

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



**JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR
LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN ESTUDIANTES DE 3° DE
SECUNDARIA EN LA CIUDAD DEL CUSCO-2025.**

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Educación

Trabajo de investigación presentado por

YOVANA TUMILE USCCA

Asesor:

Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza

N° ORCID: orcid.org/0000-0002-5514-6707

CUSCO-PERÚ

2025

YOVANA TUMILE

TRABAJO DE YOVANA TUMILE.docx

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:436689760

Fecha de entrega

5 mar 2025, 5:29 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

5 mar 2025, 5:46 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TRABAJO DE YOVANA TUMILE.docx

Tamaño de archivo

1.5 MB

39 Páginas

9,601 Palabras

56,637 Caracteres




18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- ▶ Base de datos de Crossref
- ▶ Base de datos de contenido publicado de Crossref

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.


Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

PRESENTACIÓN

Señor Mg, Yuri Cáceres Mariscal: director de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Me dirijo a usted para poner a conocimiento mi Trabajo de Investigación titulado “Juegos de mesa como estrategia para mejorar la producción de textos en estudiantes de 3° de secundaria en la ciudad del cusco-2025”, que tiene como propósito mejorar la coherencia y cohesión de ideas, vocabulario, ortografía, fomentar la creatividad y el gusto por la escritura a través de actividades dinámicas como es en este caso juegos de mesa, obteniendo así un desarrollo óptimo en la producción de textos en los estudiantes de tercer año de secundaria.

Atte.



Yovana Tumile Uscca

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	ii
ÍNDICE.....	iii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Descripción del problema.....	1
1.2 Formulación del problema.....	3
1.2.1 Problema general.....	3
1.2.2 Problemas específicos.....	3
1.3 Objetivos de la investigación.....	4
1.3.1 Objetivo general.....	4
1.3.2 Objetivos específicos.....	4
1.4 Justificación e importancia del estudio.....	4
1.5 Delimitación de la investigación.....	6
1.5.1 Delimitación espacial.....	6
1.5.2 Delimitación temporal.....	6
1.5.3 Delimitación social.....	6
1.6 Limitaciones de la investigación.....	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	7
2.1 Antecedentes de la investigación.....	7
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	7
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	8
2.2 Bases teórico-científicas.....	9
2.2.1 Juegos de mesa.....	9
2.2.2 Producción de textos.....	13
2.3 Definición de términos.....	16
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	18
3.1 Hipótesis de la investigación.....	18
3.1.1 Hipótesis general.....	18
3.1.2 Hipótesis específicas.....	18
3.2 Variables de la investigación.....	18
3.2.1 Variable independiente.....	18

3.2.2	Variable dependiente	18
3.2.3	Operacionalización de variables	19
3.3	Método de investigación.....	21
3.3.1	Enfoque.....	21
3.3.2	Tipo.....	21
3.3.3	Nivel	21
3.3.4	Diseño	21
3.4	Población y muestra de estudio	22
3.4.1	Población	22
3.4.2	Muestra	22
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
3.5.1	Técnicas	22
3.5.2	Instrumentos	22
3.6	Aspectos éticos	23
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEÓRICAS.....		24
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		25
ANEXOS		31
Matriz de consistencia.....		32
Cronograma de actividades.....		34

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

La producción de textos es una habilidad fundamental en el ámbito educativo, ya que permite a los escolares no solo organizar y expresar ideas en forma clara y coherente, sino favorece al desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

En el contexto internacional, el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022b) ha reportado la existencia de dificultades en la producción de textos, en especial en la coherencia, cohesión, originalidad y dominio de la gramática. De igual manera, la Organización de las Naciones Unidas (2023) informó que las evaluaciones internacionales revelaron bajos niveles de logro en las competencias lingüísticas, siendo aun más bajo el resultado en escritura, lo cual afecta el desempeño escolar en general. En este contexto, Castillero (2018) señala que la enseñanza poco dinámica, centrada en la memorización y el enfoque estructural de la escritura han demostrado ser poco efectivos para desarrollar la producción de textos en los estudiantes, pues limitan la creatividad y motivación en el aula.

En el contexto nacional, los resultados de la competencia de escritura evaluada en el ERCE (UNESCO, 2022a) expusieron que el 57,2% de los estudiantes no alcanza el nivel adecuado en el dominio discursivo, el 30,5% en el dominio textual y el 48.9% en legibilidad. Estos resultados muestran que una parte considerable de escolares presenta dificultades al momento de estructurar y escribir con coherencia los textos, en consecuencia esto limita el desarrollo de la producción de textos. Estas deficiencias en la escritura pueden explicarse por la falta de estrategias pedagógicas adecuadas, es decir, no se usan modelos de producción textual ni se retroalimenta correctamente apoyándose en rúbricas, en consecuencia, la posibilidad de desarrollar competencias de escritura en los estudiantes se ve limitada. Al respecto, según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) continuar usando el enfoque tradicional de enseñanza de la escritura, que se centra en memorizar reglas y evaluar de manera limitada la gramática y ortografía, generan deficiencias en la producción de textos, a ello se suma que no usar situaciones comunicativas reales y las inadecuadas estrategias de planificación, revisión y retroalimentación impiden el logro de la competencia de escritura en los estudiantes.

Esta situación es aún más crítica en contextos diversos como el de la región Cusco, donde los métodos tradicionales de enseñanza han demostrado ser insuficientes para responder a las necesidades estudiantiles, pues también no logran captar su interés ni motivarlos a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Las actividades repetitivas, centradas únicamente en la gramática y las normas formales de escritura, suelen alejar a los educandos de las posibilidades expresivas del lenguaje; por otra parte, la falta de atención individualizada, acompañamiento y seguimiento son factores pedagógicos que dificultan las habilidades para la producción de textos (Herrera-Navas et al., 2020). Esto no solo afecta la calidad de los textos que producen, sino también su relación con el aprendizaje, transformándolo en una experiencia rígida y desmotivadora.

Un panorama similar se presenta en la I.E. N°50429 “María Natividad Honor Ortiz de Aquise” del anexo Patria del distrito de Kosñipata, donde se observa que los estudiantes tienen dificultades para producir textos, evidenciando problemas en la organización de ideas, usan inadecuadamente los conectores y los párrafos no presentan una construcción coherente. Además, las estrategias de enseñanza de la escritura se centran en repetir reglas gramaticales y usar estructuras predefinidas, por lo que la creatividad y el pensamiento crítico se ven limitados.

Lo anterior permite afirmar que no implementar estrategias innovadoras y efectivas para mejorar la competencia de producción de textos hará que las desigualdades educativas continúen afectando el desempeño académico de los escolares. Asimismo, la falta de desarrollo de habilidades sólidas de escritura afectará el desempeño académico general de los estudiantes, lo que repercutirá en un acceso limitado a oportunidades de continuar estudios superiores o insertarse al ámbito laboral. Además, la enseñanza tradicional, al no generar interés ni motivación, podría provocar un distanciamiento progresivo de los estudiantes con el sistema educativo, aumentando la deserción escolar en sectores más vulnerables. Desde un punto de vista pedagógico, Sabine (2021) y Sandoval (2020) manifiestan que la deficiencia en la producción de textos no solo afecta al área de comunicación, sino que también otras áreas como ciencias sociales o matemática que requieren una adecuada capacidad de argumentación y estructuración de ideas (Sabine, 2021; Sandoval, 2020). En ese sentido, no emplear estrategias didácticas efectivas puede provocar dificultades adicionales en la formación académica de los escolares.

