



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

Videojuego para mejorar la comprensión lectora en alumnos del 3er grado de primaria de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza de Laredo, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Ingeniero de Sistemas

AUTORES:

Alcantara Collantes, Jeffrey Ernesto (orcid.org/0000-0001-5811-3989)

Llatas Torres, Erick Brayan (orcid.org/0000-0003-0914-5364)

ASESORA:

Dra. Rodriguez Peña, Milagros Janet (orcid.org/0000-0001-8132-9956)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Sistemas de Información y Comunicaciones

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedico esta investigación a Dios, quien me permitió llegar hasta este momento trascendental de mi formación profesional, gracias a mi padre por ser el pilar más importante en mi vida, me apoyó en los mejores y peores momentos a lo largo de mi carrera.

Alcántara Collantes Jeffrey Ernesto

Dedico esta tesis a mis hermanas, pero sobre todo a mi madre Lucy, quien siempre me motivo para salir adelante, a pesar de las dificultades que se presentaron en el transcurso de mi formación, gracias a ti logre culminar esta maravillosa etapa, me enseñaste a creer en mí y a nunca darme por vencido.

Llatas Torres Erick Brayan

Agradecimiento

Agradecemos principalmente a Dios por darnos la sabiduría y la fuerza para seguir adelante, superando cada dificultad que se presentó en nuestra formación profesional.

No podemos dejar de lado a nuestras familias, gracias a su apoyo llegamos a culminar uno de los muchos objetivos propuestos, nos motivaron y ayudaron de la mejor manera posible.

Por otro lado, agradecemos inmensamente a nuestro docente, el Dr. Segundo Edwin Cieza Mostacero, quien nos compartió su conocimiento y guió en todo momento, gracias por su paciencia y por asesorarnos durante el desarrollo de esta investigación.

Finalmente, agradecer al director del colegio, el Sr. Homero Lenin León Pretel, por abrirnos sus puertas y permitir la elaboración de nuestra investigación en conjunto con sus docentes, mismos que apoyaron en la recolección de datos y en la aplicación del videojuego.

Los autores

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras.....	vii
Resumen	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	21
3.6. Método de análisis de datos.....	22
3.7. Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	38

Índice de tablas

Tabla 1. Técnicas e instrumentos.....	20
Tabla 2. Hipótesis para el nivel de comprensión literal.....	50
Tabla 3. Hipótesis para el nivel de comprensión inferencial.....	50
Tabla 4. Hipótesis para el nivel de comprensión crítico.....	51
Tabla 5. Resultados de la Posprueba Gc y Posprueba Ge.....	52
Tabla 6. Datos de la Posprueba Gc.....	53
Tabla 7. Información de los datos de la Posprueba Gc.....	53
Tabla 8. Datos de la Posprueba Ge.....	53
Tabla 9. Información de los datos de la Posprueba Ge.....	54
Tabla 10. Datos de la Posprueba Gc.....	54
Tabla 11. Información de los datos de la Posprueba Gc.....	54
Tabla 12. Datos de la Posprueba Ge.....	55
Tabla 13. Información de los datos de la Posprueba Ge.....	55
Tabla 14. Datos de la Posprueba Gc.....	56
Tabla 15. Información de los datos de la Posprueba Gc.....	56
Tabla 16. Datos de la Posprueba Ge.....	56
Tabla 17. Información de los datos de la Posprueba Ge.....	57
Tabla 18. Prueba de normalidad del Gc del indicador nivel de comprensión literal	58
Tabla 19. Prueba de normalidad del Ge del indicador nivel de comprensión literal	60
Tabla 20. Prueba de normalidad del Gc del indicador nivel de comprensión inferencial.....	62
Tabla 21. Prueba de normalidad del Ge del indicador nivel de comprensión inferencial.....	63

Tabla 22. Prueba de normalidad del Gc del indicador nivel de comprensión crítico.	65
Tabla 23. Prueba de normalidad del Ge del indicador nivel de comprensión crítico.	66
Tabla 24. Posprueba para el indicador de nivel de comprensión literal (Gc-Ge). .	68
Tabla 25. Posprueba para el indicador de nivel de comprensión inferencial (Gc- Ge).....	69
Tabla 26. Posprueba para el indicador de nivel de comprensión crítico (Gc-Ge)..	70

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Diseño de investigación.....	17
Figura 2. Grafica de la prueba de normalidad del Gc del nivel de comprensión literal.	59
Figura 3. Gráfico de la prueba de normalidad del Ge del nivel de comprensión literal.	60
Figura 4. Grafica de la prueba de normalidad del Gc del nivel de comprensión inferencial.	62
Figura 5. Grafica de la prueba de normalidad del Ge del nivel de comprensión inferencial	64
Figura 6. Grafica de la prueba de normalidad del Gc del nivel de comprensión crítico.	66
Figura 7. Grafica de la prueba de normalidad del Ge del nivel de comprensión crítico.	67
Figura 8. Presentación e interacción de la primera versión del juego	71
Figura 9. Primera obtención de datos del videojuego	72
Figura 10. Ultima obtención de datos del videojuego	74
Figura 11. Aplicación de los cuestionarios para el grupo control	76
Figura 12. Aplicación de los cuestionarios al grupo experimental.....	78

