ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"SANTA ROSA"

TESIS

"RELACIÓN DE LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS INFORMATIVOS EN ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CHECCAPUCARÁ DE PARURO CUSCO-2025"

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN

Educación Secundaria, especialidad, Comunicación

Autora:

Bach. Yovana Tumile Uscca

Asesor:

Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza

Código ORCID: 0000-0002-5514-6707

Línea de Investigación:

Didáctica en instituciones educativas

Cusco -Perú

2026

Bach. Yovana Tumile Uscca

“RELACIÓN DE LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS INFORMATIVOS EN ESTUDIANTES ...

Quick Submit

Quick Submit

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3721675688

Fecha de entrega
24 nov 2026, 1:01 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
24 nov 2026, 1:08 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
TESIS_CORREGIDA_YOVANA_2.pdf

Tamaño del archivo
3.6 MB

72 páginas

17.134 palabras

105.152 caracteres

20% 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)

Exclusiones

- N.º de fuente excluida

Fuentes principales

18% Fuentes de Internet
7% Publicaciones
10% 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.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, YOVANA TUMILE USCCA, identificada con Documento Nacional de Identidad No. 48556335, del Programa Académico de P.P.D. - EG - COMUNICACIÓN de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada:
   RELACIÓN DE LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS INFORMATIVOS EN ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CHECCAPUCARÁ DE PARURO CUSCO - 2025
   es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de
   LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA COMUNICACIÓN
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 20 de NOVIEMBRE de 2026

YOVANA TUMILE USCCA
Nombres y apellidos de los tesistas

DNI. No. 48556335

Escaneado con CamScanner

Agradecimientos

A Dios, por brindarme la oportunidad de darme un día más de vida y de su aliento permanente para culminar una etapa más de mis estudios; quién es el que tiene el control de nuestras vidas y ha guiado mis pasos día a día.

A la dedicación y esfuerzo de mis padres que de una forma ejemplar, decidida, perseverante y abnegada que siempre me enseño con su ejemplo y sabiduría que en la vida debemos esforzarnos y sacrificarnos día a día para conseguir nuestros objetivos y metas que nos proponemos.

A mis hijitas Luciana, Annie Sophia y mi esposo Elvis, quienes día a día son mi fortaleza y el respiro para seguir adelante, a mis hermanos quienes han sabido apoyarme anímicamente ante las dificultades en el camino transcurrido.

Yovana Tumile Uscca

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025. La metodología adoptó un método cuantitativo. tipo básico, nivel de correlación. diseño no experimental y transversal, con una población de 20 alumnos y la muestra fue censal. La recolección de datos se realizó mediante la técnica de la encuesta y el cuestionario como instrumento, este fue validado por opinión de tres expertos en el área de educación y su confiabilidad se determinó calculando el coeficiente alfa de Cronbach, 0,850 para los juegos lingüísticos y 0,766 para la producción de textos informativos. Los resultados mostraron que la producción de textos informativos se relaciona de manera positiva y significativa con la estrategia cognitiva ($r = 0,477$, $p = 0,034$), la interacción social ($r = 0,503$, $p = 0,024$) y la aplicación pedagógica ($r = 0,784$, $p = 0,000$). En conclusión, los juegos lingüísticos se relacionan de forma significativa y moderada con la producción de textos informativos ($r = 0,685$, $p = 0,001$), es decir, a mejor implementación de los juegos lingüísticos, mejor desempeño en la producción textual.

Palabras clave: Aplicación pedagógica, estrategia cognitiva, interacción social, juegos lingüísticos, producción de textos informativos.

Tabla de contenidos

Agradecimientos 2
Resumen 3
Tabla de contenidos 4
Lista de tablas 7
Lista de figuras 8
Introducción 9
Capítulo I: Planteamiento del Problema 10
1.1. Descripción del problema 10
1.2. Formulación del problema 12
1.2.1. Problema general 12
1.2.2. Problemas específicos 12
1.3. Objetivos de la Investigación 13
1.3.1. Objetivo general 13
1.3.2. Objetivos específicos 13
1.4. Justificación e importancia del estudio 13
1.5. Delimitación de la investigación 14
1.5.1. Delimitación espacial 14
1.5.2. Delimitación temporal 14
1.5.3. Delimitación social 15
1.6. Limitaciones de la investigación 15
Capítulo II: Marco Teórico 16
2.1 Bases teórico-científicas 16
2.1.1 Juegos lingüísticos 16
2.1.2 Producción de textos informativos 19
2.2 Antecedentes de la investigación 23
2.2.1 Antecedentes internacionales 23
2.2.2 Antecedentes nacionales 24
2.2.3 Antecedentes locales 25
2.3 Definición de términos 26
Capítulo III: Metodología 28
3.1. Hipótesis de la investigación 28
3.1.1. Hipótesis general 28
3.1.2. Hipótesis especificas 28

3.2. Variables de la investigación 28
3.2.1. Variable de estudio 1 28
3.2.2. Variable de estudio 2 28
3.3. Método de investigación 31
3.3.1. Enfoque de investigación 31
3.3.2. Tipo de investigación 31
3.3.3. Alcances o nivel de investigación 31
3.3.4. Diseño de investigación 31
3.4. Población y muestra 32
3.4.1. Población 32
3.4.2. Muestra 32
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 32
3.5.1. Técnicas 32
3.5.2. Instrumentos 32
3.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos 33
3.6.1. Validación 33
3.6.2. Confiabilidad 33
3.7. Técnica de procesamiento de datos 34
3.8. Aspectos éticos 35
Capítulo IV: Resultados 36
4.1. Resultados descriptivos 36
4.1.1. Resultados del objetivo general 38
4.1.2. Resultados específicos 1 39
4.1.3. Resultados específicos 2 40
4.1.4. Resultados específicos 3 41
4.2. Resultados inferenciales 42
4.2.1. Prueba de normalidad 43
4.2.2. Prueba de hipótesis general 43
4.2.3. Prueba de hipótesis especifica 1 44
4.2.4. Prueba de hipótesis especifica 2 45
4.2.5. Prueba de hipótesis especifica 3 46
4.3. Discusión 47
Conclusiones 51
Recomendaciones 52

Referencias Bibliográficas 53
Anexos 60
Matriz de consistencia 61
Instrumentos de investigación 63
Validación de instrumentos 67
Evidencia fotográfica 70
Base de datos 71

Lista de tablas

Tabla 1 *Operacionalización de variables* 29
Tabla 2 *Confiabilidad de los instrumentos* 33
Tabla 3 *Rango de puntuaciones por nivel*.....34
Tabla 4 *Resultados descriptivos de los juegos lingüísticos* 36
Tabla 5 *Resultados descriptivos de la producción de textos informativos* 37
Tabla 6 *Tabla cruzada de los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos* 39
Tabla 7 *Tabla cruzada de la estrategia cognitiva y la producción de textos informativos* 40
Tabla 8 *Tabla cruzada de la interacción social y la producción de textos informativos* 41
Tabla 9 *Tabla cruzada de la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos* 42
Tabla 10 *Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de las variables* 43
Tabla 11 *Correlación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos* 44
Tabla 12 *Correlación entre la estrategia cognitiva y la producción de textos informativos* 45
Tabla 13 *Correlación entre la interacción social y la producción de textos informativos* 46
Tabla 14 *Correlación entre la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos* 47

Lista de figuras

Figura 1 *Resultados descriptivos de los juegos lingüísticos* 36

Figura 2 *Resultados descriptivos de la producción de textos informativos* 38

Introducción

La producción de textos es una habilidad fundamental en el desarrollo educativo, ya que permite a los educandos organizar y expresar sus ideas con claridad, coherencia y creatividad; sin embargo, en diversos contextos educativos persisten dificultades en la escritura, relacionadas con la organización de ideas, el uso de conectores y la construcción de párrafos coherentes. Por lo que, esta situación expone la necesidad de considerar estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades comunicativas y promuevan una participación activa en el proceso de escritura.

La investigación aborda los juegos lingüísticos como una alternativa pedagógica relacionada con la producción de textos informativos, para ello el estudio se desarrolla con estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro, Cusco, considerando que los juegos lingüísticos se relacionan con la creatividad, el intercambio de ideas y la interacción social durante las actividades de aprendizaje. Además, la importancia de la investigación radica en conocer la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en el contexto educativo estudiado.

En consecuencia, el objetivo general del estudio fue determinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro, Cusco, 2025. Lo cual aporta información sobre las variables estudiadas, ya que proporciona información útil para la reflexión docente sobre las estrategias de enseñanza de la escritura y aporta evidencia mediante una investigación cuantitativa de nivel correlacional.

Para el desarrollo del estudio, el informe se organizó en cuatro capítulos:

- El Capítulo I, presenta el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación de la investigación.
- El Capítulo II, desarrolla el marco teórico y los antecedentes que sustentan el estudio.
- El Capítulo III, describe la la metodología, el diseño, la población, los instrumentos y los procedimientos de análisis de datos.
- El Capítulo IV: presenta los resultados obtenidos y su discusión.
- Finalmente, se exponen las conclusiones y recomendaciones, seguidas de las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

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 aún 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. Sin embargo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) destaca que el juego es una herramienta importante para fomentar la creatividad, la curiosidad y la motivación en los estudiantes, elementos esenciales para el desarrollo de competencias lingüísticas.

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. Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) se continua usando el enfoque tradicional de enseñanza de la escritura, que se centra en memorizar reglas y evaluar de manera limitada la gramática y ortografía, relacionándola con deficiencias en la producción de textos, asimismo señala no se usan situaciones comunicativas reales y las inadecuadas estrategias de planificación, revisión y retroalimentación impiden el logro de la competencia de escritura en los educandos. De otra parte, el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (2020) destaca la importancia de las estrategias innovadoras que promuevan el interés por la escritura y la lectura, como son la creación de situaciones reales de aprendizaje, los mismos que estimulan la creatividad de los escolares y son relacionados con el desarrollo de la producción de textos.

Esta situación también se presenta en contextos educativos diversos, como la región Cusco, donde se identifican dificultades relacionadas con las metodologías tradicionales de enseñanza, lo cual se vincula con el interés y la participación estudiantil en las actividades de aprendizaje; por lo que en este contexto, las actividades repetitivas, centradas en la gramática y las normas formales de escritura, forman parte de las prácticas pedagógicas desarrolladas en las aulas y se relacionan con las experiencias de aprendizaje de los educandos (Herrera-Navas et al., 2020). Asimismo, las dificultades en la producción escrita se manifiestan en aspectos como la organización de ideas, la coherencia y la cohesión textual, pues según Acuña Rosas y Huamán Cardenas (2024), los juegos lingüísticos constituyen una estrategia pedagógica vinculada con el aprendizaje y las competencias comunicativas, debido a que incorporan actividades lúdicas que permiten la participación y la interacción de los estudiantes.

