



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA
Y GESTIÓN EDUCATIVA**

Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora en estudiantes de
primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTORA:

Narrea Chero, Nancy Maribel (orcid.org/0009-0009-8936-5818)

ASESORAS:

Dra. Fuster Guillén, Doris Elida (orcid.org/0000-0002-7889-2243)

Dra. Trujillo Medrano, Betty (orcid.org/0000-0002-9647-9583)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

A mi madre, quien me enseñó a trabajar por mis sueños y quien tuvo fe en mí siempre. Que desde el cielo está siempre conmigo y su amor seguirá presente todos los días de mi vida. A mi familia, por todo su cariño inmenso, por creer en mí y siempre motivarme a seguir mi vocación.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por darme la fuerza y salud para poder culminar con éxito esta meta alcanzada. Además, reconocer el esfuerzo educativo de los Gestores, Directivos y Docentes de la Universidad Privada César Vallejo, como también mi profundo agradecimiento y reconocimiento a la asesora, Dra. Doris Elida Fuster Guillén por su valioso apoyo, dedicación, paciencia y aportes que permitió el desarrollo de este trabajo de investigación.



DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Dra. Fuster Guillén, Doris Elida, docente de la Escuela de posgrado de la Universidad César Vallejo sede Lima norte, asesor (a) de la tesis, titulada: “Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora en estudiantes de primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores, 2023”, del autor NARREA CHERO, NANCY MARIBEL constato que la investigación tiene un índice de similitud del 19.00% del 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, 30 de junio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor: Fuster Guillén, Doris Elida	
DNI:04086550 ORCI: 0000-0002-7889-2243	Firma 

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR


Yo Nancy Maribel Narrea Chero, egresado de la Escuela de posgrado y Escuela Profesional / Programa académico De maestría en Educación con mención en docencia y gestión educativa de la Universidad César Vallejo, los olivos, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:

“Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora en estudiantes de primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores, 2023”, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

1. No ha sido plagiado 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 publicado ni presentado 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 información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Lima, 30 de junio del 2023

Apellidos y Nombres del Autor	
Narrea Chero Nancy Maribel	
DNI 09264655	Firma 
ORCID: 0000-0002-7889-2243	

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Originalidad del Asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	24
3.1. Tipo y diseño de investigación	24
3.2. Variables y operacionalización	25
3.3. Población, muestra y muestreo	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
3.5. Procedimientos	29
3.6. Métodos de análisis de datos	29
3.7. Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS	31
4.1. Resultados descriptivos	31
4.2. Contrastación de hipótesis	33

4.2.1. Comprobación de hipótesis general	33
4.2.2. Comprobación hipótesis específicas	34
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS	46
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudiantes de cuarto grado	27
Tabla 2. Dependencia a los videojuegos en estudiantes de cuarto grado	31
Tabla 3. Dimensiones de la dependencia a los videojuegos	31
Tabla 4. Comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado	32
Tabla 5. Dimensiones de la comprensión lectora	32
Tabla 6. Correlación dependencia a los videojuegos y comprensión lectora	33
Tabla 7. Correlación entre dependencia a los videojuegos y obtención de información del texto escrito	34
Tabla 8. Correlación entre dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto	35
Tabla 9. Correlación entre dependencia a los videojuegos y reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto	36

Índice de figuras

Figura 1. Diagrama de esquema

25

Resumen

La investigación ejecutada presentó como objetivo establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores.

Se consideró el enfoque cuantitativo; respecto al tipo y diseño, fue básica y no experimental correlacional respectivamente, la muestra censal alcanzó los 95 estudiantes de cuarto grado, quienes fueron evaluados por medio de dos instrumentos validados para conseguir los datos de ambas variables.

Los resultados indican la existencia de relación estadísticamente significativa ($p < 0,05$) entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora, asimismo, los resultados obtenidos muestran también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,237$); se ha demostrado también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,222$) entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito, asimismo, correlación baja e inversa ($Rho = -0,213$) entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto; se demostró la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,218$) entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto.

Se concluye que aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez bajos niveles de comprensión lectora.

Palabras clave: Dependencia a los videojuegos, comprensión lectora, inferencia, interpretación, reflexión.

Abstract

The research carried out presented the objective of establishing the relationship between dependence on video games and reading comprehension in fourth grade students of primary education of an educational institution in San Juan de Miraflores.

The quantitative approach was considered; Regarding the type and design, it was basic and non-experimental correlational respectively, the census sample reached 95 fourth grade students, who were evaluated by means of two validated instruments to obtain the data of both variables.

The results indicate the existence of a statistically significant relationship ($p < 0.05$) between dependence on video games and reading comprehension, likewise, the results obtained also show the presence of low and inverse correlation ($Rho = -0.237$); It has also been shown the presence of low and inverse correlation ($Rho = -0.222$) between dependence on video games and obtaining information from the written text, likewise, low and inverse correlation ($Rho = -0.213$) between dependence on video games and the inference and interpretation of information from the text; the presence of low and inverse correlation ($Rho = -0.218$) between dependence on video games and reflection-evaluation of the form, content and context of the text was demonstrated.