Ante esta realidad, es necesario implementar herramientas pedagógicas que no solo mejoren las habilidades de escritura, sino que también promuevan la motivación y el

compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. En este contexto, los juegos de mesa emergen como una estrategia innovadora y efectiva para fortalecer la producción de textos, ya que fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y la interacción social. Para Cárdenas (2019) la capacidad creativa del docente es fundamental porque permite emplear estrategias innovadoras y que generan mayor motivación en los estudiantes, en esa línea, el aprendizaje basado en juegos facilita la adquisición de conocimientos de manera significativa, al generar un entorno de aprendizaje lúdico y creativo que estimula la participación activa de los estudiantes. En esa dirección, los juegos de mesa pueden ser particularmente efectivos en la enseñanza de la escritura, ya que permiten a los estudiantes desarrollar narrativas, resolver problemas y tomar decisiones en un contexto dinámico. Actividades como la creación de historias a partir de cartas temáticas, el uso de juegos de palabras y la escritura colaborativa a partir de dinámicas lúdicas pueden contribuir a mejorar la coherencia y cohesión en los textos producidos por los alumnos.

Por ello, esta investigación busca analizar el impacto de los juegos de mesa como estrategia didáctica para mejorar la producción de textos en estudiantes de tercer año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025, con el objetivo de proponer alternativas metodológicas que contribuyan a optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de comunicación.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo la aplicación de juegos de mesa como estrategia puede mejorar la producción de textos en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025?

1.2.2 Problemas específicos

1° ¿Cómo la aplicación de juegos de mesa como estrategia puede mejorar la producción de textos en su dimensión organización textual en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025?

2° ¿Cómo la aplicación de juegos de mesa como estrategia puede mejorar la producción de textos en su dimensión adecuación lingüística en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025?

3° ¿Cómo la aplicación de juegos de mesa como estrategia puede mejorar la producción de textos en su dimensión propósito comunicativo en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Evaluar si la aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

1° Determinar si la aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión organización textual en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.

2° Determinar si la aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión adecuación lingüística en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.

3° Determinar si la aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión propósito comunicativo en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.

1.4 Justificación e importancia del estudio

a. Conveniencia.

El estudio es conveniente debido a que permitirá explorar cómo el uso de juegos de mesa como estrategia pedagógica innovadora puede mejorar la producción de textos; pues, en contextos educativos donde el uso de metodologías tradicionales no logra captar el interés de los estudiantes, la aplicación de esta estrategia brinda una oportunidad lúdica y efectiva para el desarrollo de la producción de textos. Asimismo, incorporar elementos culturales locales en los juegos podría fortalecer la identidad y el interés en el aprendizaje, contribuyendo de esa forma al desarrollo integral de esta competencia importante.

b. Relevancia social

El estudio es relevante para la sociedad porque aborda la mejora de la competencia escrita en adolescentes, una habilidad fundamental para su desarrollo personal, académico y

profesional. La producción de textos es esencial en múltiples aspectos de la vida cotidiana, ya que permite a los individuos expresar ideas, resolver problemas y participar activamente en la sociedad. En este contexto, los juegos de mesa ofrecen un enfoque innovador y lúdico que no solo motiva a los estudiantes, sino que también fortalece las interacciones sociales y el trabajo colaborativo.

c. Utilidad práctica

Los resultados de este estudio tienen el potencial de contribuir a la solución de un problema social significativo relacionado con las dificultades en la producción de textos en estudiantes de tercer grado de secundaria. Además, de tener un impacto positivo en el ámbito económico y social, ya que, al mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes, se incrementa su capacidad para acceder a mejores oportunidades educativas y laborales. En el largo plazo, esto contribuye a la formación de una fuerza laboral más preparada y competitiva, beneficiando tanto a las comunidades locales como al desarrollo regional. Por lo tanto, las soluciones propuestas no solo son viables, sino también sostenibles y escalables.

d. Valor teórico

La investigación aporta nuevos conocimientos sobre el uso de juegos de mesa como estrategia didáctica para mejorar la producción de textos en estudiantes de secundaria, ofreciendo una alternativa innovadora a los métodos tradicionales. Sus hallazgos pueden promover nuevas investigaciones sobre enfoques lúdicos en la enseñanza de la escritura y contribuir al desarrollo teórico en el ámbito de la gamificación y el aprendizaje significativo. Además, la sistematización de la información permitirá que otros investigadores accedan a datos confiables para aplicar y adaptar esta estrategia en distintos contextos educativos.

e. Valor metodológico

Este estudio aporta un enfoque innovador al integrar la ludificación en la enseñanza de la producción de textos, lo que permite explorar nuevas estrategias metodológicas en el ámbito educativo. Además, propone la medición del impacto de los juegos de mesa mediante indicadores como coherencia, cohesión y creatividad en los textos, lo que puede servir como modelo para futuras investigaciones. Asimismo, el diseño metodológico del estudio podría ser un referente para el desarrollo de instrumentos de evaluación específicos que midan el impacto

del aprendizaje lúdico en competencias académicas, proporcionando datos confiables para su aplicación en distintos contextos educativos.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Delimitación espacial

El estudio se desarrollará en la I.E. N°50429 “María Natividad Honor Ortiz de Aquise” del anexo Patria del distrito de Kosñipata en la provincia de Paucartambo de la región Cusco.

1.5.2 Delimitación temporal

La investigación abarcará el período lectivo comprendido entre los meses de marzo a mayo del año académico 2025.

1.5.3 Delimitación social

El grupo objetivo está conformado por los estudiantes de tercer grado de secundaria, sección A, de la I.E. N°50429 “María Natividad Honor Ortiz de Aquise” – Patria, del distrito de Kosñipata, provincia de Paucartambo, región Cusco.

1.6 Limitaciones de la investigación

La disponibilidad limitada de juegos de mesa y el mal estado de los recursos tecnológicos en la institución podrían afectar el desarrollo de la investigación, pues si los dispositivos tecnológicos para complementar la estrategia no están en buen estado o no funcionan correctamente, podría dificultar la incorporación de herramientas digitales en la enseñanza y aprendizaje.

Teniendo en cuenta que implementar estrategias didácticas depende del docente, esto genera una posible variación en la forma de aplicar el enfoque, pues podrían hacer una interpretación y ejecución incorrecta de la estrategia, por lo que no se lograrían los resultados deseados, por otra parte, la resistencia al cambio que representa aplicar nuevas estrategias sería otra limitante. Además, no capacitar adecuadamente a los docentes podría repercutir en una mala implementación de la estrategia y los resultados no serían óptimos, lo que afectaría la validez de los resultados.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales

Chisag et al. (2024). “El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes”. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. El estudio tuvo como objetivo analizar la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. La metodología del estudio fue de enfoque cuantitativo, de nivel descriptiva y diseño no experimental basada en el análisis de datos. Los resultados determinaron que el juego influye en la resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad, estos indicaron que el 80% de docentes destacan que el juego activa la memoria, estimula la atención y concentración, y fomenta la creatividad. Se concluyó que, a pesar de sus beneficios, la falta de conciencia pedagógica y las limitaciones de recursos impiden su implementación óptima en el aula, sumado a la presión académica y la priorización de contenidos disciplinarios sobre actividades recreativas.