Un panorama similar se presentó en la Institución Educativa Checcapucará de Paruro, Cusco, donde se identificaron dificultades en la producción de textos informativos por parte de los escolares, entre estas se observaron problemas en la organización de ideas, el uso inadecuado de conectores y la construcción de párrafos con escasa coherencia; asimismo, se observó que las actividades de enseñanza de la escritura estuvieron centradas principalmente en la repetición de reglas gramaticales y el empleo de estructuras predefinidas, aspectos relacionados con las prácticas de escritura desarrolladas en el aula. Por lo tanto, frente a esta realidad, resultó pertinente estudiar los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos, así como las posibles relaciones existentes entre ambas; en ese sentido, el estudio se orientó a identificar si las características y la aplicación de los juegos lingüísticos se encontraban relacionadas con el desempeño estudiantil en la producción de textos informativos.

Además, las dificultades en la producción de textos informativos son una problemática relevante en el ámbito educativo, debido a que la escritura es una competencia vinculada con las actividades académicas de las diferentes áreas curriculares, pues las prácticas tradicionales de enseñanza de la escritura y los niveles de interés y motivación de los educandos representan aspectos importantes dentro de las experiencias educativas. En esa línea, Sabine (2021) y Sandoval (2020) manifiestan que las dificultades en la producción de textos también se presentan en otras áreas, como ciencias sociales y matemática, en las que se requiere capacidad de argumentación y estructuración de ideas. En consecuencia, resultó importante considerar las dificultades de escritura dentro de un contexto educativo más amplio, reconociendo su relación con diferentes aspectos del desempeño académico de los escolares.

Ante esta realidad, se consideró pertinente examinar los juegos lingüísticos como una variable relacionada con las actividades de aprendizaje y la producción escrita de los educandos, teniendo en cuenta que los juegos lingüísticos comprenden actividades vinculadas con la creatividad, el pensamiento crítico y la interacción social entre los educandos. Al respecto, Cárdenas Martínez (2019) afirma que la creatividad docente se encuentra relacionada con el desarrollo de estrategias que promueven la motivación de los escolares. En ese sentido, los juegos lingüísticos constituyeron un aspecto de interés para la investigación, considerando su relación con las habilidades lingüísticas, en especial con la coherencia y cohesión en la producción de textos.

De esta manera, el estudio se orientó a examinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de tercer año de secundaria y se desarrolló en la Institución Educativa Checcapucará de Paruro, Cusco, durante el periodo 2025, para lo cual, se consideraron los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos como variables de estudio, con la finalidad de identificar el grado de relación existente entre ambas, así como también se buscó conocer cómo las dimensiones de los juegos lingüísticos se relacionaban con la producción de textos informativos en el grupo de estudiantes estudiado.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025?

1.2.2. Problemas específicos

1° ¿De qué manera se relaciona la estrategia cognitiva y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025?

2° ¿De qué manera se relaciona la interacción social y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025?

3° ¿De qué manera se relaciona la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

1.3.2. Objetivos específicos

1° Establecer la relación entre la estrategia cognitiva y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

2° Establecer la relación entre la interacción social y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

3° Establecer la relación entre la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

1.4. Justificación e importancia del estudio

a. Conveniencia.

El estudio resultó conveniente porque permitió examinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro, Cusco; además, permitió conocer las características de ambas variables en el contexto educativo estudiado, considerando las particularidades de los estudiantes y las dificultades identificadas en la producción escrita.

b. Relevancia social

El estudio tuvo relevancia social porque abordó dos aspectos importantes del ámbito educativo: los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos, considerando su presencia en las actividades de aprendizaje de los educandos, también consideró que la producción escrita constituye una competencia importante para el desenvolvimiento académico y social de los educandos, debido a su relación con la comunicación y la expresión de ideas en diferentes contextos. En ese sentido, los resultados permitieron conocer la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en los escolares.

c. Utilidad práctica

El estudio presentó utilidad práctica porque proporcionó información sobre la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos, a partir de los datos obtenidos en los estudiantes participantes; los resultados permitieron identificar el comportamiento de ambas variables y reconocer las características de su relación en el contexto educativo estudiado.

d. Valor teórico

El estudio tuvo valor teórico porque permitió examinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos, aportando información sobre ambas variables en el contexto educativo estudiado; asimismo, los hallazgos contribuyeron al conocimiento de las características de los juegos lingüísticos y su relación con los aspectos vinculados a la producción escrita.

e. Valor metodológico

El estudio aportó valor metodológico al desarrollarse bajo un enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental, lo que permitió examinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos sin manipular las variables, permitiendo analizar la relación entre las dimensiones de los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos, considerando los datos obtenidos mediante los instrumentos de recolección de información. Además, el procedimiento metodológico y los instrumentos utilizados pueden ser empleados como referencia para futuras investigaciones que pretendan examinar la relación entre las variables educativas estudiadas.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Delimitación espacial

El estudio se desarrolló en 3° de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro de la región Cusco.

1.5.2. Delimitación temporal

El estudio abarcó el ciclo escolar que va desde noviembre de 2025 a enero del año académico 2026.

1.5.3. Delimitación social

El grupo objetivo estuvo conformado por los alumnos de tercer año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro, región Cusco.

1.6. Limitaciones de la investigación

Considerando que la investigación fue desarrollada a nivel correlacional y diseño no experimental, los resultados encontrados solo se limitan al análisis de la conexión entre la utilización de juegos lingüísticos y la elaboración de textos informativos en un momento determinado, por lo que no se establecieron relaciones de causalidad entre las variables.

Además, el estudio al no implicar la implementación de estrategias pedagógicas, una posible limitante fue relacionada con la variabilidad en la forma en que los docentes utilizan los juegos lingüísticos en su trabajo pedagógico, a ello se suma que si bien los escolares tuvieron experiencias previas con actividades como crucigramas, sopa de letras u otros que ayuden a desarrollar y ampliar su vocabulario, estas no se realizan de manera sistemática ni homogénea en todos los casos, lo que pudo haber incidido en la percepción de los estudiantes al momento de responder los cuestionarios propuestos.

Por último, debido al alcance del estudio, los resultados se restringen y debe interpretarse en el contexto del grupo de estudiantes y de la institución educativa donde se realizó la investigación.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1 Bases teórico-científicas

2.1.1 Juegos lingüísticos

a. Definición

Los juegos lingüísticos para Chisag Guaman Guaman et al. (2024) son herramientas lúdicas que utilizan el lenguaje como medio principal para estimular y desarrollar las habilidades cognitivas del individuo, tales como la resolución de problemas, el pensamiento creativo y crítico, así como las habilidades socioemocionales; en el contexto educativo, su aplicación favorece la activación de la memoria, la concentración y la imaginación, contribuyendo al fortalecimiento de las competencias lingüísticas de los estudiantes.

Los juegos lingüísticos son definidos por Raymundo Mendoza (2025) como:

> Actividades lúdicas diseñadas para estimular la creatividad, la expresión verbal y escrita, y el uso adecuado de las estructuras lingüísticas. En el ámbito educativo, estos juegos favorecen el desarrollo de competencias lingüísticas, como la producción de textos coherentes y la aplicación de reglas gramaticales y ortográficas, promoviendo un aprendizaje activo y participativo en los estudiantes. (p. 4).

Los juegos lingüísticos para Tapia Vindas y Villalobos Hernández (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-Uribe 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 lingüísticos

El uso de juegos lingüísticos 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 lingüísticos, 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 lingüísticos posibilitan el aprendizaje porque se desarrollar 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 lingüísticos 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 lingüísticos 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 lingüísticos 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 lingüísticos 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 lingüísticos 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 Medina (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 lingüísticos

Los juegos lingüísticos 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 Medina (2020) son:

- Favorece el aprendizaje y desarrollo intelectual y emocional.
- Refuerza el conocimiento y el trabajo colaborativo.
- Promueve la interacción, el dialogo 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 Sánchez y Crisol Moya (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, estaos 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 lingüísticos

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

- **Estrategia cognitiva**

Los juegos lingüísticos permiten desarrollar diferentes habilidades intelectuales, los 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 Guaman Guaman 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 lingüísticos 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 Guaman Guaman 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 lingüísticos 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 Guaman Guaman 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)

2.1.2 Producción de textos informativos

a. Definición

Según Hernández et al. (2019), la producción de textos informativos es el proceso de crear un texto cuyo principal objetivo es transmitir información clara, precisa y objetiva sobre un tema específico, por lo que este tipo de texto busca proporcionar datos, hechos o explicaciones de manera comprensible para el receptor, sin la intención de persuadir o influir emocionalmente, sino de informar de manera directa y detallada.

De la misma forma, Álvarez Beltrán (2020) es “el proceso de redactar textos claros y objetivos para transmitir información relevante, organizando y presentando datos de manera coherente y adecuada al contexto” (p. 45).

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, Huaman Collao e Inga Arias (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 Huaman Collao e Inga Arias (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 procedimiento conlleva identificar la necesidad de comunicarse por escrito, estructurar las ideas y elegir los materiales apropiados.
- 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 Silva y Pérez Díaz (2023), las cuales son:

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. 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. 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 adecuada los signos de puntuación. Edición, una vez que se ha logrado valorar la buena organización de las ideas, se procede a escribir la redacción 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 Escamilla y Sánchez Hernández (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 Ordinyana y Nicolau Fuster (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 Ordinyana y Nicolau Fuster (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 Ordinyana y Nicolau Fuster (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 Ordinyana y Nicolau Fuster (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.

2.2 Antecedentes de la investigación

2.2.1 Antecedentes internacionales

Chisag Guaman et al. (2024). “El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes”. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. El propósito del estudio fue examinar la conexión entre el juego y la evolución cognitiva de los alumnos. 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 los profesores afirman que el juego estimula la memoria, promueve la concentración y la atención y fomenta la creatividad. 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 Coronel et al. (2024). “Desarrollo de competencias lingüística a través de juegos educativos”. Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. El propósito de la investigación fue analizar la eficiencia pedagógica de los juegos educativos en el progreso de habilidades lingüísticas, en contraste con métodos convencionales. Se empleó una revisión narrativa para analizar investigaciones previas sobre la temática. Las conclusiones mostraron que los juegos educativos aumentan el léxico, la expresión escrita y oral y la comprensión lectora, con un aumento del 65% en el desempeño académico de los alumnos. Además, se observó un aumento del 70% en la motivación estudiantil al utilizar esta estrategia. 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 Arias 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 de qué manera incide el empleo de juegos didácticos en el progreso del aprendizaje de la lectoescritura en alumnos de primer grado de la Asociación Educativa Semillas, ubicada en Villanueva, La Guajira. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo, de tipo aplicado, con un diseño de investigación acción. El total de alumnos que participaron fue 120, de los cuales 30 fueron escogidos 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.

