



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Gamificación como técnica de motivación para mejorar las
habilidades comunicativas orales y escritas en estudiantes de
una Universidad Privada, Lima, 2022.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

D[↑æ^} Eã~ ↑}

AUTORA:

Carbajal Destreboa de Gamboa, Patricia Elsa (orcid.org/0000-0003-3662-8599)

ASESORA:

Dra. Palacios Garay, Jessica Paola (orcid.org/0000-002-2315-1683)

CO-ASESOR:

Dr. Ventura Orbegoso, Carlos Oswaldo (orcid.org/0000-0002-7465-8687)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedico a mis padres; Julio y Elsa por su apoyo incondicional, gran ejemplo de vida y enseñarme que los sueños sí se pueden cumplir.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, en primer lugar, en segundo lugar a mi hermosa familia, que siempre me alentaba en momentos difíciles y finalmente a todos los que colaboraron para desarrollar la presente tesis.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vii
Abstract	viii
Resumo	ix
I. Introducción	1
II. Marco teórico	4
III. Metodología	20
3.1 Tipo y diseño de investigación	20
3.2 Variables y operacionalización	21
3.3 Población, muestra y muestreo	22
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5 Procedimientos	24
3.6 Método de análisis de datos	25
3.7 Aspectos éticos	25
IV. Resultados	26
V. Discusión	35
VI. Conclusiones	44
VII. Recomendaciones	46
VIII. Propuesta	47
Anexos	58

Índice de tablas

Tabla 1 Niveles de habilidades comunicativas orales y escritas en el pretest y postest	26
Tabla 2 Niveles de la dimensión saber hablar en el pretest y postest	26
Tabla 3 Niveles de la dimensión saber escuchar en el pretest y postest	27
Tabla 4 Niveles de la dimensión saber leer en el pretest y postest	27
Tabla 5 Niveles de la dimensión saber escribir en el pretest y postest	28
Tabla 6 Prueba de normalidad	28
Tabla 7 Rangos y estadísticos de prueba del programa gamificación	29
Tabla 8 Rangos y estadística de prueba para la dimensión saber hablar	30
Tabla 9 Rangos y estadística de prueba para la dimensión saber escuchar	31
Tabla 10 Rangos y estadística de prueba para la dimensión saber leer	32
Tabla 11 Rangos y estadística de prueba para la dimensión saber escribir	33

Índice de figuras

Figura 1 Diagrama de diseño cuasiexperimental	21
---	----

Resumen

El siguiente estudio presentó como objetivo general establecer la influencia de la gamificación como técnica de motivación en la mejora de las habilidades comunicativas orales y escritas en estudiantes de una universidad privada en la ciudad de Lima en el año 2022. De esta manera, fue necesario la aplicación de una metodología de tipo básica, explicativa y cuasiexperimental, donde intervino una población de 9600 estudiantes de una universidad privada, asimismo la muestra fue de 160 estudiantes y se aplicó un muestreo por conveniencia. La técnica fue la observación y el instrumento la rúbrica. Los resultados descriptivos reportados indicaron que el grupo experimental en el pretest reportó 91% de estudiantes en el nivel regular y 56% en el nivel bueno y 44% en el nivel excelente luego del programa de gamificación. Asimismo, mediante la aplicación del u de Mann-Whitney todas las hipótesis reportaron un p-valor de 0.000, aceptándose todas las hipótesis. Se concluyó que la implementación de la gamificación evidenció mejoras en la fluidez en la comunicación en sus cuatro componentes en los estudiantes, mostrando diferencias entre el pre y postest.

Palabras clave: gamificación, habilidades comunicativas, hablar, escuchar, leer

Abstract

The following study presented as a general objective to establish the influence of gamification as a motivational technique in improving oral and written communication skills in students of a private university in the city of Lima in the year 2022. In this way, it was necessary to application of a basic, explanatory and quasi-experimental methodology, where a population of 9600 students from a private university intervened, likewise the sample was 160 students and a convenience sampling was applied. The technique was observation and the instrument was the rubric. The descriptive results reported indicated that the experimental group in the pretest reported 91% of students at the regular level and 56% at the good level and 44% at the excellent level after the gamification program. Likewise, by applying the Mann-Whitney u test, all the hypotheses reported a p-value of 0.000, accepting all the hypotheses. It was concluded that the implementation of gamification showed improvements in communication fluency in its four components in students, showing differences between the pre and post test.

Keywords: gamification, communicative skills, talk, listen, read

Resumo

O seguinte estudo apresentou como objetivo geral estabelecer a influência da gamificação como técnica motivacional para melhorar as habilidades de comunicação oral e escrita em estudantes de uma universidade privada na cidade de Lima no ano de 2022. Dessa forma, foi necessário aplicar de uma metodologia básica, explicativa e quase-experimental, onde interveio uma população de 9600 alunos de uma universidade privada, também a amostra foi de 160 alunos e foi aplicada uma amostragem por conveniência. A técnica foi a observação e o instrumento foi a rubrica. Os resultados descritivos relatados indicaram que o grupo experimental no pré-teste relatou 91% de alunos no nível regular e 56% no nível bom e 44% no nível excelente após o programa de gamificação. Da mesma forma, aplicando o teste u de Mann-Whitney, todas as hipóteses reportaram um p-valor de 0,000, aceitando todas as hipóteses. Concluiu-se que a implementação da gamificação apresentou melhorias na fluência da comunicação em seus quatro componentes nos alunos, apresentando diferenças entre o pré e o pós teste.

Palavras-chave: gamificação, habilidades de comunicação, fala, escuta, ler



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, JESSICA PAOLA PALACIOS GARAY DE RODRIGUEZ, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Gamificación como técnica de motivación para mejorar las habilidades comunicativas orales y escritas en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2022.", cuyo autor es CARBAJAL DESTRE DE GAMBOA PATRICIA ELSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 10 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JESSICA PAOLA PALACIOS GARAY DE RODRIGUEZ DNI: 00370757 ORCID: 0000-0002-2315-1683	Firmado electrónicamente por: JPAOLAPG el 12-01- 2023 14:46:12

Código documento Trilce: TRI - 0516278