



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Juegos digitales educativos en la escritura del idioma inglés a
estudiantes de secundaria de una institución pública - Lima, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Bazan Gutierrez, Esther (orcid.org/0000-0002-9546-876X)

ASESORES:

Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela (orcid.org/0000-0001-7635-5746)

Dr. Seminario Unzueta, Randall Jesús (orcid.org/0000-0002-2040-6716)

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

2024

DEDICATORIA

Agradezco a Dios, luz orientadora que ilumino cada paso de este proyecto. A mi familia fuente inagotable de apoyo y amor en los momentos difíciles. A mis maestros que encendieron la llama del conocimiento en cada tramo de esta travesía. Gracias a todos los que fueron parte de este momento.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a las personas, autoridades y docentes de la Universidad César Vallejo por su apoyo invaluable y orientación. Además agradezco a los estudiantes y docentes que colaboraron para el éxito de este trabajo académico.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RANDALL JESUS SEMINARIO UNZUETA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos digitales educativos en la escritura del idioma inglés a estudiantes de secundaria de una institución pública – Lima, 2023", cuyo autor es BAZAN GUTIERREZ ESTHER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, 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, 27 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RANDALL JESUS SEMINARIO UNZUETA DNI: 43311504 ORCID: 0000-0002-2040-6716	Firmado electrónicamente por: RSEMINARIOU001 el 07-01-2024 08:32:50

Código documento Trilce: TRI - 0709978



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, **BAZAN GUTIERREZ ESTHER** estudiante de la **ESCUELA DE POSGRADO** de la escuela profesional de **DOCTORADO EN EDUCACIÓN** de la **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE**, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos digitales educativos en la escritura del idioma inglés a estudiantes de secundaria de una institución pública – Lima, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
BAZAN GUTIERREZ ESTHER DNI: 09548158 ORCID: 0000-0002-9546-876X	Firmado electrónicamente por: EBAZANGU el 02-01- 2024 23:32:54

Código documento Trilce: INV - 1442133

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR/AUTORES	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	23
3.1. Tipo y diseño de investigación	23
3.2. Variables y operacionalización	26
3.3. Población, muestra y muestreo	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.5. Procedimientos	35
3.6. Método y análisis de datos	37
3.7. Aspectos éticos	39
IV. RESULTADOS	40
V. DISCUSIÓN	59
VI. CONCLUSIONES	68
VII. RECOMENDACIONES	71
VIII. PROPUESTA	72
REFERENCIAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Diagrama de diseño cuasi experimental	26
Tabla 2. Cantidad de la población de estudiantes	29
Tabla 3. Cantidad de la muestra de estudiantes por grupos	30
Tabla 4. Cantidad de la muestra de estudiantes	30
Tabla 5. Validación de los instrumentos por juicio de expertos	33
Tabla 6. Análisis de confiabilidad de la prueba Escritura en inglés	34
Tabla 7. Análisis de confiabilidad de la guía de observación	35
Tabla 8. Prueba de normalidad	35
Tabla 9. Descripción de los niveles de logro de la variable Escritura en inglés	40
Tabla 10. Frecuencias y porcentajes del pre y post test de la Escritura en inglés	40
Tabla 11. Prueba de normalidad de la variable escritura del inglés	462
Tabla 12. Frecuencias y porcentajes de la variable Juegos digitales educativos	43
Tabla 13. Análisis descriptivo del pre test y el post test Adecuación	44
Tabla 14. Análisis descriptivo del pre test y el post test Cohesión	45
Tabla 15. Análisis descriptivo del pre test y el post test Coherencia	46
Tabla 16. Prueba de U de Mann Whitney – escritura en inglés	47
Tabla 17. Prueba de U de Mann Whitney – Adecuación	48
Tabla 18. Prueba de U de Mann Whitney – Cohesión	49
Tabla 19. Prueba de U de Mann Whitney - Coherencia	50

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Variable Independiente Juegos digitales educativos	16
Figura 2. Variable Dependiente Escritura en ingles	21
Figura 3. Diseño Metodologico Secuencial e Integrado de la investigación	25

RESUMEN

En el presente estudio, el objetivo es determinar la influencia de los juegos digitales educativos en la escritura del idioma inglés a estudiantes de secundaria de una institución pública – Lima, 2023. Este trabajo se fundamenta bajo el paradigma postpositivista, con un enfoque mixto de tipo aplicado, método secuencial e integrado, se uso para lo cuantitativo el diseño cuasiexperimental y para lo cualitativo el diseño fenomenológico. La muestra estuvo conformada por 134 estudiantes, formando dos grupos de control y experimental de 67 alumnos, que fueron evaluados por el test de conocimiento y luego 3 docentes y 6 estudiantes del 4to de secundaria por medio de una entrevista semi estructurada. Los resultados evidenciaron que el grupo control y experimental no presentaron diferencias significativas ($\text{sig.} = 0,872$ mayor a $0,05$), en el pre test, contemplando que ambos grupos presentaban calificaciones similares. Posterior a la aplicación, el grupo experimental resulto con mejoras en la escritura. Se concluye que los juegos digitales educativos influyen significativamente en la escritura en inglés a estudiantes de secundaria de una institución pública en Lima en 2023, mejorando dimensiones como adecuación, cohesión y coherencia textual. Como también la percepción de los docentes y estudiantes es positiva en cuanto a la implementación de juegos digitales.

Palabras clave: Juegos digitales, escritura en inglés, Adecuación, Cohesión, Coherencia.

ABSTRACT

In the present study, the objective is to determine the influence of educational digital games on English language writing in high school students of a public institution - Lima, 2023. This work is based on the postpositivist paradigm, with a mixed approach of applied type, sequential and integrated method, the quasi-experimental design was used for the quantitative and the phenomenological design for the qualitative. The sample was made up of 134 students, forming two control and experimental groups of 67 students who were evaluated by the knowledge test and then 3 teachers and 6 students from the 4th year of high school through a semi-structured interview. The results showed that the control and experimental groups did not present significant differences ($\text{sig.} = 0.872$ greater than 0.05), considering that both groups presented similar scores. After the application, the experimental group resulted in improvements in writing. It is concluded that educational digital games significantly influence the English writing of high school students from a public institution in Lima in 2023, improving dimensions such as adequacy, cohesion and textual coherence. As well as the perception of teachers and students is positive regarding the implementation of digital games.

Keywords: Digital games, English writing, Adequacy, Cohesion, Coherence.