2.2.2 Antecedentes nacionales

Hidalgo Roque (2024). "Taller de juego de palabras para producir diversos tipos de textos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez Huánuco - 2023". Universidad de Huánuco, Perú. El propósito del estudio fue implementar un taller de juegos de palabras para optimizar la producción de textos en alumnos de segundo grado, por lo que empleó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasiexperimental, usando una muestra de 62 estudiantes, divididos en dos grupos: uno experimental (n=33) y el otro de control (n=29), se utilizó un cuestionario como herramienta y la técnica de encuesta, en el cual se evidenció que, en el pretest, el 23,35% del grupo experimental y el 22,30% del control tenían noción de escritura, pero después de la intervención, el grupo experimental alcanzó un 86,20% de mejora. Concluyó que el taller incrementó significativamente la producción textual.

Rivas Panta (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 propósito del estudio fue establecer cuán efectivas son las estrategias lúdicas para la elaboración de textos narrativos en alumnos de tercer grado de educación primaria. La metodología de estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada y diseño preexperimental con pretest y postest, analizando los datos mediante la prueba no paramétrica W de Wilcoxon. Los hallazgos indicaron que antes de implementar las estrategias lúdicas, el 19,49% de los alumnos se encontraba en proceso y el 63,08% en inicio; después, el 63,59% alcanzó el nivel de logro esperado. La prueba de hipótesis verificó una diferencia relevante (sig. 0,000). Se determinó que los métodos de juego mejoran de manera significativa la redacción de textos narrativos en alumnos de tercer grado.

Huamani Pumacahua (2022). "Los juegos lingüísticos para mejorar la escritura en estudiantes de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia de Ucayali, 2022". Universidad Cesar Vallejo, Perú. El propósito del estudio fue identificar cómo los juegos lingüísticos inciden en la mejora de la escritura de los alumnos del sexto ciclo de Educación Primaria, para ello, utilizó un diseño preexperimental y una muestra de 45 estudiantes con un enfoque cuantitativo. Además, se sirvió de métodos como la observación y una lista de verificación que tenía una fiabilidad de 0.831 y una validez por medio del juicio de expertos.

Los resultados evidenciaron una media de –18.57778, desviación de –5.52058, Z = –22.574 y p = 0.000; además, el 46.67% alcanzó nivel alto y el 35.56% muy alto. Concluyó que los juegos lingüísticos mejoran significativamente la escritura en letra cursiva y script.

Albornoz Vicente (2021). "Crucigrama como estrategia para desarrollar la escritura en los estudiantes del 1° grado de la institución educativa n° 32483 Ricardo Palma Soriano, Tingo María- 2019". Universidad de Huánuco, Perú. El propósito de la investigación fue el desarrollo de la escritura en alumnos de primer grado a través del uso de crucigramas, por lo que se realizó bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño cuasiexperimental con grupos pre y postest, trabajando con una muestra de 65 alumnos, de los cuales 32 pertenecían al grupo experimental y 33 al grupo control, además, luego de 20 sesiones de intervención, Los resultados indicaron que en el pretest únicamente el 16.1% del grupo experimental y el 25.2% del control demostraban eficiencia al escribir; sin embargo, en el postest, la cifra del grupo experimental fue de un 82.0%, mientras que la del control fue de un 29.1%. Se concluye que el crucigrama mejora significativamente la escritura estudiantil

2.2.3 Antecedentes locales

Ccahuaya Puma y Lenes Pacheco(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 propósito fue averiguar el impacto que tienen las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades comunicativas en alumnos de primer año de secundaria. Se utilizó un enfoque cuantitativo en la metodología de investigación, con diseño preexperimental y pretest/postest aplicados a una población censal de 28 alumnos. Los resultados mostraron que el porcentaje de alumnos en nivel en proceso pasó del 21,4% al 35,7%, mientras que el de estudiantes en nivel logrado subió del 28,6% al 64,3%, lo cual demuestra un progreso significativo después de implementar 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.

Condorhuanca Tapara y Vargas Cabrera (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 propósito de la investigación fue determinar si relatar anécdotas ayuda a que los alumnos de secundaria creen cuentos narrativos. Fue una metodología con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, que incluyó pretest y postest en una muestra

de 25 alumnos. Los resultados revelaron que, en el pretest, un 40% de los alumnos tenía un nivel regular de reconocimiento de la superestructura del texto narrativo; sin embargo, en el postest, esa cifra aumentó al 50%, quienes llegaron a un nivel sobresaliente. 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.

Yerba Mancha (2020). "Juegos verbales y el desarrollo de la expresión oral en niños, de cuatro años de la institución 1249, Cusco, 2020". Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú. El propósito de la investigación fue averiguar cómo los juegos verbales afectan el desarrollo de la expresión oral en niños de cuatro años de la institución 1249, Cusco-2020, utilizando una metodología preexperimental de nivel descriptivo y un enfoque cuantitativo, con una muestra de 15 niños y una escala de observación. Los resultados evidenciaron que, en el postest, el 73,33% alcanzó nivel destacado y el 26,33% nivel logrado; además, se obtuvieron rangos positivos (n=15), sin rangos negativos ni empates, con $p < 0,05$. Concluyó que los juegos verbales mejoran significativamente la expresión oral infantil.

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 Ordinyana y Nicolau Fuster (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 Guaman 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 Guaman 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 Ordinyana y Nicolau Fuster (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: Metodología

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

Los juegos lingüísticos se relacionan significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

3.1.2. Hipótesis especificas

1° La estrategia cognitiva se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

2° La interacción social se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

3° La aplicación pedagógica se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

3.2. Variables de la investigación

3.2.1. Variable de estudio 1

Juegos lingüísticos

3.2.2. Variable de estudio 2

Producción de textos

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juegos lingüísticos	Para Raymundo Mendoza (2025) indica que son actividades lúdicas diseñadas para estimular la creatividad, la expresión verbal y escrita, y el uso adecuado de las estructuras lingüísticas. En el ámbito educativo, estos juegos favorecen el desarrollo de competencias lingüísticas, como la producción de textos coherentes y la aplicación de reglas gramaticales y ortográficas, promoviendo un aprendizaje activo y participativo en los estudiantes. (p. 4)	Los juegos lingüísticos son actividades pedagógicas que promueven el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes a través de la interacción social y la creatividad. Esta variable se medirá a través de las dimensiones estrategia cognitiva, interacción social y aplicación pedagógica, las cuales serán evaluadas mediante indicadores específicos con ayuda de una escala de valoración Likert..	- Estrategia cognitiva	Uso del lenguaje para la resolución de problemas Desarrollo del pensamiento lógico Toma de decisiones fundamentadas Aplicación de estrategias de juego Creatividad en la expresión Memoria y retención de información
			- Interacción social	Participación activa en el juego Cooperación y trabajo en equipo Comunicación verbal efectiva Capacidad para negociar y resolver conflictos Escucha activa Desarrollo de vínculos afectivos
			- Aplicación pedagógica	Relación del juego con los objetivos de aprendizaje Motivación e interés Reflexión sobre el aprendizaje Transferencia de conocimientos Adaptabilidad del juego a diferentes contextos Desarrollo de competencias lingüísticas

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable dependiente: Producción de textos informativos	La producción de textos informativos, según Hernández et al. (2019), es el proceso mediante el cual el individuo organiza y plasma sus ideas en un texto escrito, con la finalidad de informar de manera clara, objetiva y efectiva 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 informativo.	La producción de textos informativos es el proceso mediante el cual los estudiantes organizan y expresan sus ideas por escrito de manera coherente y adecuada. Esta variable se midió 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..	- Dimensión organización textual	Estructuración lógica y secuencial de las ideas. Uso adecuado de mecanismos de cohesión (conectores, referencias, etc.). Claridad en la presentación de la introducción, desarrollo y conclusión. Coherencia global en el texto producido. Diferenciación y uso adecuado de distintos tipos de texto.
			- Dimensión adecuación lingüística	Uso correcto de normas ortográficas. Aplicación adecuada de la gramática y sintaxis. Precisión y variedad en el uso del vocabulario. Empleo correcto de los signos de puntuación. Concordancia en tiempos verbales y estructura de oraciones.
			- Dimensión propósito comunicativo	Claridad en la intención informativa del texto. Adecuación del lenguaje al público destinatario. Uso apropiado del registro lingüístico según el público destinatario. Claridad del mensaje informativo para el lector. Pertinencia del contenido respecto a la finalidad informativa del texto.

3.3. Método de investigación

3.3.1. Enfoque de investigación

El análisis se llevó a cabo dentro del enfoque cuantitativo, porque su objetivo era cuantificar y evaluar cómo los juegos lingüísticos se relacionan con la producción de textos informativos mediante el recojo de datos numéricos y aplicación de técnicas estadísticas. Además, según Hernández-Sampieri y Mendoza Torres (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 de investigación

La investigación fue básica, pues su objetivo era contribuir al entendimiento de la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos para plantear estrategias que beneficien el desarrollo de la competencia comunicativa de forma lúdica. Según Ñaupas Paitán et al. (2018) este tipo de investigación busca contribuir al conocimiento teórico para diseñar alternativas de solución práctica que al implementarlas sean capaces de beneficiar directamente a los sujetos de estudio, en este caso, a los escolares que participarán del estudio.

3.3.3. Alcances o nivel de investigación

El nivel de estudio corresponde al correlacional porque no solo se buscó describir las variables de estudio, sino cómo se relacionan los juegos lingüísticos con la producción de textos informativos. En ese sentido, Hernández-Sampieri y Mendoza Torres (2018) señala que en este nivel de investigación se establecen relaciones que permiten la comprensión de como una variable está vinculada con la otra variable.

3.3.4. Diseño de investigación

El estudio no se realizó con un diseño experimental, sino transversal, ya que no se llevaron a cabo estrategias para cambiar las capacidades de producción de textos informativos, sino que solo se observaron las variables tal cómo son percibidas en el contexto cotidiano de los escolares en un periodo determinado. Para Hernández-Sampieri y Mendoza Torres (2018) este diseño permite describir las variables en un periodo definido y sin interferir en la conducta de las variables.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población estuvo conformada por los 20 educandos matriculados en el 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, durante el periodo 2025.