Moyón et al. (2024). “Desarrollo de competencias lingüística a través de juegos educativos”. Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. El estudio tuvo como objetivo evaluar la eficacia pedagógica de los juegos educativos en el desarrollo de competencias lingüísticas en comparación con métodos tradicionales. Se empleó una revisión narrativa para analizar investigaciones previas sobre la temática. Los resultados indicaron que los juegos educativos mejoran la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, y enriquecen el léxico, con un incremento del 65% en el rendimiento académico de los estudiantes. Además, se observó un aumento del 70% en la motivación estudiantil al utilizar esta estrategia. Se concluyó que los juegos educativos constituyen una alternativa eficaz para fortalecer las competencias lingüísticas, promoviendo un aprendizaje significativo y colaborativo, lo que resalta la necesidad de su implementación en el ámbito educativo.

Maestre et al. (2023). “Influencia del juego didáctico para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes del grado 1° de la Asociación Educativa Semillas de Villanueva la Guajira”. Corporación Universitaria del Caribe, Colombia. El objetivo del estudio fue analizar cómo el uso del juego didáctico influye en el desarrollo del aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de primer grado de la Asociación Educativa Semillas de Villanueva, La Guajira. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo, de tipo aplicado, con un diseño de investigación acción. La población estuvo conformada por 120 estudiantes,

de los cuales se seleccionaron 30 como muestra. Como instrumentos principales se utilizaron la observación estructurada y las entrevistas semiestructuradas. Los resultados mostraron que el 85% de los estudiantes mejoraron su capacidad para estructurar palabras y oraciones de forma coherente. En su conclusión, el autor destaca que el juego didáctico fortalece la interacción grupal y el aprendizaje significativo, permitiendo una conexión entre el contenido pedagógico y las experiencias lúdicas.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Ccahuaya y Lenés (2024). “Estrategias lúdicas y desarrollo de competencias de comunicación en estudiantes de primero secundaria Institución Educativa Agropecuaria 118 Zurite – Anta, 2024”. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Perú. El objetivo fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de competencias en comunicación en estudiantes de primero de secundaria. La metodología de investigación fue de enfoque cuantitativo con diseño preexperimental con pre y postest a una muestra censal de 28 estudiantes. Los resultados indicaron que el porcentaje de estudiantes en nivel en proceso aumentó del 21,4% al 35,7%, mientras que en el nivel logrado subió del 28,6% al 64,3%, evidenciando una mejora sustancial tras la aplicación de estrategias lúdicas. En su conclusión afirma que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de competencias comunicativas, validando su efectividad en la mejora del rendimiento académico en educación secundaria.

Rivas (2023). “Estrategias lúdicas para la producción de textos narrativos contextualizados en estudiantes de tercer grado de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambogrande, Piura, 2022”. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú. El estudio tuvo como objetivo determinar la eficacia de estrategias lúdicas en la producción de textos narrativos en estudiantes de tercer grado de primaria. La metodología de estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada y diseño pre-experimental con pretest y postest, analizando los datos mediante la prueba no paramétrica W de Wilcoxon. Los resultados demostraron que antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, el 63,08% de los estudiantes estaba en inicio y el 19,49% en proceso; después, el 63,59% alcanzó el nivel de logro esperado. La prueba de hipótesis confirmó una diferencia significativa (sig. 0,000). Se concluyó que las estrategias lúdicas mejoran significativamente la producción de textos narrativos en estudiantes de tercer grado.

García (2021). “Las habilidades cognitivas y la producción de textos de los alumnos del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública N° 62174 en la Provincia de

Yurimaguas, departamento de Loreto, 2021”. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú. La investigación tuvo el objetivo de determinar la relación entre las habilidades cognitivas y la producción de textos en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E. N° 62174, Yurimaguas, Loreto, 2021. La metodología del estudio fue de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño correlacional, con una muestra de 40 estudiantes, a los cuales se les aplicaron dos cuestionarios para evaluar ambas variables. Los resultados mostraron que 36 estudiantes poseían habilidades cognitivas buenas y 4 regulares, mientras que 27 presentaron una producción textual buena, 9 regular, 3 mala y 1 muy mala. Se halló una correlación positiva muy alta ($r=0,98$). Se concluye que existe una relación estrecha entre ambas variables, recomendando estrategias pedagógicas para fortalecer la producción textual en el aula.

Condorhuanca y Vargas (2021). “Narración de anécdotas para la producción de cuentos narrativos en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato Luciano Herrera, Cusco-2020”. Universidad Nacional de San Antonio Abad Del Cusco, Perú. El estudio tuvo como objetivo explicar si la narración de anécdotas favorece la producción de cuentos narrativos en estudiantes de secundaria. La metodología fue de enfoque cuantitativo y diseño preexperimental con pretest y posttest a una muestra de 25 estudiantes. Los resultados mostraron que, en el pretest, el 40% de los estudiantes tenía un nivel regular en la identificación de la superestructura del texto narrativo, mientras que en el posttest el 50% alcanzó un nivel destacado. El estadígrafo t-Student arrojó un valor de 5,08 con $p < 0,05$. Se concluye que la narración de anécdotas incide significativamente en la producción de cuentos narrativos, mejorando la coherencia, estructura e intencionalidad del texto.

2.2 Bases teórico-científicas

2.2.1 Juegos de mesa

a. Definición

Los juegos de mesa para Chisag et al. (2024) son herramientas lúdicas que permiten estimular y desarrollar las habilidades cognitivas del individuo, es decir, fortalecen la capacidad de resolución de problemas, el pensamiento creativo y crítico, así como desarrollar habilidades socioemocionales. Su aplicación en el contexto educativo ayuda a activar la memoria, la capacidad de concentración e imaginación, sin embargo su inclusión en el aula demanda de conciencia pedagógica y recursos adecuados.

Los juegos de mesa son definidos por Velázquez (2025) como una “forma de entretenimiento para dos o más personas que se desarrolla dentro de un tablero físico o sobre

una superficie plana, siguiendo reglas claramente definidas que orientan sus acciones hacia la competición o la cooperación” (p. 3). Sin embargo, algunos juegos de mesa han sido replicados de manera virtual utilizando aplicaciones digitales, por lo que estos juegos están disponibles para usarlos mediante recursos tecnológicos.

Los juegos de mesa para Tapia y Villalobos (2023) son herramientas educativas que pueden ser integrados al proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación, con el objetivo de facilitar el aprendizaje por medio de interacciones lúdicas. Estos juegos permiten medir los conocimientos adquiridos, reducen la ansiedad en la evaluación, fomentan la participación activa y hacen posible valorar de manera integral el nivel de logro de los estudiantes.

De la misma forma, para Victoria et al. (2017) son:

Un objeto de diseño que coadyuvan a la diversión, actividad necesaria para el desarrollo humano, permiten alimentar diversas habilidades sociales e intelectuales entre las personas; sirven como herramientas educativas y son una alternativa accesible y hasta sustentable a otras formas de entretenimiento. (p. 1)

b. Teorías de aprendizaje en los juegos de mesa

El uso de juegos de mesa en el aprendizaje se fundamenta en la Teoría del Aprendizaje Constructivista, en la que Piaget (1980) sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los sujetos participan activamente en la construcción de su conocimiento interactuando con su entorno. En ese sentido los juegos de mesa, permiten la participación e interacción directa en el proceso de resolver problemas, tomar decisiones, diseñar y aplicar estrategias para cumplir con el objetivo del juego, en consecuencia, el juego ayuda a lograr un aprendizaje significativo experiencial.