Índice de anexos

Anexo 1. Matriz de Operacionalización de Variables.....	38
Anexo 2. Matriz de indicadores de Variables.....	39
Anexo 3. Matriz de Consistencia	40
Anexo 4. Cuestionario para el nivel de comprensión literal	41
Anexo 5. Cuestionario para el nivel de comprensión inferencial	44
Anexo 6. Cuestionario para el nivel de comprensión crítico.....	47
Anexo 7. Hipótesis de los indicadores	50
Anexo 8. Análisis descriptivo.....	52
Anexo 9. Análisis inferencial.....	58
Anexo 10. Fotos y documentos	71
Anexo 11. Desarrollo de la metodología SUM	82
Anexo 12: Manual del videojuego	164
Anexo 13. Requisitos de instalación.....	184
Anexo 14: Carta de presentación	185
Anexo 15: Carta de aceptación	186
Anexo 16: Carta de implementación	187

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general mejorar la comprensión lectora en alumnos del 3er grado de primaria de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza de Laredo mediante el uso de un videojuego en el año 2023. El tipo de investigación fue aplicada y el diseño fue experimental puro, además como técnica de recolección de datos se usó la encuesta y como instrumento fue el cuestionario, se hizo uso de la metodología SUM para el desarrollo del videojuego, la cual consta de 5 fases: concepto, planificación, elaboración, beta y cierre. Los resultados obtenidos para el grupo experimental fueron, aumento el nivel de comprensión literal, donde se obtuvo un 3% de logro en progreso, un 77% de logro previsto y un 20% de logro destacado a comparación del grupo control que tuvo un 50% de inicio, un 17% en progreso, un 23% en logro previsto y un 10% en logro destacado, así mismo se aumentó el nivel de comprensión inferencial, el cual se mostró un 3% en progreso, un 83% en logro previsto y un 13% en logro destacado, a comparación del grupo control que obtuvo un 50% en un inicio, un 13% en progreso, un 17% en logro previsto y un 20% en logro destacado, también aumento el nivel de comprensión crítico, el cual mostro un 27% en un inicio, un 40% de estudiantes estaba en progreso, el 27% estaba en el logro previsto y el 7% se encontraba en el logro destacado, a comparación del grupo de control que obtuvo un 70% en un inicio, un 7% en progreso, un 13% en logro previsto y un 10% en logro destacado, dado que la muestra fueron 30 registros relacionados con este proceso; se empleó la prueba de normalidad Shapiro – Wilk para procesar los resultados del grupo control y grupo experimental, y con estos, se usó la prueba no paramétrica U de Mann Whitney para analizar el indicador de nivel de comprensión literal; así mismo, el nivel de comprensión inferencial y nivel de comprensión crítico. Como conclusión se obtuvo que el uso de un videojuego si mejora la comprensión lectora en los alumnos del 3er grado de primaria de la institución Educativa Antenor Orrego Espinoza de laredo en el año 2023.

Palabras clave: Comprensión lectora, videojuego, metodología SUM.

Abstract

The general objective of this research was to improve reading comprehension in 3rd grade students of the Antenor Orrego Espinoza de Laredo Educational Institution through the use of a video game in the year 2023. The type of research was applied and the design was pure experimental, and the data collection technique used was the survey and the questionnaire as an instrument. The SUM methodology was used for the development of the video game, which consists of 5 phases: concept, planning, elaboration, beta and closure. The results obtained for the experimental group were: an increase in the level of literal comprehension, where 3% of achievement in progress, 77% of expected achievement and 20% of outstanding achievement were obtained compared to the control group, which had 50% at the beginning, 17% in progress, 23% in expected achievement and 10% in outstanding achievement, as well as an increase in the level of inferential comprehension, which showed 3% in progress, 83% in expected achievement and 13% in outstanding achievement, Compared to the control group that obtained 50% at the beginning, 13% in progress, 17% in expected achievement and 20% in outstanding achievement, the level of critical comprehension also increased, which showed 27% at the beginning, 40% of students were in progress, 27% were in expected achievement and 7% were in outstanding achievement, compared to the control group that obtained 70% at the beginning, 7% in progress, 13% in expected achievement and 10% in outstanding achievement, given that the sample consisted of 30 records related to this process; the Shapiro-Wilk normality test was used to process the results of the control group and the experimental group, and with these, the non-parametric Mann Whitney U test was used to analyze the literal comprehension level indicator; likewise, the inferential comprehension level and critical comprehension level. In conclusion, it was found that the use of a video game does improve reading comprehension in 3rd grade students of the Antenor Orrego Espinoza de laredo Educational Institution in the year 2023.

Keywords: Reading comprehension, video game, SUM methodology.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RODRIGUEZ PEÑA MILAGROS JANET, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de INGENIERÍA DE SISTEMAS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Videojuego para Mejorar la Comprensión Lectora en Alumnos del 3er Grado de Primaria de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza de Laredo, 2023", cuyos autores son LLATAS TORRES ERICK BRAYAN, ALCANTARA COLLANTES JEFFREY ERNESTO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 27.00%, 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.

TRUJILLO, 18 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RODRIGUEZ PEÑA MILAGROS JANET DNI: 40528487 ORCID: 0000-0001-8132-9956	Firmado electrónicamente por: MILAGROSRP el 18- 07-2023 22:36:56

Código documento Trilce: TRI - 0598780