3.4.2. Muestra

La muestra fueron los 20 escolares matriculados en el 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, durante el periodo 2025. Teniendo en cuenta que Hernández-Sampieri y Mendoza Torres (2018) definen el muestreo como el proceso de seleccionar una parte de la población, la cual se denomina muestra, con la finalidad de obtener información para analizar las variables de estudio; para la investigación no se empleó ninguna técnica de muestreo debido a que no hubo proceso de selección de la muestra, ya que se trabajó con toda la población debido al número reducido de personas que la integraban, en consecuencia se afirma que el estudio fue censal.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

a. **Encuesta:**

Para la recopilación de datos en esta investigación se utilizó el cuestionario, la cual consiste en la aplicación de un conjunto de preguntas estructuradas que fueron dirigidas a los escolares de 3° de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro, Cusco. La encuesta tiene como objetivo obtener información sobre la percepción y el uso de los juegos lingüísticos en relación con la producción de textos informativos, esto es adecuado para obtener datos cuantitativos sobre las opiniones, conductas y actitudes de los alumnos en relación con las estrategias pedagógicas implementadas. La encuesta se aplicó de manera individual y anónima para garantizar la honestidad en las respuestas y respetar la confidencialidad de los participantes.

3.5.2. Instrumentos

a. Cuestionario:

Se empleó un cuestionario como instrumento, el cual consistió en un conjunto de preguntas organizadas y diseñadas para medir las variables de estudio, estas preguntas estuvieron orientadas a evaluar el uso de los juegos lingüísticos en el aula, así como su utilidad en el proceso de producción de textos informativos, utilizando una escala tipo Likert de 1 a 4 puntos.

3.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos

3.6.1. Validación

La validación del instrumento de recolección de datos, en este caso el cuestionario, consistió en un proceso para asegurar que las preguntas sean apropiadas y pertinentes para el contexto del estudio, se realizó la validación por opinión de 03 expertos en el campo educativo, aquellos que valoraron la claridad, la pertinencia y la consistencia de las preguntas con respecto a los propósitos del estudio.

3.6.2. Confiabilidad

La estabilidad y la uniformidad de las mediciones con el tiempo es lo que se conoce como confiabilidad del instrumento, para asegurar la confiabilidad del cuestionario, se realizó un ensayo piloto en un conjunto de personas que eran parecidas a la audiencia objetivo, pero fuera del grupo de estudio, para identificar posibles problemas en la formulación de las preguntas y determinar si el instrumento produce resultados consistentes en condiciones similares.

Se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach para calcular la confiabilidad. A continuación se muestran sus resultados:

Tabla 2

Confiabilidad de los instrumentos

Juegos lingüísticos		**Producción de textos informativos**	
Alfa de Cronbach	**N de elementos**	**Alfa de Cronbach**	**N de elementos**
0,850	18	0,766	15

El coeficiente alfa de Cronbach para los juegos lingüísticos fue 0,850, lo que indica una alta confiabilidad y para la producción de textos informativos, el valor fue 0,766, lo cual también es aceptable; en consecuencia, ambos instrumentos presentan una confiabilidad adecuada para el estudio.

3.7. Técnica de procesamiento de datos

El procesamiento de los datos se realizó en dos etapas. La primera fue a nivel descriptivo y la segunda a nivel inferencial.

Para realizar el análisis descriptivo, los datos obtenidos al aplicar los cuestionarios fueron categorizados en tres niveles, para lo cual se usaron los siguientes rangos de puntuaciones:

Tabla 3

Rango de puntuaciones por nivel

Variable	Niveles		
	Bajo	**Medio**	**Alto**
Estrategia cognitiva	6 – 12	13 – 18	19 – 24
Interacción social	6 – 12	13 – 18	19 – 24
Aplicación pedagógica	6 – 12	13 – 18	19 – 24
Juegos lingüísticos	18 – 36	37 – 54	55 – 72
Organización textual	5 – 10	11 – 15	16 – 20
Adecuación lingüística	5 – 10	11 – 15	16 – 20
Propósito comunicativo	5 – 10	11 – 15	16 – 20
Producción de textos informativos	15 – 30	31 – 45	46 – 60

Con ayuda de dichos rangos los resultados se dispusieron en tablas y diagramas de frecuencias relativas y absolutas, lo que posibilitó que las respuestas de los participantes se presentaran de una manera clara y visual, los cuales facilitaron la identificación de patrones y tendencias en las variables estudiadas, proporcionando una visión general de los resultados obtenidos, asimismo para describir la relación entre ambas variables se emplearon tablas cruzadas.

Por otro lado, en la parte inferencial, se verificó la normalidad de los datos utilizando pruebas estadísticas como el test de Shapiro-Wilk debido a que la muestra fue menor que 50 participantes, asimismo, Como los datos presentaron una distribución normal, se empleó la correlación de Pearson para determinar la relación lineal entre las variables, lo cual es apropiado para datos paramétricos, esta prueba posibilitó establecer si existe una relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos, así como su fuerza.

3.8. Aspectos éticos

El estudio se llevó a cabo respetando los principios éticos de la investigación. Se aseguró la reserva de la información personal y el anonimato de las personas, utilizando la información únicamente con fines académicos. Los participantes recibieron información clara acerca de los propósitos de la investigación y otorgaron voluntariamente su autorización para participar, en cumplimiento del principio de autodeterminación.

La implementación de los juegos lingüísticos como estrategia didáctica se realizó de manera equitativa, cumpliendo con el principio de justicia, sin generar efectos negativos a nivel académico o emocional, en línea con el principio de no maleficencia. Finalmente, se garantizó la veracidad y el rigor científico en el análisis de los datos, evitando cualquier manipulación o sesgo en los resultados.

Capítulo IV: Resultados

4.1. Resultados descriptivos

Seguidamente, se exponen los hallazgos obtenidos a partir del análisis descriptivo obtenidos para las variables juegos lingüísticos y producción de textos informativos Del mismo modo, se muestran los resultados correspondientes a cada uno de los componentes que integran la variable, los cuales se presentan en los cuadros siguientes.

Tabla 4

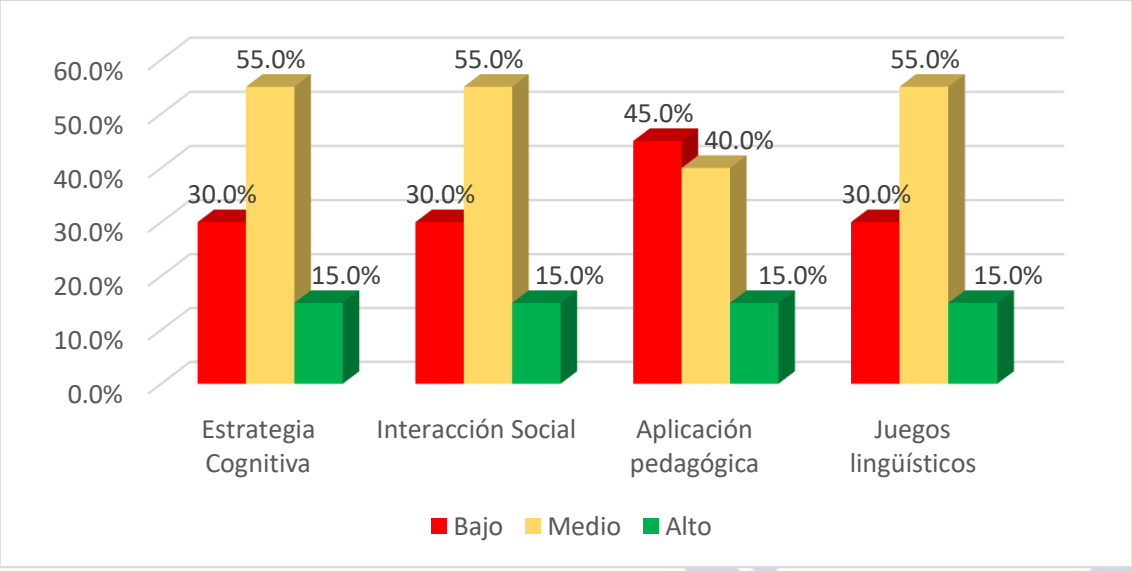
Resultados descriptivos de los juegos lingüísticos

Nivel	Estrategia Cognitiva		Interacción Social		Aplicación pedagógica		Juegos lingüísticos	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	6	30,0%	6	30,0%	9	45,0%	6	30,0%
Medio	11	55,0%	11	55,0%	8	40,0%	11	55,0%
Alto	3	15,0%	3	15,0%	3	15,0%	3	15,0%
Total	20	100,0%	20	100,0%	20	100,0%	20	100,0%

Nota. Fuente: Encuesta a escolares.

Figura 1

Resultados descriptivos de los juegos lingüísticos



Nota. Fuente: Encuesta a escolares.

Los resultados de la variable juegos lingüísticos evidencian que la mayor proporción de estudiantes se encuentra en una categoría intermedia, alcanzando el 55,0%, tanto en la variable como en sus dimensiones estrategia cognitiva e interacción social, lo que refleja una aplicación regular de estrategias lúdicas vinculadas al lenguaje dentro de las actividades de enseñanza y aprendizaje; por otra parte, se observa que un 15,0% alcanza un nivel alto en todas las dimensiones, mientras que entre el 30,0% y 45,0% se sitúa en el nivel bajo, siendo la dimensión aplicación pedagógica la que presenta el mayor porcentaje en este nivel llegando al 45,0%, lo que demuestra una limitada integración sistemática de los juegos lingüísticos con fines pedagógicos.

De lo anterior se puede afirmar que, si bien los juegos lingüísticos están presentes en las experiencias educativas de los escolares, su uso no es uniforme ni plenamente consolidado, es decir no se aplica de manera sistemática.

Tabla 5

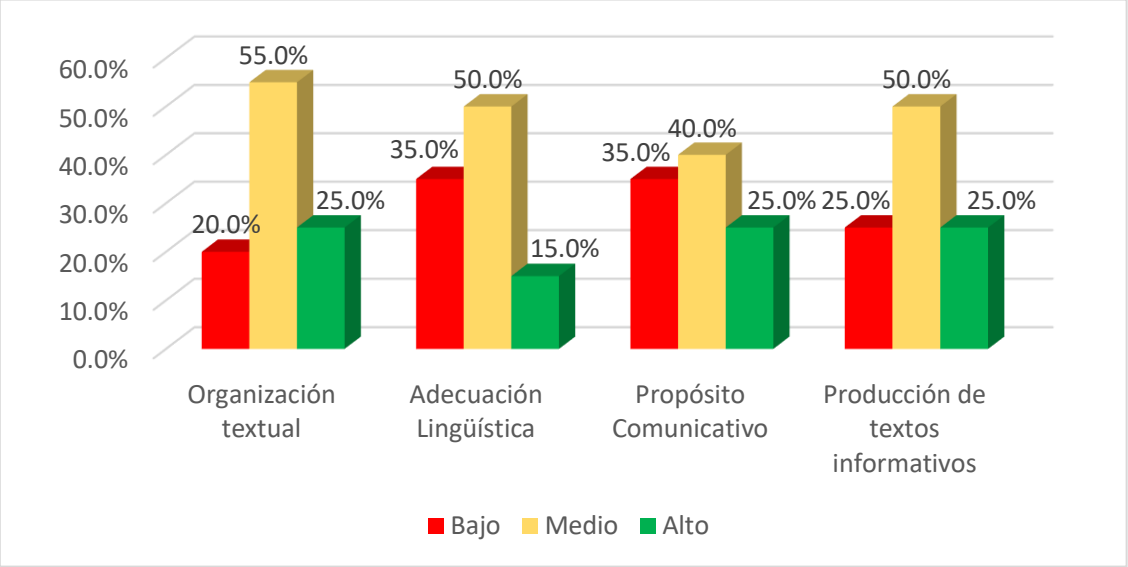
Resultados descriptivos de la producción de textos informativos

Nivel	Organización textual		Adecuación Lingüística		Propósito Comunicativo		Producción de textos informativos	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	4	20,0%	7	35,0%	7	35,0%	5	25,0%
Medio	11	55,0%	10	50,0%	8	40,0%	10	50,0%
Alto	5	25,0%	3	15,0%	5	25,0%	5	25,0%
Total	20	100,0%	20	100,0%	20	100,0%	20	100,0%

Nota. Fuente: Encuesta a escolares.