Asimismo, la Teoría del Aprendizaje Sociocultural propuesta por Vygotsky (1981) defiende que el estudiante aprende al interactuar con su medio social. En esa línea, los juegos de mesa posibilitan el aprendizaje porque se desarrollan en colaboración con los demás, para ello dialogan y observan a otros jugadores, lo cual fortalece aspectos como el respeto por las reglas y normas del juego. Además, los juegos de mesa ayudan a desarrollar habilidades cognitivas, creativas, críticas y comunicativas en el contexto de su zona de desarrollo próximo.

Otra teoría importante que sustenta la aplicación de juegos de mesa como estrategia didáctica es la Teoría del Aprendizaje Basado en el Juego, esta teoría propuesta por Prensky (2001) manifiesta que los juegos brindan un ambiente favorable y estructurado que posibilita el aprendizaje lúdico y experiencial. Esto permite afirmar que los juegos de mesa que se diseñan con finalidad educativa permiten desarrollar competencias básicas sin miedo a cometer

equivocaciones, así como ensayar diversas estrategias y emplear conocimientos en un contexto simulado favoreciendo el aprendizaje activo.

c. Juegos de mesa como herramienta pedagógica

Según Serra (2023) las herramientas pedagógicas son utilizadas “para facilitar el proceso de aprendizaje, mejorar la enseñanza y ayudar a los educadores a alcanzar sus objetivos educativos. Las herramientas pedagógicas pueden ser físicas o digitales, conceptuales o prácticas” (p. 15). En ese sentido los juegos de mesa pueden ser consideradas como herramientas pedagógicas porque son recursos que pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, además, cuando se plantea a los estudiantes, esto responde a una planificación o a un propósito de aprendizaje, lo cual hace que por medio del desarrollo del juego se vayan observando la forma en que los escolares usan sus habilidades creativas y críticas, al mismo tiempo que el docente puede evaluar el desarrollo del mismo y si se evidencian los desempeños esperados.

Para Molina (2020) el juego es importante en la comunicación porque es una herramienta interactiva, pues por medio de sus reglas, mecánicas, dinámicas y demás componentes, ayuda a intercambiar mensajes de manera verbal o no verbal, además, refuerza el aprendizaje mediante la motivación y repetición. Al mismo tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades fundamentales como socializar, construir conocimientos compartidos y reforzar competencias académicas, todo ello hace que el juego sea un medio didáctico que posibilita la interacción y transmisión de conocimientos.

El juego puede ser aprovechada en la enseñanza por las diferentes opciones de uso que ofrece, pues el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (2024) señala que “el Aprendizaje Basado en el Juego se define como un tipo de aprendizaje activo que pretende generar interés en las actividades de aprendizaje utilizando como recurso principal el juego” (párr. 5).

d. Beneficios de los juegos

Los juegos de mesa al ser una estrategia para desarrollar y fortalecer diferentes competencias y por consiguiente, contribuir a la formación integral de los escolares, brinda una serie de beneficios, los cuales según Molina (2020) son:

- Favorece el aprendizaje y desarrollo intelectual y emocional.
- Refuerza el conocimiento y el trabajo colaborativo.

- Promueve la interacción, el diálogo y fortalece los vínculos sociales.
- Facilita que los escolares expresen sus emociones y preocupaciones.
- Crean espacios ideales para observar la tolerancia y gestionar la frustración.

Por otra parte, Garrido y Crisol (2023) reconocen como beneficios del juego a su naturaleza multidimensional, pues ofrece beneficios en la motivación, comunicación, interacción social, al carácter inclusivo y el desarrollo de habilidades emocionales. En consecuencia, estos beneficios lo convierten en una herramienta efectiva para desarrollar competencias sociales, comunicativas, de liderazgo y hábitos saludables, también pueden ser empleados en combinación con otras metodologías de índole académico y socioemocionales.

e. Dimensiones de los juegos de mesa

Según el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (2024) y Chisag et al. (2024), las dimensiones del juego pueden ser:

- Estrategia cognitiva

Los juegos de mesa permiten desarrollar diferentes habilidades intelectuales, las cuales son la memoria, la concentración y la gestión estratégica, por lo que contribuyen al fortalecimiento de los procesos de pensamiento lógico, tomar decisiones y resolver problemas.

Además, Chisag et al. (2024) proponen que “la introducción de juegos en el aula no sólo enriquece la experiencia educativa, sino que también se convierte en una herramienta eficaz para mejorar el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes” (p. 76)

- Interacción social

Los juegos de mesa contribuyen al desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y al trabajo en equipo, fortaleciendo las capacidades de cooperación, negociación y empatía dentro de un entorno lúdico.

De igual forma, Chisag et al. (2024) plantean que:

La interacción social durante el juego no sólo fortalece las relaciones entre los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de la inteligencia emocional a medida que los participantes aprenden a gestionar eficazmente el éxito, el fracaso y la dinámica del grupo. (p. 76)

- **Aplicación pedagógica**

Los juegos de mesa pueden ser empleados como herramientas didácticas para fortalecer el desarrollo de competencias, esto es que por medio de estos es posible facilitar la comprensión de conceptos de manera experiencial y lúdica, así como reforzar los conocimientos aprendidos. Además, los juegos pueden ser adaptados según los propósitos de aprendizaje planificados y de acuerdo al nivel educativo de los escolares.

Al respecto, Chisag et al. (2024), considera a los juegos como:

Potentes impulsores del desarrollo cognitivo al potenciar habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la empatía. Estos juegos no solo se adaptan a niveles educativos superiores para abordar conceptos avanzados, sino que también ofrecen a los estudiantes la oportunidad de explorar situaciones complejas, fomentando el desarrollo de habilidades de pensamiento abstracto que son fundamentales para su crecimiento académico y personal. (p. 77)

2.2.2 Producción de textos

a. Definición

La producción de textos, según Hernández et al. (2019) señala que la producción de textos es el proceso que realiza el individuo para organizar y plasmar sus ideas en un texto escrito, con la finalidad de comunicar en forma efectiva un mensaje al receptor; por lo que, este proceso implica planificar, redactar y revisar el contenido para asegurar la coherencia, cohesión y adecuación al contexto donde ocurrirá el proceso comunicativo.

De la misma forma, Estela y Pérez (2023) es “el uso del lenguaje escrito con la finalidad de construir sentido en el texto y comunicar a los receptores. Es un asunto reflexivo porque involucra a la adecuación, organización y revisión permanente del texto” (p. 126).

Asimismo, la producción de textos escritos según Cassany (2018) es definida como “un proceso de análisis que exige la adecuación y organización de los textos considerando los entornos, el propósito comunicativo y especialmente la revisión para mejorar lo escrito” (p. 78).

Por su parte, Huamán e Inga (2023) definen a la producción de textos como el proceso construir una composición escrita, la cual emplea un conjunto de signos de un sistema de escritura y que posee de un sentido. Es un conjunto de enunciados con estructura adecuada que es producida por un emisor que motivado por alguna intención comunicativa busca expresarse en un contexto determinado.

b. Proceso de Producción de Textos

El proceso de producción de textos consta de cuatro etapas, según Huamán e Inga (2023) estas son:

- **Planificación:** en este punto se determina el propósito del texto, para ello se debe tener en cuenta el público objetivo y en consecuencia la estructura adecuada. Este proceso implica la identificación de la necesidad de comunicación escrita, la organización de ideas y la selección de materiales adecuados.
- **Textualización:** en esta etapa se desarrolla el cuerpo del texto respetando la estructura establecida. La redacción se debe hacer mediante párrafos con ideas lógicamente conectadas y en forma coherente, usando un vocabulario y conectores correctos para asegurar que el mensaje sea claro.
- **Revisión:** en esta etapa se hace una evaluación tanto del contenido como de la forma del texto, se revisa también la gramática, ortografía, estilo, estructura y coherencia. Este proceso requiere que se realicen los ajustes que mejoren la calidad del texto.
- **Edición final y publicación:** En esta última etapa se realizan las últimas correcciones para garantizar la precisión y presentación del texto previo a su difusión.

