



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Gamificación como método de aprendizaje para mejorar las
habilidades en el área de Comunicación para estudiantes del nivel
primaria, Lima, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

García Vilca, Marlene Julissa (orcid.org/0000-0003-2037-9954)

ASESORA:

Dra. Palacios Garay, Jessica Paola (orcid.org/0000-0002-2315-1683)

CO - ASESOR

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

LÍNEA DE INVESTIGACION

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 esta investigación a mis padres Edgar y Dora, a mi esposo Jhon e hijos Jhomar y Marjhorie quienes con su amor, paciencia y comprensión me han permitido llegar a cumplir uno de mis grandes anhelos, gracias por brindarme los estímulos y las condiciones necesarias para lograr mis metas.

Agradecimiento

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida de tranquilidad y amor.

Mi profundo agradecimiento a la Universidad César Vallejo quien me brindó durante el proceso de mis estudios a grandes profesionales que orientaron mi labor y ampliaron mis conocimientos.

Finalmente, quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a La Dra. Paola Palacios Garay, principal colaboradora durante este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este importante trabajo.

Índice de contenidos

| | |
|---|------|
| Dedicatoria | ii |
| Agradecimiento | iii |
| Índice de contenidos | iv |
| Índice de tablas | v |
| Resumen | vii |
| Abstract | viii |
| I. Introducción | 1 |
| II. Marco Teórico | 5 |
| III. Metodología | 20 |
| 3.1 Tipo y diseño de la 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 | 24 |
| 3.7 Aspectos éticos | 25 |
| IV. Resultados | 26 |
| V. Discusión | 36 |
| VI. Conclusiones | 44 |
| VII. Recomendaciones | 45 |
| VIII. Propuesta | 47 |
| Anexos | 60 |

Índice de tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Niveles de la variable habilidades en el área de comunicación 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 | 29 |
| Tabla 7 Rango para la mejora de las habilidades del área de comunicación | 30 |
| Tabla 8 Estadístico de prueba para la mejora de las habilidades del área de comunicación | 30 |
| Tabla 9 Rango para la mejora de la habilidad saber hablar | 31 |
| Tabla 10 Estadístico de prueba para la mejora de la habilidad saber hablar | 31 |
| Tabla 11 Rango para la mejora de la habilidad saber hablar | 32 |
| Tabla 12 Estadístico de prueba para la mejora de la habilidad saber hablar | 32 |
| Tabla 13 Rango para la mejora de la habilidad saber leer | 33 |
| Tabla 14 Estadístico de prueba para la mejora de la habilidad saber leer | 33 |
| Tabla 15 Rango para la mejora de la habilidad saber escribir | 34 |
| Tabla 16 Estadístico de prueba para la mejora de la habilidad saber escribir | 35 |

Índice de figuras

Figura 1 Diagrama de diseño cuasiexperimental

21

Resumen

La presente investigación llevó por objetivo establecer la influencia de la gamificación como método de aprendizaje en la mejora de las habilidades en el área de comunicación para estudiantes del nivel primaria, Lima, 2022. La metodología fue de enfoque cuantitativo, aplicada y explicativa, asimismo fue cuasiexperimental con pre y posttest. La población fue censal conformada por 80 estudiantes; 40 del grupo control y 40 del grupo experimental. Para obtener la información se aplicó como técnica la observación y como instrumento la rúbrica. En cuanto a los resultados descriptivos se encontró que el GE superó la condición inicial en las habilidades del área de comunicación, pasando de 90% en el nivel deficiente a 78% en el nivel excelente. Asimismo, los resultados inferenciales haciendo uso de U de Mann Whitney mostraron p-valor de 0.000 en todas las hipótesis específicas, con ello se aceptaron todas las hipótesis del investigador. Se concluyó que la gamificación es un método efectivo para mejorar las habilidades en el área de comunicación para estudiantes del nivel primaria, esto se debe a que mediante la gamificación el estudiante interactúa con sus compañeros, comunicándose desde sus diferentes formas de hacerlo con la intención de superar los retos planteados por el juego.

Palabras clave: escribir, escuchar, gamificación, hablar, leer.

Abstract

The objective of this research was to establish the influence of gamification as a learning method in improving skills in the area of communication for students at the primary level, Lima, 2022. The methodology was of a quantitative, applied and explanatory approach, it was also quasi-experimental with pre and posttest. The population was census made up of 80 students; 40 from the control group and 40 from the experimental group. To obtain the information, observation was applied as a technique and the rubric as an instrument. Regarding the descriptive results, it was found that the EG exceeded the initial condition in the skills of the communication area, going from 90% in the deficient level to 78% in the excellent level. Likewise, the inferential results using the Mann Whitney U test showed a p-value of 0.000 in all the specific hypotheses, thereby accepting all the researcher's hypotheses. It was concluded that gamification is an effective method to improve skills in the area of communication for students at the primary level, this is because through gamification the student interacts with their peers, communicating from their different ways of doing so with the intention of overcome the challenges posed by the game.

Keywords: writing, listening, gamification, speaking, reading.

Resumo

O objetivo desta pesquisa foi estabelecer a influência da gamificação como método de aprendizagem para melhorar as habilidades na área de comunicação para alunos do ensino fundamental, Lima, 2022. A metodologia foi de abordagem quantitativa, aplicada e explicativa, também foi quase-experimental com pré e pós-teste. A população foi censitária composta por 80 alunos; 40 do grupo controle e 40 do grupo experimental. Para obter as informações, aplicou-se a observação como técnica e a rubrica como instrumento. Com relação aos resultados descritivos, constatou-se que o GE superou a condição inicial nas habilidades da área de comunicação, passando de 90% no nível deficiente para 78% no nível excelente. Da mesma forma, os resultados inferenciais usando o teste U de Mann Whitney mostraram um p-valor de 0,000 em todas as hipóteses específicas, aceitando assim todas as hipóteses do pesquisador. Concluiu-se que a gamificação é um método eficaz para melhorar as competências na área da comunicação para alunos do ensino básico, isto porque através da gamificação o aluno interage com os seus pares, comunicando-se a partir das suas diferentes formas de o fazer com o intuito de superar os desafios colocados pelo jogo.

Palavras-chave: escrever, ouvir, gamificação, falar, ler.