Figura 2

Resultados descriptivos de la producción de textos informativos



Nota. Fuente: Encuesta a escolares.

Los resultados de la variable producción de textos informativos exponen que la mayor parte de los estudiantes se concentra en una categoría intermedia, alcanzando el 50,0%, indicando un nivel de desempeño medio en la producción de textos informativos, realidad similar se observa en las dimensiones organización textual con un 55,0%, adecuación lingüística en el 50,0% y propósito comunicativo en el 40,0%, donde la mayor concentración se da en el nivel medio; sin embargo, se observa que entre el 25,0% y 35,0% de los escolares se sitúa en el nivel bajo, acentuándose esta condición en las dimensiones adecuación lingüística y propósito comunicativo, mientras que un 25,0% alcanza un nivel alto tanto en la variable como en las dimensiones organización textual y propósito comunicativo.

De lo anterior se afirma que, si bien los escolares tienen un nivel aceptable de desempeño en la producción de textos informativos, se observan dificultades en aspectos relacionados con la adecuación lingüística y la claridad del propósito comunicativo.

4.1.1. Resultados del objetivo general

Con el propósito de caracterizar la variable juegos lingüísticos vinculada con la elaboración de textos informativos en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Checcapucará, ubicada en Paruro, Cusco, durante el año 2025, en seguida se presenta una tabla cruzada que exhibe los resultados obtenidos.

Tabla 6

Tabla cruzada de los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos

			Producción de textos informativos			
			Bajo	**Medio**	**Alto**	**Total**
Juegos lingüísticos	Bajo	Recuento	3	3	0	6
		% del total	15,0%	15,0%	0,0%	30,0%
	Medio	Recuento	2	7	2	11
		% del total	10,0%	35,0%	10,0%	55,0%
	Alto	Recuento	0	0	3	3
		% del total	0,0%	0,0%	15,0%	15,0%
Total		Recuento	5	10	5	20
		% del total	25,0%	50,0%	25,0%	100,0%

Los resultados de los juegos lingüísticos y los resultados correspondientes a la elaboración de textos informativos muestran que la proporción más alta de estudiantes se ubica en las categorías intermedias de ambas variables, representando el 35,0%, lo que indica cierta correspondencia entre el uso de juegos lingüísticos y el desempeño en la producción de textos informativos, de igual forma, se tiene que el 15,0% presentan un nivel alto en juegos lingüísticos también alcanza un nivel alto en producción de textos informativos, mientras que los escolares ubicados en el nivel bajo de juegos lingüísticos se concentran principalmente en los niveles bajo y medio de producción de textos, sin registrarse casos en el nivel alto.

Estos resultados muestran la probable presencia de una asociación positiva entre la aplicación de juegos lingüísticos y el desarrollo de textos informativos, en la medida en que mayores niveles en el uso de juegos lingüísticos se podrían asociar con mejores niveles de producción textual con fines informativos, lo que respalda la pertinencia de analizar estadísticamente dicha relación mediante pruebas correlacionales.

4.1.2. Resultados específicos 1

Con la finalidad de describir el comportamiento de la dimensión estrategia cognitiva en relación a la producción de textos informativos en alumnos de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, en seguida se presenta una tabla cruzada que exhibe los resultados obtenidos.

Tabla 7

Tabla cruzada de la estrategia cognitiva y la producción de textos informativos

			Producción de textos informativos			
			Bajo	**Medio**	**Alto**	**Total**
Estrategia cognitiva	Bajo	Recuento	2	4	0	6
		% del total	10,0%	20,0%	0,0%	30,0%
	Medio	Recuento	3	5	3	11
		% del total	15,0%	25,0%	15,0%	55,0%
	Alto	Recuento	0	1	2	3
		% del total	0,0%	5,0%	10,0%	15,0%
Total		Recuento	5	10	5	20
		% del total	25,0%	50,0%	25,0%	100,0%

Los hallazgos correspondientes a la dimensión estrategia cognitiva y la elaboración de textos informativos evidencian que la mayor proporción de estudiantes se concentra en la categoría intermedia de ambas variables, llegando a un 25,0%, lo que evidencia una relación moderada entre el desarrollo de estrategias cognitivas y el desempeño en la producción de textos informativos, de la misma forma, se tiene que los escolares con un nivel alto en estrategia cognitiva se concentran principalmente en los niveles medio y alto de producción de textos, donde sobresale un 10,0% que alcanza niveles altos en ambas variables, mientras que aquellos con un nivel bajo en estrategia cognitiva no registran casos en el nivel alto de producción textual.

Lo anterior demuestra que el fortalecimiento de las estrategias cognitivas, tales como la comprensión, organización y procesamiento de la información, podrían estar asociadas a mejores niveles de producción de textos informativos, esto hace necesario y pertinente examinar estadísticamente la relación entre ambas variables específicas dentro del estudio correlacional.

4.1.3. Resultados específicos 2

Con la finalidad de describir el comportamiento de la dimensión interacción social respecto a la elaboración de textos informativos en estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Checcapucará, ubicada en la provincia

de Paruro, región Cusco, durante el año 2025, en seguida se presenta una tabla cruzada que exhibe los resultados obtenidos.

Tabla 8

Tabla cruzada de la interacción social y la producción de textos informativos

			Producción de textos informativos			
			Bajo	**Medio**	**Alto**	**Total**
Interacción Social	Bajo	Recuento	2	4	0	6
		% del total	10,0%	20,0%	0,0%	30,0%
	Medio	Recuento	3	6	2	11
		% del total	15,0%	30,0%	10,0%	55,0%
	Alto	Recuento	0	0	3	3
		% del total	0,0%	0,0%	15,0%	15,0%
Total		Recuento	5	10	5	20
		% del total	25,0%	50,0%	25,0%	100,0%

Los resultados de la interacción social y la producción de textos informativos evidencian que el mayor porcentaje de educandos se concentra en el nivel medio de ambas variables alcanzando el 30,0%, lo que podría indicar una posible relación entre la interacción social y el desempeño en la producción de textos informativos; de la misma forma, se observa que el 15,0% se identifican con un nivel alto de interacción social y también se ubican en el nivel alto de producción de textos, mientras que los educandos con niveles bajos de interacción social no registran casos en el nivel alto de producción textual.

Estos resultados indican que la interacción social, a través del intercambio de ideas y la comunicación entre pares, podrías estar vinculadas a un mejor desempeño en la producción de textos informativos, esto hace necesario que este componente se incluya en el análisis de la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos.

4.1.4. Resultados específicos 3

Con la finalidad de describir el comportamiento de la dimensión aplicación pedagógica en relación a la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año

de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, en seguida se presenta una tabla cruzada que exhibe los resultados obtenidos.

Tabla 9

Tabla cruzada de la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos

			Producción de textos informativos			
			Bajo	**Medio**	**Alto**	**Total**
Aplicación pedagógica	Bajo	Recuento	5	4	0	9
		% del total	25,0%	20,0%	0,0%	45,0%
	Medio	Recuento	0	6	2	8
		% del total	0,0%	30,0%	10,0%	40,0%
	Alto	Recuento	0	0	3	3
		% del total	0,0%	0,0%	15,0%	15,0%
Total		Recuento	5	10	5	20
		% del total	25,0%	50,0%	25,0%	100,0%

Los resultados de la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos muestran que el mayor porcentaje de estudiantes se ubica en el nivel bajo de aplicación pedagógica con un 45,0%, ubicados principalmente en los niveles bajo y medio de producción de textos informativos; asimismo, se observa que los educandos con un nivel alto de aplicación pedagógica alcanzan exclusivamente un nivel alto en producción de textos informativos en un 15,0%, mientras que no se registran casos de producción de textos informativos alta en los niveles bajos de aplicación pedagógica.

Esto hallazgo expone que una mejor aplicación pedagógica de los juegos lingüísticos podría estar asociada con mejores niveles de producción de textos informativos, lo cual evidencia que la intencionalidad pedagógica en el uso de estas estrategias podría desempeñar un papel importante en el desarrollo de competencias de escritura informativa.

4.2. Resultados inferenciales

A continuación, se presentan los resultados inferenciales para comprobar la veracidad o falsedad de las hipótesis respecto a las relaciones entre la variable juegos lingüísticos y sus dimensiones con la producción de textos informativos, lo cual se expone en las siguientes tablas:

4.2.1. Prueba de normalidad

Para determinar la distribución de los datos y definir la prueba estadística más adecuada para el análisis inferencial, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk a las variables y dimensiones del estudio, dado que la muestra fue pequeña, es decir, menor que 50.

Tabla 10

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de las variables

Variables	Estadístico	gl	Sig.
Estrategia cognitiva	0,962	20	0,577
Interacción social	0,949	20	0,356
Aplicación pedagógica	0,911	20	0,065
Juegos lingüísticos	0,956	20	0,468
Organización textual	0,944	20	0,289
Adecuación lingüística	0,919	20	0,097
Propósito comunicativo	0,937	20	0,207
Producción de textos informativos	0,953	20	0,417

Los resultados de la prueba de normalidad exponen que todas las variables y dimensiones analizadas presentan p valores superiores a 0,05, lo que indica que los datos correspondientes a las variables juegos lingüísticos y producción de textos informativos, así como sus dimensiones, siguen una distribución normal.

Este resultado, justifica el uso de pruebas estadísticas paramétricas para el análisis de la relación entre las variables del estudio, considerando que se cumple el supuesto de normalidad de los datos, en ese sentido, para contrastar las hipótesis se empleó la prueba de correlación de Pearson.