De similar forma, el proceso de producción de textos comprende cinco etapas para Estela y Pérez (2023), las cuales son

- a) **planificación de textos,** se elige el suceso que se desea referir, deberá ser interesante para atraer la curiosidad del descifrador, elegir el entorno en el cual se desenvolverán sucesos, los interlocutores y el período en que sitúa la aventura, también se debe indicar a qué tipo de receptores se dirigirá el tenor, de tal manera que se esgrima un registro y léxico apropiado.
- b) **redacción,** es el proceso de la disposición de ideas, plasmar la visión inicial del texto, en este proceso se deberá dejar en libertad para que el discípulo implemente con acierto su ingenio e inspiración.
- c) **revisión y corrección,** asunto en el cual el emisor tendrá que hacer una valoración sobre la organización del contenido de las líneas escritas, si ha usado en forma asertiva los signos de puntuación;
- e) **edición,** una vez que se ha logrado valorar la buena organización de las ideas, se procede a escribir la traducción final, tratando que se demuestre una exposición y ordenación interesante. Se puede utilizar diferentes tamaños de grafías en los paratextos. Además, debe incluir imágenes afines con el texto redactado. (pp. 127-128)

c. Factores que influyen en la producción de textos en adolescentes

Los factores que ejercen influencia en la producción de textos en los adolescentes, según Barrientos (2022), incluyen a los aspectos cognitivos y lingüísticos, tales como la memoria y el dominio de la gramática, pues estos son clave para estructurar correctamente las ideas, así como para usar el lenguaje con precisión. Asimismo, reconoce al entorno sociocognitivo como un factor determinante, pues las limitaciones en la práctica de la lectura y escritura puede hacer ver como tediosa a la producción de textos. Por otra parte, las emociones (ansiedad y falta de confianza) son factores que inhiben el desempeño y dificultan la expresión escrita del adolescente.

Por otro lado, la naturaleza de los factores que influyen en la producción de textos para Hernández y Sánchez (2021) son:

- Factor social: Esta incluye a las relaciones e interacciones que inciden en el comportamiento del individuo, en este caso, la influencia se da por aspectos como funcionamiento familiar, clima escolar, comunicación entre los agentes educativos, los cuales tienen un impacto en la educación y bienestar del educando,
- Factor psicológico: Esto incluye al proceso mental y emocional que puede afectar la conducta y desempeño escolar, esto son la autoestima, imagen corporal y motivación académica, los cuales están relacionados a la personalidad del educador y sus estrategias didácticas.
- Factor educativo: Incluye a la estrategias y métodos aplicados en la enseñanza-aprendizaje, uso de las tecnologías y diferentes materiales didácticos que están directamente vinculados con el desarrollo cognitivo de los educandos.
- Factor cultural: Este esta vinculado a la intención de preservar y transmitir los conocimientos, valores y expresiones culturales de la sociedad. En este caso, se destacan la identidad cultural andina, el significado de los simbolismos y patrimonios culturales, así como las competencias artísticas, las cuales son elementales para la formación de la identidad de las generaciones futuras.

d. Dimensiones de la producción de textos

Las dimensiones de la producción de textos, según Cuenca y Nicolau (2020) son:

- **Dimensión organización textual**

En esta dimensión se considera la estructuración de las ideas en el texto, es decir, se establecen la organización de ideas; asimismo, abarca la coherencia, referida a la secuencia lógica de las partes que componen el texto; y la cohesión, la cual se refiere al uso correcto de conectores, mecanismos de enlace y referencias. Cuenca y Nicolau (2020) consideran que en este punto se debe definir la estructura interna, es decir, si será texto narrativo, argumentativo, expositivo, u otros, así como también se debe organizar la secuencia lógica y bien determinada.

- **Dimensión adecuación lingüística**

En esta dimensión se tiene en cuenta el uso correcto del lenguaje, es decir, la ortografía, el vocabulario, la gramática y sintaxis. Cuenca y Nicolau (2020) afirman que el texto producido debe cumplir con las normas del idioma y utilizar un vocabulario adecuado. También refieren que es importante usar correctamente los signos de puntuación, el tiempo verbal y la concordancia, pues estos elementos determinan la claridad y precisión del mensaje.

- **Dimensión propósito comunicativo**

Esta dimensión se concentra en evaluar si el texto cumple con su propósito definido y si es adecuado para su audiencia. Cuenca y Nicolau (2020) señala que se debe tener en cuenta el texto es adecuado para el contexto, en cuanto a su registro lingüístico (informal, formal, científico, etc.) y en su intención comunicativa (informar, narrar, persuadir, etc.). también indican que es importante la relación emisor-receptor, lo que garantizará lo comprensible u pertinencia para el destinatario.

2.3 Definición de términos

Adecuación lingüística: Para Cassany (2018) es la capacidad de utilizar el lenguaje de manera precisa y correcta, adaptándolo al contexto, propósito y audiencia del mensaje. Incluye aspectos como gramática, ortografía y registro.

Coherencia textual: Cuenca y Nicolau (2020) la definen como la propiedad del texto que asegura que las ideas estén organizadas de forma lógica y comprensible, facilitando la conexión entre las diferentes partes del texto.

Dimensión pedagógica: Serra (2023) considera que es la categoría que agrupa aspectos específicos de una estrategia educativa, como su impacto en el aprendizaje cognitivo, social o comunicativo de los estudiantes.

Estrategia cognitiva: Para Chisag et al. (2024) son los métodos o técnicas utilizadas para procesar, comprender y retener información, mejorando la capacidad de aprendizaje y resolución de problemas.

Interacción social: Para Chisag et al. (2024) es el proceso mediante el cual los individuos se comunican, colaboran y construyen significados compartidos, promoviendo habilidades sociales y lingüísticas.

Producción de textos: Cassany (2018) lo define como un proceso mediante el cual una persona genera escritos coherentes y cohesionados, cumpliendo con un propósito comunicativo específico.

Propósito comunicativo: Cuenca y Nicolau (2020) afirman que es la intención principal detrás de un texto, que guía las decisiones sobre su contenido, estructura y estilo para lograr un impacto efectivo en el lector.



CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la investigación

3.1.1 *Hipótesis general*

La aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.

3.1.2 *Hipótesis específicas*

1° La aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión organización textual en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.

2° La aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión adecuación lingüística en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.

3° La aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión propósito comunicativo en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.

