/o artículo de investigación.
- De ser necesario, efectuar modificaciones al contenido de los ítems y/o al formato.

#### OBLIGACIONES DE LAS ALUMNAS

- Usar el **Test de producción de texto escrito** exclusivamente para la investigación mencionada.
- Consignar en la tesis y/o artículo, la ficha técnica del instrumento con clara precisión del nombre del autor de el
- Informar al autor de cualquier modificación que se realice al **Test de producción de texto escrito**, ya sea en el contenido o el formato.
- Autorizar al suscrito, el acceso al repositorio en el cual se deposite la tesis, una vez que haya sido sustentada, para consultas posteriores.
- No distribuir ni comercializar el **Test de producción de texto escrito** por ningún medio físico, analógico o digital.

Firmado en Lima, 21 de junio de 2023

\_\_\_\_\_  
Doctor en Psicología

## APENDICE E: MICRO SESIÓN

### ACTIVIDAD DE APLICACIÓN N° 2

Nombre de la actividad: ¿Qué sucede mientras duermo?

Fecha de la aplicación:

Propósito: Organiza la información planificada para empezar a redactar su primer texto narrativo sobre un sueño que tuvieron.

Orientaciones pedagógicas:

Momento de la actividad	Estrategia	Recursos o materiales para emplear
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menciono que se continuará con la actividad de la clase pasada y pido que algunos estudiantes compartan las respuestas de algunas de las preguntas.</li><li>• Además, pregunto si la estrategia "fábrica de cuentos" sirvió para aclarar las ideas.</li><li>• Finalmente, doy a conocer que deben de hacer uso de conectores y expresiones para que el texto tenga coherencia y cohesión.</li></ul>	5 min
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para empezar a redactar el texto, deberán tener en cuenta de que este tiene 3 partes:<ul style="list-style-type: none"><li>- INICIO: se dan a conocer los personajes, el tiempo y el escenario en el que sucedió la historia. Además, se inicia con la historia.</li><li>- NUDO: Se da a conocer extensamente todo lo sucedido en el sueño</li><li>- DESENLACE: Se relata la parte final del sueño y el momento en el que despertaron del sueño.</li></ul></li></ul>	15min
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se revisarán los textos redactados, se darán las respectivas correcciones para que puedan redactar un nuevo texto en limpio.</li></ul>	5 min



**APENDICE F: AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN EN UNA I.E.**



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Lima, 08 de agosto de 2023

Director:

Institución Educativa Particular

Presente. -

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE TESIS EN EL 5TO GRADO DE PRIMARIA DE LA IEP | Y LA AUTORIZACIÓN DE USO DE LA BASE DE DATOS AL 100% DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA.

Es grato dirigirme a usted, para saludarlo cordialmente y solicitar la autorización para aplicar los instrumentos necesarios para el desarrollo de la tesis denominada "INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL NIVEL DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS Y EXPOSITIVOS DE ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE UNA IEP DEL DISTRITO DE CHORRILLOS", en la institución que usted dirige; a cargo de las tesis MORÓN GODOY, Milagros Fransheska y GÓMEZ AYLAS, Karla Regina; ambas egresadas de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón de Jesús – UNIFÉ.

El objetivo principal de este trabajo de investigación es evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en el nivel de producción de textos narrativos y expositivos.

Dicha aplicación de instrumentos se llevará a cabo durante los meses de julio, agosto y setiembre. La cual consta de 3 momentos: el pre – test, la aplicación de las estrategias y el post – test. Los estudiantes del 5to grado de primaria de las secciones A y B de la IEP ..... tendrán una participación activa y continua durante todo el tiempo de trabajo de campo. Teniendo como grupo control al 5TO GRADO A, grupo en el que solo se aplicará el pre y post - test y como grupo experimental al 5TO GRADO B, grupo en el que no solo se aplicará el pre y post – test; sino que también se pondrán en práctica las estrategias para la producción de textos narrativos y expositivos.

En cuanto a las estrategias, estas son: fábrica de cuentos, monopolio lector y sombrero mágico. Todas ellas serán aplicadas en 6 fechas distintas a través de sesiones de aprendizaje.

Para finalizar, se reitera la solicitud de AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE TESIS EN EL 5TO GRADO DE PRIMARIA DE LA IEP ..... Y LA AUTORIZACIÓN DE USO DE LA BASE DE DATOS AL 100% DE LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA.

Agradezco de antemano la disposición y el apoyo brindado.

Atentamente.

---

Director: .

Tesista: Milagros Fransheska  
Morón Godoy

Tesista: Karla Regina Gómez  
Aylas

## CRONOGRAMA DE APLICACIÓN

VARIABLES	INDICADORES	ESTRATEGIA UTILIZADA		NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	PROPÓSITO
INDEPENDIENTE: Estrategias lúdicas	Textos narrativos	Fábrica de cuentos	01	¿Qué sucede mientras duermo?	Produce un texto corto en el que cuenta el sueño que más susto le dio. Emplea lenguaje informal.
			02		
		Monopolio lector	03	Me gustaría ser de grande ...	Redacta un texto en tiempo futuro, en el que expresa sus deseos (carrera, familia, casa, dinero, etc.) para cuando sea una persona mayor.
			04		
		Fábrica de cuentos	05	Mis vacaciones favoritas	Produce un texto narrativo en el que relata sus experiencias vividas durante las vacaciones.
			06		
DEPENDIENTE: Producción de textos narrativos y expositivos	Textos	Sombrero mágico	07	Nuestros maravillosos animales	Redacta un texto expositivo acerca de su animal favorito y detalla sus características.
			08		
		Fábrica de cuentos	09	Mi deporte favorito	Redacta un texto expositivo acerca de su deporte favorito y las estrategias para jugarlo.
			10		
		Monopolio lector	11	Nuestro querido país	Redacta un texto expositivo acerca de su país, valorando su identidad y compartiendo sus conocimientos sobre ello.
			12		

SEMANA	SESIÓN	ENCARGADAS
SEMANA 1º: 17-21 de julio	Pre - test	TESISTAS: - Gómez Aylas Karla Regina - Morón Godoy Milagros Fransheska
SEMANA 2º: 07-11 de agosto	Sesión 1-2: Texto narrativo	
SEMANA 3º: 14 -18 de agosto	Sesión 3-4: Texto narrativo	
SEMANA 4º: 21-25 de agosto	Sesión 5-6: Texto narrativo	
SEMANA 5º: 21-25 de agosto	Sesión 7-8: Texto expositivo	
SEMANA 6º: 21-25 de agosto	Sesión 9-10: Texto expositivo	
SEMANA 7º: 28 – 01 de setiembre	Sesión 11-12: Texto expositivo	
SEMANA 8º: 04 - 08 de setiembre	Post - test	

Director:

:

 Tesista: Milagros Fransheska  
 Morón Godoy

 Tesista: Karla Regina Gómez  
 Aylas