4.2.2. Prueba de hipótesis general

Para la demostración de la hipótesis general, se plantearon como hipótesis estadísticas a las siguientes:

Ho: Los juegos lingüísticos no se relacionan significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

Ha: Los juegos lingüísticos se relacionan significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

Como regla de decisión se considera que si p < 0,05, se admite la hipótesis de la investigadora, caso contrario se acepta la nula.

Tabla 11

Correlación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos

		Producción de textos informativos
Juegos lingüísticos	Correlación de Pearson	0,685*
	Sig. (bilateral)	0,001
	N	20

Nota. *. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados de la prueba de correlación evidencian una relación positiva y significativa entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos, con un coeficiente r de Pearson de 0,685 y un valor p = 0,001, que es inferior al valor crítico de 0,05; por consiguiente, la hipótesis alterna es admitida, lo que confirma la existencia de una relación significativa entre ambas variables en los escolares que conformaron la muestra.

El valor del coeficiente de correlación obtenido indica una relación moderada, lo que quiere decir que a mayores niveles de uso de juegos lingüísticos, mejores niveles de producción de textos informativos, esto refuerza la pertinencia pedagógica de usar este tipo de estrategias en el desarrollo de competencias escritas.

4.2.3. Prueba de hipótesis especifica 1

Para la demostración de la primera hipótesis específica, se plantearon como hipótesis estadísticas a las siguientes:

Ho: La estrategia cognitiva no se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

Ha: La estrategia cognitiva se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

Como regla de decisión se considera que si p < 0,05, se admite la hipótesis de la investigadora, caso contrario se acepta la nula.

Tabla 12

Correlación entre la estrategia cognitiva y la producción de textos informativos

		Producción de textos informativos
Estrategia cognitiva	Correlación de Pearson	0,477*
	Sig. (bilateral)	0,034
	N	20

Nota. *. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Los resultados de la prueba de correlación evidencian una relación positiva y significativa entre la estrategia cognitiva y la producción de textos informativos, con un coeficiente r de Pearson de 0,477 y un valor p = 0,034, que es inferior al valor crítico de 0,05; por consiguiente, la hipótesis alterna es admitida, lo que confirma la existencia de una relación significativa entre ambas variables en los escolares que conformaron la muestra.

El coeficiente de correlación obtenido evidencia una relación moderada, lo que sugiere que el desarrollo de estrategias cognitivas, como la organización y procesamiento de la información, está asociada con un mejor desempeño en la producción de textos informativos en los escolares participantes.

4.2.4. Prueba de hipótesis especifica 2

Para la demostración de la segunda hipótesis específica, se plantearon como hipótesis estadísticas a las siguientes:

Ho: La interacción social no se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

Ha: La interacción social se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

Como regla de decisión se considera que si p < 0,05, se admite la hipótesis de la investigadora, caso contrario se acepta la nula.

Tabla 13

Correlación entre la interacción social y la producción de textos informativos

		Producción de textos informativos
Interacción social	Correlación de Pearson	0,503*
	Sig. (bilateral)	0,024
	N	20

Nota. *. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Los resultados de la prueba de correlación evidencian una relación positiva y significativa entre la interacción social y la producción de textos informativos, con un coeficiente r de Pearson de 0,503 y un valor p = 0,024, que es inferior al valor crítico de 0,05; por consiguiente, la hipótesis alterna es admitida, lo que confirma la existencia de una relación significativa entre ambas variables en los escolares que conformaron la muestra.

El coeficiente obtenido indica una relación moderada, lo que sugiere que la capacidad de interactuar y comunicarse efectivamente con sus compañeros puede influir positivamente en la calidad de la producción de textos informativos, lo que destaca la importancia de la dimensión social en el proceso de aprendizaje para producir textos informativos.

4.2.5. Prueba de hipótesis especifica 3

Para la demostración de la tercera hipótesis específica, se plantearon como hipótesis estadísticas a las siguientes:

Ho: La aplicación pedagógica no se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

Ha: La aplicación pedagógica se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.

Como regla de decisión se considera que si p < 0,05, se admite la hipótesis de la investigadora, caso contrario se acepta la nula.

Tabla 14

Correlación entre la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos

		Producción de textos informativos
Aplicación pedagógica	Correlación de Pearson	0,784*
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	20

Nota. *. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados de la prueba de correlación evidencian una relación positiva y significativa entre la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos, con un coeficiente r de Pearson de 0,784 y un valor p = 0,000, que es inferior al valor crítico de 0,05; por consiguiente, la hipótesis alterna es admitida, lo que confirma la existencia de una relación significativa entre ambas variables en los escolares que conformaron la muestra.

El coeficiente indica una relación fuerte, esto quiere decir que la forma en que se integran los juegos lingüísticos en la práctica pedagógica están notablemente vinculadas al desempeño estudiantil en la producción de textos informativos, esto destaca la importancia de un enfoque pedagógico consciente y estructurado para potenciar las habilidades escritas.

4.3. Discusión

Los resultados referentes al objetivo general evidencian que los juegos lingüísticos se relacionan de manera positiva y significativa con la producción de textos informativos en los escolares de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, esta relación es moderada (r = 0,685; p = 0,001), lo que quiere decir que un mayor nivel de uso de juegos lingüísticos está vinculada con un mejor desempeño en la producción de textos informativos, resaltando su valor pedagógico como estrategia para el desarrollo de competencias escritas.

Lo encontrado corrobora lo reportado por Moyón Coronel et al. (2024), quienes evidenciaron que los juegos educativos mejoran la comprensión lectora y la expresión escrita, con un incremento del 65% en el rendimiento académico y un aumento del 70% en la motivación estudiantil; de similar forma, se concuerda con Maestre Arias et al. (2023), que señalaron que el 85% de los estudiantes mejoró su capacidad para estructurar palabras y oraciones de forma coherente, destacando el juego didáctico como un recurso

que fortalece el aprendizaje significativo; asimismo, se respalda lo afirmado por Huamani Pumacahua (2022), quien concluyó que los juegos lingüísticos mejoran significativamente la escritura, evidenciando altos porcentajes de logro, lo cual coincide con la relación positiva encontrada en el presente estudio entre el uso de juegos lingüísticos y la producción textual.

De igual manera, los hallazgos del estudio se relacionan con los estudios de Hidalgo Roque (2024) y Rivas Panta (2023), quienes demostraron mejoras significativas en la producción textual después de aplicar estrategias lúdicas, evidenciadas mediante diferencias significativas; del mismo modo, también se coincide con Albornoz Vicente (2021), quien encontró que el uso de crucigramas incrementó notablemente la eficiencia escritural, mientras que Ccahuaya Puma y Lenes Pacheco(2024) concluyeron que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de competencias comunicativas.

En consecuencia, los estudios previos refuerzan lo obtenido en este estudio al evidenciar que las estrategias lúdicas, entre ellas los juegos lingüísticos, se asocian positivamente con el fortalecimiento de la producción textual, además, no se encontraron precedentes que contradigan los hallazgos obtenidos.

En cuanto al primer objetivo específico, se evidenció que la estrategia cognitiva se relaciona de manera positiva y significativa con la producción de textos informativos en escolares de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, donde se aprecia una relación moderada ($r = 0,477$; $p = 0,034$), este hallazgo expone que el fortalecimiento de procesos cognitivos como la comprensión, organización y procesamiento de la información favorece el desempeño de los escolares en la escritura de textos informativos.

Además, los hallazgos respaldan lo encontrado por Moyón Coronel et al. (2024), quienes demostraron que los juegos educativos favorecen la comprensión lectora y la expresión escrita, evidenciando mejoras significativas en el rendimiento académico, lo cual implica el uso de procesos cognitivos para organizar y expresar la información de manera adecuada; de igual forma, se concuerda con Maestre Arias et al. (2023), quienes reportaron que el 85% de los escolares mejoró la coherencia en la estructuración de palabras y oraciones, destacando que el juego didáctico promueve aprendizajes significativos, lo que guarda relación con el desarrollo de estrategias cognitivas necesarias para la producción de textos informativos.

Igualmente, lo obtenido en el estudio se relaciona con los hallazgos de Hidalgo Roque (2024), que evidenció mejoras significativas en la producción textual después de

aplicar estrategias orientada al fortalecimiento de habilidades cognitivas relacionadas a la escritura; del mismo modo, se corrobora lo señalado por Rivas Panta (2023) y Albornoz Vicente (2021), quienes concluyeron que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente la producción de textos, lo que implica un mayor dominio de procesos cognitivos como la planificación y organización del contenido.

Por consiguiente, los estudios previos están alineados con lo encontrado en esta investigación, pues se coincide en que el desarrollo de estrategias cognitivas se asocia positivamente con un mejor desempeño en la producción textual, además, no se encontraron evidencias que contradigan los hallazgos del estudio.

En cuanto al segundo objetivo específico se encontró que la interacción social mantiene una relación positiva y significativa con la producción de textos informativos en escolares de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, con un nivel de intensidad moderado ($r = 0,503$; $p = 0,024$), lo cual indica que un mayor nivel de interacción y comunicación entre los escolares está vinculado con un mejor desempeño en la escritura de textos informativos.

Lo encontrado corrobora lo afirmado por Maestre Arias et al. (2023), quienes reconocieron que el juego didáctico ayuda al fortalecimiento la interacción grupal y el aprendizaje significativo, permitiendo una mejor estructuración de palabras y oraciones; al igual que se concuerda con Chisag Guaman et al. (2024), que manifiestan que el juego favorece la activación de la memoria, la atención y la creatividad, aspectos que se potencian mediante la interacción social y el intercambio de ideas entre los educandos, lo cual es coincidente con la relación positiva encontrada entre la interacción social y la producción de textos informativos en este estudio.

De igual forma, los hallazgos están alineados con lo obtenido por Ccahuaya Puma y Lenes Pacheco(2024), quienes evidenciaron mejoras considerables en el desarrollo de competencias comunicativas después de aplicar estrategias lúdicas, resaltando el valor del componente social en el aprendizaje; también se coincide con lo reportado por Yerba Mancha (2020), quien concluyó que los juegos verbales mejoran significativamente la expresión oral infantil, esto guarda coherencia con la importancia de la interacción y comunicación entre pares para fortalecer habilidades comunicativas que influyen en la producción de textos.

Por consiguiente, los precedentes de la investigación respaldan los resultados obtenidos, además no se encontraron estudios que contradigan los hallazgos de este estudio.

En cuanto al tercer objetivo específico se encontró que la aplicación pedagógica de los juegos lingüísticos presenta una relación positiva, significativa y de intensidad fuerte con la producción de textos informativos ($r = 0,784$; $p = 0,000$) en escolares de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, lo cual expone que una integración pedagógica intencional y estructurada de estas estrategias está asociada a un mejor desempeño de los escolares en la escritura de textos informativos.