3.2 Variables de la investigación

3.2.1 *Variable independiente*

Juegos de mesa

3.2.2 *Variable dependiente*

Producción de textos

3.2.3 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juegos de mesa	Para Chisag et al. (2024) son herramientas lúdicas que permiten estimular y desarrollar las habilidades cognitivas del individuo, es decir, fortalecen la capacidad de resolución de problemas, el pensamiento creativo y crítico, así como desarrollar habilidades socioemocionales. Su aplicación en el contexto educativo ayuda a activar la memoria, la capacidad de concentración e imaginación, sin embargo su inclusión en el aula demanda de conciencia pedagógica y recursos adecuados.	Los juegos de mesa son herramientas lúdicas que estimulan el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes. Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en las que se aplicarán estos juegos, se observarán sus efectos en las dimensiones estrategia cognitiva, interacción social y aplicación pedagógica, los cuales consideraran indicadores para registrar la presencia o ausencia de comportamientos deseados..	- Estrategia cognitiva - Interacción social - Aplicación pedagógica	Capacidad de memoria y retención de información durante el juego. Nivel de concentración sostenida en la actividad lúdica. Aplicación de estrategias de resolución de problemas. Toma de decisiones fundamentadas dentro del juego. Desarrollo del pensamiento lógico a través de la dinámica del juego Participación activa en la dinámica grupal del juego. Uso de habilidades de comunicación efectiva con los compañeros. Grado de cooperación y trabajo en equipo durante el juego. Manejo de emociones ante el éxito o el fracaso en el juego. Capacidad para negociar y resolver conflictos dentro del juego. Relación del contenido del juego con los objetivos de aprendizaje. Comprensión y aplicación de conceptos a través del juego. Nivel de motivación e interés por la actividad lúdica. Adaptabilidad del juego a diferentes contextos y necesidades educativas. Reflexión sobre el aprendizaje adquirido mediante la experiencia lúdica.

<p>Variable dependiente: Producción de textos</p>	<p>La producción de textos, según Hernández et al. (2019) señala que la producción de textos es el proceso que realiza el individuo para organizar y plasmar sus ideas en un texto escrito, con la finalidad de comunicar en forma efectiva un mensaje al receptor; por lo que, este proceso implica planificar, redactar y revisar el contenido para asegurar la coherencia, cohesión y adecuación al contexto donde ocurrirá el proceso comunicativo.</p>	<p>La producción de textos es el proceso mediante el cual los estudiantes organizan y expresan sus ideas por escrito de manera coherente y adecuada. Esta variable se medirá a través de las dimensiones organización textual, adecuación lingüística y propósito comunicativo, las cuales serán evaluadas mediante indicadores específicos de una rúbrica de evaluación para determinar el nivel de logro alcanzado en cada una de las dimensiones..</p>	<p>- Dimensión organización textual</p> <p>- Dimensión adecuación lingüística</p> <p>- Dimensión propósito comunicativo</p>	<p>Estructuración lógica y secuencial de las ideas.</p> <p>Uso adecuado de mecanismos de cohesión (conectores, referencias, etc.).</p> <p>Claridad en la presentación de la introducción, desarrollo y conclusión.</p> <p>Coherencia global en el texto producido.</p> <p>Diferenciación y uso adecuado de distintos tipos de texto.</p> <p>Uso correcto de normas ortográficas.</p> <p>Aplicación adecuada de la gramática y sintaxis.</p> <p>Precisión y variedad en el uso del vocabulario.</p> <p>Empleo correcto de los signos de puntuación.</p> <p>Concordancia en tiempos verbales y estructura de oraciones.</p> <p>Claridad en la intención del texto según su tipo (narrativo, argumentativo, etc.).</p> <p>Adecuación del lenguaje al público destinatario.</p> <p>Uso apropiado del registro lingüístico (formal, informal, técnico, etc.).</p> <p>Nivel de comprensión del mensaje por parte del lector.</p> <p>Pertinencia y coherencia del contenido con la finalidad del texto.</p>
--	---	---	---	--

3.3 Método de investigación

3.3.1 Enfoque

El estudio se desarrollará dentro del enfoque cuantitativo, debido a que busca medir y evaluar cómo los juegos de mesa pueden influir en el desarrollo de la producción de textos mediante el recojo de datos numéricos y aplicación de técnicas estadísticas. Además, según Hernández y Mendoza (2018) este enfoque permite evaluar de manera objetiva y verificable los resultados, lo que facilita el proceso de identificar patrones y establecer relaciones entre las variables.

3.3.2 Tipo

La investigación será de tipo aplicada, ya que la finalidad es aportar al desarrollo de estrategias de enseñanza que permitan solucionar el problema del bajo nivel de producción de textos observado en el contexto educativo. Según Ñaupas et al. (2018) este tipo de investigación busca contribuir con soluciones prácticas que al implementarlas, son capaces de beneficiar directamente a los sujetos de estudio, en este caso, a los escolares que participarán del estudio.

3.3.3 Nivel

El nivel de estudio corresponde al explicativo porque no solo se busca describir cómo se aplican los juegos de mesa o cuál es la situación de la producción de textos, sino que se busca reconocer las causas y efectos de los juegos de mesa como estrategia para mejorar el nivel de logro en producción de textos. En ese sentido, Hernández y Mendoza (2018) señala que en este nivel de investigación se establecen relaciones de causalidad que permiten la comprensión de cómo una variable genera efectos sobre otra variable.

3.3.4 Diseño

El estudio tendrá un diseño preexperimental con pre y post test, pues se aplicarán los juegos de mesa como estrategia para enseñar y desarrollar las habilidades de producción de textos de los estudiantes. Para Hernández y Mendoza (2018) este diseño permite evaluar el impacto de la variable independiente (juegos de mesa) en la variable dependiente (producción de textos), y considerando que se evaluará antes de la aplicación de la estrategia y posterior a ella, se garantizará la validez y efectividad de la intervención.

3.4 Población y muestra de estudio

3.4.1 Población

La población esta conformada por los 500 estudiantes matriculados en el periodo lectivo 2025 en la I.E. N°50429 “María Natividad Honor Ortiz de Aquisé” del anexo Patria del distrito de Kosñipata en la provincia de Paucartambo de la región Cusco.

3.4.2 Muestra

El tamaño de la muestra de estudio en la investigación es de 36 estudiantes del 3° grado “A” del nivel secundario de la I.E. “María Natividad Honor Ortiz de Aquisé” - Patria de Kosñipata.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas

Las técnicas a emplearse en el estudio serán la observación y la prueba estandarizada. La observación se utilizará para registrar el comportamiento y desempeño de los escolares en el momento de aplicar los juegos de mesa como estrategia de enseñanza. Esto facilitará la evaluación de cómo se está implementando y permitirá realizar los reajustes correspondientes para optimizar su uso. Según Hernández y Mendoza (2018), la observación permite recopilar datos cualitativos valiosos sobre el proceso educativo, como las interacciones sociales durante los juegos de mesa.

La prueba estandarizada se utilizará para medir el nivel de logro en la producción de textos de los escolares, esta se aplicará en dos momentos antes y después de la aplicación de la estrategia; además, esta técnica es esencial en estudios preexperimentales, ya que permite comparar los resultados y determinar si hubo una mejora significativa debido a la intervención. Según la International Test Commission (2014), estas pruebas se utilizan para evaluar determinadas características en los sujetos de estudio.

3.5.2 Instrumentos

Los instrumentos a emplear en el estudio serán la lista de cotejo y la rúbrica de la prueba de producción de textos. La lista de cotejo permitirá el registro de la presencia o ausencia de comportamientos deseados durante la aplicación de los juegos de mesa, según Gurrutxaga

(2021) esto proporcionará información sistemática, pues responderá a los indicadores y asegurará la evaluación objetiva y estructurada.