Lo obtenido es concordante con lo reportado por Chisag Guaman et al. (2024), quienes señalaron que, a pesar de los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y creativo, su implementación óptima se ve limitada por la falta de conciencia pedagógica y recursos, lo cual guarda relación con el bajo porcentaje de escolares con una aplicación pedagógica sistemática que se identificó en este estudio; asimismo, se coincide con Moyón Coronel et al. (2024), quienes concluyeron que los juegos educativos constituyen una alternativa eficaz para fortalecer las competencias lingüísticas cuando se aplican de manera intencional.

De manera similar, lo encontrado se relaciona con lo reportado por Albornoz Vicente (2021), quien evidenció que una estrategia lúdica aplicada de forma sistemática, como el crucigrama, genera mejoras significativas en la escritura estudiantil; también se corroboró lo afirmado por Rivas Panta (2023) y Ccahuaya Puma y Lenes Pacheco(2024), quienes demostraron que la aplicación estructurada de estrategias lúdicas produce diferencias significativas en la producción textual y en el desarrollo de competencias comunicativas.

Por consiguiente, los precedentes respaldan los resultados obtenidos, reafirmando que la aplicación pedagógica de los juegos lingüísticos constituye un factor determinante en el fortalecimiento de la producción de textos informativos, esto evidencia las mejoras significativas en el rendimiento académico y la motivación estudiantil, lo que coincide con la fuerte relación encontrada entre la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos.

Conclusiones

Primera: Los juegos lingüísticos se relacionan de forma positiva y significativa con la producción de textos informativos en los escolares de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, evidenciada con una correlación de Pearson de 0,685 (p = 0,001), indicando una relación moderada; además el 35,0% de los estudiantes se concentra en niveles medios de ambas variables y que el 15,0% alcanza niveles altos tanto en juegos lingüísticos como en producción de textos informativos, confirmando que a mayor uso de juegos lingüísticos, mejor desempeño en la producción textual.

Segunda: La estrategia cognitiva se relaciona de manera positiva y significativa con la producción de textos informativos en los estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, con una correlación de Pearson de 0,477 (p = 0,034), evidenciando una relación moderada; además, el 25,0% de los educandos se ubica en niveles medios de ambas variables y el 10,0% alcanza niveles altos tanto en estrategia cognitiva como en producción textual, lo que confirma que el fortalecimiento de procesos cognitivos incide favorablemente en la escritura informativa.

Tercera: La interacción social presenta una relación positiva y significativa con la producción de textos informativos en los estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, reflejada en una correlación de Pearson de 0,503 (p = 0,024), indicando una relación moderada; además el 30,0% de los estudiantes se concentra en niveles medios de ambas variables y que el 15,0% alcanza niveles altos tanto en interacción social como en producción textual, destacando la influencia del intercambio comunicativo en el desarrollo de textos informativos.

Cuarta: La aplicación pedagógica de los juegos lingüísticos se relaciona de forma positiva, significativa y fuerte con la producción de textos informativos en los estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025, con una correlación de Pearson de 0,784 (p = 0,000); además el 45,0% de los escolares con un nivel bajo de aplicación pedagógica se asocia a niveles bajos y medios de producción textual, mientras que el 15,0% alcanza un nivel alto en ambas variables, lo que resalta la importancia de una integración pedagógica consciente y estructurada.

Recomendaciones

Primera: Al Director de la institución educativa y equipo directivo, se sugiere promover la incorporación sistemática de los juegos lingüísticos como estrategia metodológica en el área de Comunicación, para fortalecer la producción de textos informativos en los escolares, mediante la inclusión de los juegos lingüísticos en el Plan Curricular Institucional y en las programaciones anuales del área de Comunicación, organizando jornadas de capacitación docente sobre el uso pedagógico de estas estrategias y realizar el monitoreo de su aplicación mediante sesiones de clase observadas y revisión de productos escritos de los estudiantes.

Segunda: A los Docentes del área de Comunicación, se sugiere fortalecer el desarrollo de estrategias cognitivas vinculadas a la comprensión, organización y procesamiento de la información durante la producción de textos informativos, para mejorar el desempeño en la escritura informativa, mediante el diseño e implementación de actividades previas, durante y posteriores a la escritura, como organizadores gráficos, esquemas de ideas, lluvias de palabras y revisión guiada de textos, integrándolas de manera progresiva en las sesiones de aprendizaje y evaluando su impacto a través de rúbricas de producción textual.

Tercera: A los Docentes y tutores de aula, se sugiere fomentar espacios de interacción social y trabajo colaborativo durante el proceso de producción de textos informativos, para potenciar la producción textual con fines informativos, mediante la implementación de actividades grupales como debates, trabajos en parejas, coevaluación de textos y socialización de producciones escritas, promoviendo el intercambio de ideas y la retroalimentación entre pares dentro de un clima de respeto y participación activa.

Cuarta: A los Directivos, docentes y futuros investigadores, se sugiere optimizar la aplicación pedagógica de los juegos lingüísticos mediante una planificación intencional y estructurada, para mejorar significativamente la producción de textos informativos mediante la elaboración de guías metodológicas que especifiquen objetivos, procedimientos y criterios de evaluación de los juegos lingüísticos, asegurar su aplicación constante en el aula y promover futuras investigaciones que profundicen en su impacto pedagógico en distintos contextos educativos.

Referencias Bibliográficas

Acuña Rosas, J., & Huaman Cardenas, A. C. N. (2024). *Juegos lingüísticos para el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años* [Trabajo de investigación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa]. https://repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe/server/api/core/bitstreams/26c06f16-2e8a-4830-b2e1-ae36008edd02/content

Albornoz Vicente Vicente, E. (2021). *Crucigrama como estrategia para desarrollar la escritura en los estudiantes del 1° grado de la institución educativa n° 32483 Ricardo Palma Soriano, Tingo María- 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huánuco]. https://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2615?show=full&utm_source=chatgpt.com

Álvarez Beltrán, M. C. (2020). *Producción de textos informativos a partir del trabajo cooperativo* [Trabajo de Grado de Maestría, Universidad Externado de Colombia]. https://bdigital.uexternado.edu.co/entities/publication/5e979ef0-7bb9-4b3e-a23f-6f86235fee2b

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 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

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

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la*

primera infancia. The Lego Fundation. https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana. (2020, septiembre 8). *Generando pretextos para leer y escribir textos*. FONDEP. https://www.fondep.gob.pe/red/iniciativa-pedagogica/IP20000108-generando-pretextos-para-leer-y-escribir-textos

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

Hernández Escamilla, G. P., & Sánchez Hernández, J. A. (2021). *Textos argumentativos: Principales factores que inciden en la compresión 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 estu-diantes 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. (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

Hidalgo Roque Roque, S. (2024). *Taller de juego de palabras para producir diversos tipos de textos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez Huánuco—2023* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huánuco]. https://repositorio.udh.edu.pe/handle/20.500.14257/5855?utm_source=chatgpt.com

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. *IGOBERNANZA*, *6*(22), 981-994. https://doi.org/10.47865/igob.vol6.n22.2023.283

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 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

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 Economica.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Raymundo Mendoza, D. M. (2025). *Estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos en niños de 3.er grado de Educación Primaria* [Trabajo de Suficiencia Profesiona, Universidad de Piura].

https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/c28e6bfe-a355-4354-a299-629d6b2fa422/content

Rivas Panta 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

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.

Yerba Mancha Mancha, L. J. (2020). *Juegos verbales y el desarrollo de la expresión oral en niños, de cuatro años de la institución 1249, Cusco, 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.13032/19599/DESARROLLO_EXPRESION_ORAL_YERBA_MANCHA_LIZ_JESSICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Matriz de consistencia

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general: ¿Cuál es la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025?	**Objetivo general:** Determinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.	**Hipótesis general:** Los juegos lingüísticos se relacionan significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.	**Variable 1:** Juegos lingüísticos **Dimensiones** • Estrategia cognitiva • Interacción social • Aplicación pedagógica **Variable 2:** Producción de textos informativos **Dimensiones** • Organización textual • Adecuación lingüística • Propósito comunicativo	**Enfoque:** Cuantitativo **Tipo:** Básica **Nivel:** Correlacional **Diseño:** No experimental y transversal
Problemas específicos: 1° ¿De qué manera se relaciona la estrategia cognitiva y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025? 2° ¿De qué manera se relaciona la interacción social y la	**Objetivos específicos:** 1° Establecer la relación entre la estrategia cognitiva y la producción de textos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025. 2° Establecer la relación entre la interacción social y la	**Hipótesis específicas:** 1° La estrategia cognitiva se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025. 2° La interacción social se relaciona significativamente con		

producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025? 3° ¿De qué manera se relaciona la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025?	producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025. 3° Establecer la relación entre la aplicación pedagógica y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.	la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025. 3° La aplicación pedagógica se relaciona significativamente con la producción de textos informativos en estudiantes de 3° año de secundaria de la Institución Educativa Checcapucará de Paruro Cusco, 2025.		

Instrumentos de investigación

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“SANTA ROSA

CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE JUEGOS LINGÜÍSTICOS

INSTRUCCIONES:

Estimado(a) participante:

Este cuestionario forma parte de una investigación cuyo objetivo es determinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025. A continuación, encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con los juegos lingüísticos. Lea cada afirmación cuidadosamente y marque con una "X" el nivel que mejor describa su situación o percepción, según la siguiente escala:

(1) Nada

(2) Algo

(3) Parcialmente

(4) Totalmente

Dimensión 1: Estrategia Cognitiva		**Escala**			
N°	**Ítem**	**1**	**2**	**3**	**4**
01	Los juegos lingüísticos me ayudan a resolver problemas utilizando el lenguaje.				
02	Los juegos lingüísticos estimulan mi pensamiento lógico durante la actividad.				
03	Al jugar, utilizo estrategias para comprender y recordar mejor la información.				
04	Los juegos lingüísticos me permiten aplicar diferentes tácticas para alcanzar los objetivos del juego.				
05	Los juegos lingüísticos fomentan mi creatividad en el uso del lenguaje.				
06	Los juegos lingüísticos me ayudan a recordar mejor la información aprendida en clase.				

Dimensión 2: Interacción Social		**Escala**			
N°	**Ítem**	**1**	**2**	**3**	**4**
07	Durante los juegos lingüísticos, participo activamente en la conversación con mis compañeros.				
08	Los juegos lingüísticos me ayudan a trabajar en equipo de manera efectiva.				
09	Durante los juegos, soy capaz de comunicar mis ideas de forma clara y efectiva.				
10	Los juegos lingüísticos me permiten negociar y resolver conflictos con mis compañeros.				
11	Los juegos lingüísticos fomentan un ambiente de colaboración entre los estudiantes.				
12	Los juegos lingüísticos me ayudan a escuchar activamente a mis compañeros y responder de manera adecuada.				
Dimensión 3: Aplicación Pedagógica		**Escala**			
N°	**Ítem**	**1**	**2**	**3**	**4**
13	Los juegos lingüísticos están relacionados con los objetivos de aprendizaje.				
14	Los juegos lingüísticos me motivan a aprender y participar activamente.				
15	Los juegos lingüísticos me ayudan a reflexionar sobre lo que he aprendido.				
16	Los juegos lingüísticos se adaptan bien a las necesidades de aprendizaje en clase.				
17	Los juegos lingüísticos me permiten mejorar mis habilidades lingüísticas.				
18	Los juegos lingüísticos me ayudan a transferir lo aprendido a otras actividades académicas.				

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"SANTA ROSA

CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE PRODUCCIÓN DE TEXTOS INFORMATIVOS

INSTRUCCIONES:

Estimado(a) participante:

Este cuestionario forma parte de una investigación cuyo objetivo es determinar la relación entre los juegos lingüísticos y la producción de textos informativos en estudiantes de 3° de secundaria en una institución educativa en Cusco, 2025. A continuación, encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con la producción de textos informativos. Lea cada afirmación cuidadosamente y marque con una "X" el nivel que mejor describa su situación o percepción, según la siguiente escala:

(1) Nada

(2) Algo

(3) Parcialmente

(4) Totalmente

Dimensión 1: Organización Textual		**Escala**			
N°	**Ítem**	**1**	**2**	**3**	**4**
01	Mis textos escritos están organizados de manera lógica y secuencial.				
02	Utilizo correctamente conectores y referencias para cohesionar las ideas en mis textos.				
03	Mi texto tiene una estructura clara con introducción, desarrollo y conclusión.				
04	Mis ideas en el texto están conectadas de manera coherente a lo largo del desarrollo.				
05	Uso diferentes tipos de texto (narrativo, descriptivo, etc.) de manera adecuada según el contexto.				

Dimensión 2: Adecuación Lingüística		**Escala**			
N°	**Ítem**	**1**	**2**	**3**	**4**
06	Utilizo correctamente las normas ortográficas en mis textos.				
07	Aplico adecuadamente las reglas de gramática y sintaxis en mis escritos.				
08	El vocabulario que utilizo es preciso y variado.				
09	Empleo correctamente los signos de puntuación en mis textos.				
10	Utilizo la concordancia adecuada entre tiempos verbales y estructura de oraciones.				
Dimensión 3: Propósito Comunicativo		**Escala**			
N°	**Ítem**	**1**	**2**	**3**	**4**
11	La intención informativa de mi texto está claramente definida.				
12	Mi texto utiliza un lenguaje adecuado al público destinatario.				
13	El registro lingüístico de mi texto es apropiado según el público destinatario.				
14	El mensaje informativo de mi texto es claro para el lector.				
15	El contenido de mi texto es pertinente para su finalidad informativa.				

Validación de instrumentos

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"SANTA ROSA

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

RELACIÓN DE LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS INFORMATIVOS EN ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CHECCAPUCARÁ DE PARURO CUSCO - 2025

Nombre del instrumento: Cuestionario de encuesta

Investigador: Prof. Yovana Tumile Uscca

Criterio	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
			0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					X
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					X
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

I. **LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:** **PROMEDIO:** 84 %

Procede su aplicación [X]

Debe corregirse [ ]

Firma

Dr. José García Ccahuata

DNI: 24585155

Celular: 970057648.

ORCID: 0000-0002-5605-6834

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"SANTA ROSA

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

RELACIÓN DE LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS INFORMATIVOS EN ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CHECCAPUCARÁ DE PARURO CUSCO - 2025

Nombre del instrumento: Cuestionario de encuesta

Investigador: Prof. Yovana Tumile Uscca

Criterio	Indicadores	Criterios	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					X
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					X
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					X

I. **LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:** **PROMEDIO:** 86 %

Procede su aplicación [X]

Debe corregirse [ ]

Firma

M.Sc. Miguel Arnaldo Bejar Fernandez

DNI: 42257647

Celular: 921856991

ORCID: 0000-0002-6732-7716

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"SANTA ROSA

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

RELACIÓN DE LOS JUEGOS LINGÜÍSTICOS Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS INFORMATIVOS EN ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CHECCAPUCARÁ DE PARURO CUSCO - 2025

Nombre del instrumento: Cuestionario de encuesta

Investigador: Prof. Yovana Tumile Usca

Criterio	Indicadores	Criterios	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				/	
	2. Claridad	Está formulado con un lenguaje apropiado.				/	
	3. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				/	
Contenido	4. Actualidad	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				/	
	5. Suficiencia	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				/	
	6. Intencionalidad	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				/	
Estructura	7. Organización	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				/	
	8. Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				/	
	9. Coherencia	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				/	
	10. Metodología	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				/	

I. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 80 %

Procede su aplicación [X]

Debe corregirse [ ]

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA

Mgt. Jaime Quispe Pontecil
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN

Firma

Jaime Quispe Pontecil

DNI: 25001929

Celular: 978943504

Evidencia fotográfica



Fotografía 1. Estudiantes respondiendo la encuesta.



Fotografía 2. Estudiantes respondiendo la encuesta.



Fotografía 3. Tesista aplicando la encuesta.

Base de datos

Resultados de los Juegos Lingüísticos

N°	Estrategia Cognitiva								Interacción Social								Aplicación pedagógica								V1	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Total	Nivel	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Total	Nivel	P13	P14	P15	P16	P17	P18	Total	Nivel	Total	Nivel
1	3	2	3	3	2	3	16	2	4	3	2	4	2	3	18	2	1	2	1	1	1	2	8	1	42	2
2	2	3	2	2	3	2	14	2	2	2	2	3	2	3	14	2	3	2	1	1	1	2	10	1	38	2
3	3	4	4	3	3	2	19	3	3	3	4	4	3	2	19	3	4	4	4	3	2	2	19	3	57	3
4	3	3	2	3	2	3	16	2	3	2	2	3	3	2	15	2	3	2	1	1	2	2	11	1	42	2
5	2	2	3	2	2	3	14	2	3	2	3	2	2	2	14	2	3	3	3	3	3	3	18	2	46	2
6	3	2	3	1	2	2	13	2	2	1	2	2	3	3	13	2	1	2	2	1	1	3	10	1	36	1
7	2	1	2	2	2	1	10	1	2	2	1	2	1	2	10	1	3	1	1	2	3	2	12	1	32	1
8	3	2	2	1	2	2	12	1	2	2	2	1	3	2	12	1	2	3	3	2	3	2	15	2	39	2
9	3	4	4	2	3	3	19	3	3	3	3	2	3	3	17	2	3	3	3	2	3	3	17	2	53	2
10	3	2	3	2	3	1	14	2	3	3	3	3	2	2	16	2	2	3	3	3	3	2	16	2	46	2
11	2	1	1	2	2	2	10	1	1	2	2	1	2	2	10	1	4	2	2	3	2	3	16	2	36	1
12	3	2	1	2	2	2	12	1	2	2	2	2	1	2	11	1	2	1	1	2	2	2	10	1	33	1
13	2	3	2	3	2	3	15	2	2	2	3	2	3	3	15	2	3	2	3	3	2	3	16	2	46	2
14	3	2	3	4	2	4	18	2	3	3	4	3	2	3	18	2	3	4	3	3	3	2	18	2	54	2
15	4	3	4	4	3	4	22	3	4	4	3	4	4	3	22	3	4	3	4	3	3	4	21	3	65	3
16	3	2	2	2	1	2	12	1	3	1	3	1	1	2	11	1	3	3	1	1	2	1	11	1	34	1
17	3	2	3	4	2	3	17	2	3	4	3	3	1	3	17	2	2	2	1	2	1	1	9	1	43	2
18	2	2	3	3	2	4	16	2	4	3	2	3	3	3	18	2	3	4	3	3	2	3	18	2	52	2
19	2	1	2	1	2	2	10	1	2	1	2	1	2	2	10	1	2	2	1	1	2	2	10	1	30	1
20	3	3	4	3	1	3	17	2	3	3	4	3	3	4	20	3	4	4	3	4	3	3	21	3	58	3

Resultados de la Producción de Textos Lingüísticos

N°	Organización textual							Adecuación Lingüística							Propósito Comunicativo							V2	
	I1	I2	I3	I4	I5	Total	Nivel	I6	I7	I8	I9	I10	Total	Nivel	I11	I12	I13	I14	I15	Total	Nivel	Total	Nivel
1	3	3	2	2	1	11	2	3	1	3	2	1	2	1	2	2	2	1	1	8	1	21	1
2	3	2	3	3	2	13	2	3	2	1	2	3	11	2	2	2	2	3	2	11	2	35	2
3	2	3	3	4	4	16	3	3	2	4	3	3	15	2	4	3	4	3	4	18	3	49	3
4	3	2	2	3	3	13	2	2	3	2	3	2	12	2	3	2	3	2	3	13	2	38	2
5	3	4	2	3	3	15	2	2	3	4	2	3	14	2	3	2	4	2	3	14	2	43	2
6	2	2	2	2	2	10	1	1	2	2	2	2	9	1	2	2	2	2	2	10	1	29	1
7	1	1	2	2	3	9	1	2	1	3	1	3	10	1	1	1	3	3	2	10	1	29	1
8	2	2	2	3	3	12	2	2	2	3	1	2	10	1	3	2	3	2	2	12	2	34	2
9	2	3	2	2	2	11	2	3	3	2	1	2	11	2	2	2	3	1	2	10	1	32	2
10	4	3	3	3	1	14	2	4	2	2	3	3	14	2	2	4	2	4	3	15	2	43	2
11	3	4	2	2	3	14	2	2	1	2	1	2	8	1	3	2	2	1	2	10	1	32	2
12	2	1	2	2	3	10	1	3	2	2	1	2	10	1	2	1	2	1	4	10	1	30	1
13	3	2	2	3	2	12	2	3	2	3	3	3	14	2	3	2	3	3	3	14	2	40	2
14	3	4	4	3	4	18	3	4	3	3	3	4	17	3	3	4	4	3	3	17	3	52	3
15	4	3	3	3	3	16	3	3	3	4	3	3	16	3	2	3	3	4	4	16	3	48	3
16	3	3	4	3	2	15	2	3	3	4	3	2	15	2	3	3	2	3	2	13	2	43	2
17	2	2	2	2	2	10	1	2	2	2	2	2	10	1	2	2	1	2	2	9	1	29	1
18	4	3	4	3	4	18	3	2	3	2	3	2	12	2	3	4	2	3	4	16	3	46	3
19	2	2	2	3	2	11	2	3	2	2	2	2	11	2	2	2	3	2	2	11	2	33	2
20	4	4	3	3	2	16	3	3	3	3	4	3	16	3	3	3	4	3	3	16	3	48	3