Somo segundo instrumento se utilizará la rúbrica de la prueba de producción de textos, la cual permitirá medir la calidad de los textos producidos por los estudiantes antes y después de la intervención. Asimismo, su uso es fundamental, porque permite una evaluación objetiva y estructurada, que permite brindar retroalimentación clara a los estudiantes. Además, facilita la identificación de fortalezas y áreas de mejora, promoviendo el desarrollo de habilidades de escritura y asegurando mayor equidad en la evaluación. Según Menzala et al. (2024) este instrumento permite analizar múltiples dimensiones del desempeño en actividades académicas, asegurando una evaluación más detallada y objetiva.

3.6 Aspectos éticos

El estudio se desarrollará cumpliendo los principios éticos de la investigación. En ese sentido, se respetará la confidencialidad de la identidad de los participantes, lo que asegurará que la información obtenida sea empleada exclusivamente con fines académicos. De la misma forma, para que participen los estudiantes se les solicitará el consentimiento informado previa explicación de los objetivos del estudio, garantizando de esa forma el principio de autonomía. La implementación de los juegos de mesa como estrategia didáctica será aplicada en forma respetuosa y en igualdad de condiciones para todos, en cumplimiento del principio de justicia, además, no se generará algún efecto negativo tanto a nivel académico o emocional a los participantes, como indica el principio de no maleficencia. Por último, se garantizará la veracidad y rigor científico al analizar los datos, evitando incurrir en la manipulación o sesgo de los resultados.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEÓRICAS

Primera: Los juegos de mesa son una herramienta lúdica y pedagógica, influyen significativamente en el aprendizaje y es favorable para la producción de textos de los estudiantes. Su uso en el aula facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y comunicativas, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo. Además, permiten a los niños expresarse de manera fluida y coherente, fortaleciendo su capacidad para interactuar, compartir ideas y respetar normas, lo que contribuye a una convivencia armoniosa y un aprendizaje significativo.

Segunda: En cuanto a la producción de textos, las personas necesitan organizar sus ideas de manera estructurada para comunicarse de forma efectiva. La producción de textos permite a los niños y niñas expresar sus pensamientos, emociones e ideas mediante la escritura, fomentando así su capacidad de estructuración lógica y coherente del discurso. A través del uso de estrategias lúdicas, como los juegos de mesa, se estimula la creatividad y la construcción progresiva de competencias lingüísticas. De esta manera, la producción de textos se convierte en un elemento clave para el desarrollo del lenguaje y la comunicación escrita en los niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrientos, L. (2022). *El impacto de los juegos de mesa en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de secundaria* [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cárdenas Martínez, L. D. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 12(2), 211-224. <https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Cassany, D. (2018). *Describir el escribir*. Ediciones Paidós.
- Castillero, A. B. (2018). El proceso de lectura y escritura desde una perspectiva global. *Acción y Reflexión Educativa*, 43, 1-23. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/226/2261046007/html/>
- Ccahuaya Puma, N., & Lenes Pacheco, M. (2024). *Estrategias lúdicas y desarrollo de competencias de comunicación en estudiantes de primero secundaria Institución Educativa Agropecuaria 118 Zurite – Anta, 2024* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/9960/253T20241656_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chisag Guaman, M., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 66-81. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Condorhuanca Tapara, Y., & Vargas Cabrera, R. A. (2021). *Narración de anécdotas para la producción de cuentos narrativos en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato Luciano Herrera, Cusco-2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad Del Cusco].

[https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/5894/253T20210186
_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/5894/253T20210186_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cuenca Ordinyana, M. J., & Nicolau Fuster, F. (2020). *El proceso de producción de textos* (2da ed.). Fundació Universitat Oberta de Catalunya. https://materials.campus.uoc.edu/daisy/Materials/PID_00274806/pdf/PID_00274806.pdf?utm_source=chatgpt.com

Estela Silva, M. C., & Pérez Díaz, T. Y. (2023). Producción de textos en estudiantes de educación superior: Revisión sistemática. *TecnoHumanismo*, 3(2), 126-149. <https://doi.org/10.53673/th.v3i2.230>

García Silva, R. (2021). *Las habilidades cognitivas y la producción de textos de los alumnos del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Pública N° 62174 en la Provincia de Yurimaguas, departamento de Loreto, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22495/HABILIDADES_COGNITIVAS_PRODUCCION_DE_TEXTOS_GARCIA_SILVA_RAFAEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garrido Sánchez, A. B., & Crisol Moya, E. (2023). Revisión sistemática: Beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 24, e28528. <https://doi.org/10.14201/eks.28528>

Gurrutxaga, M. (2021). Lista de cotejo para evaluar la adecuación de trabajos académicos universitarios al formato de artículo científico. *IKASTORRATZA.e-journal on Didactics*, 114-140. https://doi.org/10.37261/27_alea/5

Hernández Escamilla, G. P., & Sánchez Hernández, J. A. (2021). *Textos argumentativos: Principales factores que inciden en la comprensión y producción en estudiantes*

universitarios [Trabajo de Grado, Universidad La Gran Colombia].
<https://repository.ugc.edu.co/server/api/core/bitstreams/cf07d41b-a44d-49c0-9451-3deafbd0f864/content>

Hernández, L., Parada, N., & Contreras, A. (2019). La producción textual mediante el uso de recursos didácticos en los estudiantes de grado cuarto del Jardín Nacional de Pamplona. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7(2), 72-82.
<https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.14>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ra ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.

Herrera-Navas, C., Olmedo-Cela, R., & Obaco-Soto, E. (2020). Causas que dificultan la redacción de textos. Una aproximación causal a los problemas más frecuentes. 593 *Digital Publisher CEIT*, 4(5), 24-37. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.188>

Huaman Collao, L., & Inga Arias, M. G. (2023). Enfoque comunicativo y la producción de textos narrativos en estudiantes del 6° de primaria de la ie n° 21575. Barranca. Lima. *IGOVERNANZA*, 6(22), 981-994. <https://doi.org/10.47865/igob.vol6.n22.2023.283>

International Test Commission. (2014). *El uso de los tests y otros instrumentos de evaluación en investigación*. 1-11.
https://www.intestcom.org/files/statement_using_tests_for_research_spanish.pdf

Menzala Peralta, R. M., Ortega Menzala, E., & Zanabria Vargas, E. (2024). Uso de la rúbrica en la educación: Una revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(34), 1727-1743.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.829>

Ministerio de Educación. (2019). *Evaluación Muestral 2018. 2° grado de secundaria ¿Qué logran nuestros estudiantes en Escritura?* UMC. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/07/Docente-_2Sec.-Escritura.pdf

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2024, diciembre 17). *Los juegos de mesa y su potencial como herramienta de aprendizaje*. Educaciónfp y deportes. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/biblioteca-central/blog/2024/diciembre/juegos-de-mesa.html>

Molina Medina, J. A. (2020). *Los juegos de mesa como herramientas de comunicación* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Carlos de Guatemala]. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1902.pdf

Moyón Coronel, E. G., Sampedro Teneda, W. P., Hernández Daza, O. A., & Montero Ramírez, I. S. (2024). Desarrollo de competencias lingüística a través de juegos educativos. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), e43280. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)280](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)280)

Ñaupas Paitán, H., Palacios Vileta, J. J., Romero Delgado, H. E., & Valdivia Dueñas, M. R. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ta ed.). Ediciones de la U. <http://www.ebooks7-24.com/?il=8046>

Organización de las Naciones Unidas. (2023, septiembre 8). *Impulsar la alfabetización para unas sociedades más pacíficas, justas y sostenibles*. Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/cr%C3%B3nica-onu/impulsar-la-alfabetizaci%C3%B3n-para-unas-sociedades-m%C3%A1s-pac%C3%ADficas-justas-y-sostenibles>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022a). *Reporte nacional de resultados de escritura ERCE 2019. Perú*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago). http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2022/03/Per%C3%BA_Escritura_2019.pdf

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022b, marzo 22). *La UNESCO entregó los resultados nacionales de la prueba de Escritura del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/articles/la-unesco-entrego-los-resultados-nacionales-de-la-prueba-de-escritura-del-estudio-regional>
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación* (1ra ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Rivas Panta, R. Y. (2023). *Estrategias lúdicas para la producción de textos narrativos contextualizados en estudiantes de tercer grado de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambogrande, Piura, 2022* [Tesis de Titulación, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33201/ESTRATEGIAS_LUDICAS_RIVAS_PANTA_ROSMERY.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Sabine, S. (2021). The influence of reading comprehension on solving mathematical word problems: A situation model approach. En A. Fritz, E. Gürsoy, & M. Herzog (Eds.), *Diversity Dimensions in Mathematics and Language Learning* (pp. 370-395). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110661941-019>
- Sandoval, S. (2020). Relación entre aptitudes de lectoescritura y el rendimiento escolar. *In Crescendo*, 11(3), 311-322. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/REVULADECH_d53a82ed5827b229f9873534343717ea
- Serra, Y. (2023). *El juego como herramienta pedagógica* [Ensayo de análisis pedagógico, Instituto de Formación Docente “María Orticochea” - Artigas].

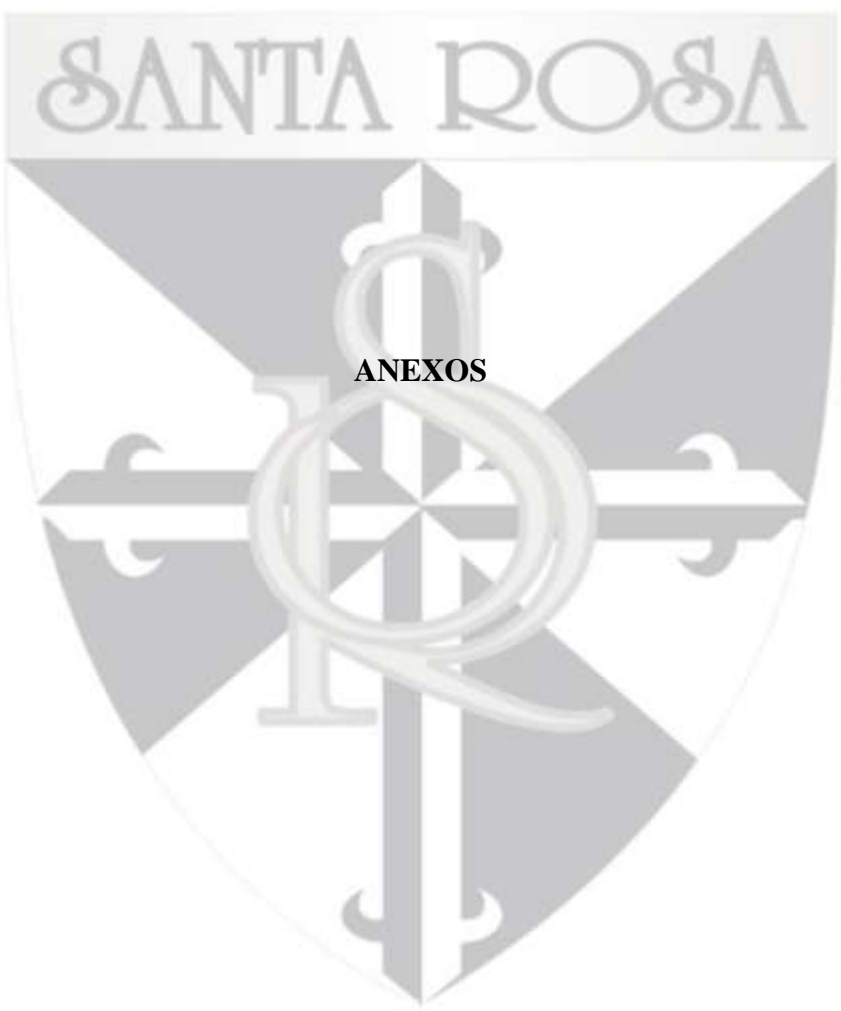
<https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2524/Serra%2C%20Y.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Tapia Vindas, G., & Villalobos Hernández, D. (2023). *Juego didáctico interactivo para la suscitación de aprendizajes significativos en la especialidad de Diseño Publicitario, del nivel de décimo año, del Colegio Técnico Profesional de Santo Domingo de Heredia con énfasis en el área artística durante el curso lectivo del año 2022* [Trabajo de Titulación, Universidad Nacional]. <https://repositorio.una.ac.cr/items/650cb525-fca1-4e2c-bf33-a2961979dd0e>

Velázquez Callado, C. (2025). Impacto de los juegos de mesa en el aprendizaje escolar: Revisión sistemática de la literatura. *Revista Educación*, 49(1), 1-23. <https://doi.org/10.15517/revedu.v49i1.60948>

Victoria-Uribe, R., Alicia Utrilla-Cobos, S., & Santamaría-Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 21, 1-12. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477948279062>

Vygotsky, L. S. (1981). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Nachdr.). Harvard Univ. Press.



ANEXOS

Matriz de consistencia

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Cómo la aplicación de juegos de mesa como estrategia puede mejorar la producción de textos en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025?</p> <p>Problemas específicos: 1° ¿Cómo la aplicación de juegos de mesa como estrategia puede mejorar la producción de textos en su dimensión organización textual en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025?</p>	<p>Objetivo general: Evaluar si la aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.</p> <p>Objetivos específicos: 1° Determinar si la aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión organización textual en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.</p>	<p>Hipótesis general: La aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.</p> <p>Hipótesis específicas: 1° La aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión organización textual en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.</p>	<p>Variable independiente: Juegos de mesa</p> <p>Variable dependiente: Producción de textos</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: Pre-experimental com pre y post test</p>

<p>2° ¿Cómo la aplicación de juegos de mesa como estrategia puede mejorar la producción de textos en su dimensión adecuación lingüística en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025?</p>	<p>2° Determinar si la aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión adecuación lingüística en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.</p>	<p>2° La aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión adecuación lingüística en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.</p>		
<p>3° ¿Cómo la aplicación de juegos de mesa como estrategia puede mejorar la producción de textos en su dimensión propósito comunicativo en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025?</p>	<p>3° Determinar si la aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión propósito comunicativo en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.</p>	<p>3° La aplicación de juegos de mesa como estrategia mejora la producción de textos en su dimensión propósito comunicativo en estudiantes de 3° año de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025.</p>		

Cronograma de actividades

ACTIVIDAD	FEBRERO				MARZO				ABRIL			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Determinar el problema de investigación	X											
2. Elaboración de proyecto de investigación		X	X									
3. Presentación del proyecto al asesor y su revisión				X								
4. Elaboración de instrumentos				X								
5. Recolección de información					X							
6. Aplicación de instrumentos					X							
7. Análisis de información					X	X						
8. Redacción del informe						X	X					
9. Revisión del informe por el asesor								X	X			
10. Subsanación de errores del informe									X	X		
11. Presentación del informe final al asesor											X	
12. Aprobación del informe de investigación del trabajo.												X