It is concluded that those students who show a higher level of risk of developing dependence on video games could also present low levels of reading comprehension.

Keywords: Dependence on video games, reading comprehension, inference, interpretation, reflection.

I. INTRODUCCIÓN

Se puede decir que hoy en día los videojuegos representan el pasatiempo favorito de muchas personas a nivel global, incluido adultos y niños, siendo estos últimos los que mayormente disfrutan de los mismos, por lo que cada día aumenta más el número de seguidores de estos juegos. Las opiniones respecto al beneficio de los videojuegos en los niños están divididas, algunos opinan que el uso de estos juegos tiene sus bondades, sobre todo en el ámbito educativo, a pesar que no hay mucha evidencia científica al respecto, mientras que otros afirman que el uso desmedido de dichos juegos trae consecuencias negativas para los niños.

Estudios realizados en Europa y Estados Unidos, además de la Asociación Psiquiátrica Americana (APA) refieren que aquellos individuos que tienen dificultades para controlar el uso de los videojuegos muestran comportamientos parecidos a otros tipos de adicciones, tales como el empleo compulsivo de sustancias psicotrópicas, deterioro del funcionamiento social y síndrome de abstinencia; cabe señalar también que la OMS (2018) en la última Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) ha incluido en su manual al trastorno por uso de videojuegos.

La dependencia o adicción a los videojuegos aqueja a niños y jóvenes principalmente, y esto se da tanto a nivel mundial como en nuestro país, ya que generalmente este tipo de juegos están al alcance de la mayoría de personas, ya sea en consolas, tabletas, computadoras, laptops, así como en teléfonos celulares, los cuales se encuentran más cerca de las personas por ser un aparato de uso diario y muchas veces indispensable en estos tiempos, sin embargo, utilizados de manera inadecuada en etapas tempranas de la vida puede generar daño en el desarrollo cognitivo y también psicosocial (Chirinos, 2019).

Si bien es cierto, desde antes del inicio del Covid-19 muchos niños en edad escolar utilizaban los videojuegos para su recreación, pero al parecer estas cifras se han incrementado después de la pandemia, el cual podría tener diversas causas, siendo quizás la principal, los largos meses de cuarentena o inmovilización decretada por las autoridades, que limitó en gran medida las posibilidades de recreación de los estudiantes, reduciéndose muchas veces al solo uso de los dispositivos móviles para su entretenimiento, por lo tanto, durante

este tiempo las actividades de esparcimiento para niños al aire libre fueron prácticamente inexistentes.

Muchas veces hemos sido testigos que una buena cantidad de padres y madres de familia utilizan los videojuegos como una alternativa para mantener ocupados a sus hijos o como recompensa para el manejo de la conducta en el hogar, pero a la vez estos padres de familia suelen quejarse de que sus hijos descuidan sus obligaciones escolares por pasar tantas horas en estos videojuegos. Los videojuegos pueden resultar una alternativa innovadora, ya que a través de ellos pueden asociarse ciertas emociones y comportamientos que beneficiarían el aprendizaje en los escolares (Moreno, como se citó en Tello, 2021), sin embargo, estas bondades atribuidas a los videojuegos podrían no presentarse, y contrariamente estar asociados a conductas inadecuadas e incluso violentas, limitando en algunos niños la capacidad para expresar sentimientos (Moncada & Chacón, 2012).

Las cifras respecto a los hábitos y comprensión de la lectura generan preocupación desde hace tiempo en nuestro país; esta situación muchas veces es atribuida a los problemas en el sistema educativo, como también a situaciones personales de los estudiantes como es la motivación o desinterés por la lectura, etc. (Talledo, como se citó en Lumbreras, 2021). La situación desfavorable respecto a la lectura se ha hecho evidente en las últimas evaluaciones PISA, cuyos resultados han sido adversos para nuestro país, ubicándonos entre los últimos países de la región.

En una institución educativa del distrito de San Juan de Miraflores se ha observado, incluso desde antes de la pandemia del Covid-19, que un buen número de niños de educación primaria pasan muchas horas en los videojuegos, e incluso lo hacen en horarios en los cuales deberían estar desarrollando sus actividades académicas, reduciendo de esta manera las horas que deben ocupar en sus obligaciones escolares por estar conectados en los dispositivos móviles y computadoras en donde se encuentran estos juegos, los cuales practican de manera individual o grupal (juegos en red).

Se sabe que muchos padres de familia de la institución educativa permiten a sus hijos el uso de estos videojuegos; en algunos casos les entregan como premio a un buen comportamiento observado, también les facilitan los dispositivos

móviles para mantenerlos ocupados y de esta forma poder ellos realizar sus actividades personales sin ser molestados, otro grupo de padres facilitan estos juegos a sus hijos como un “calmante” para evitar sus rabietas. Se ha notado también una caída en el rendimiento de la comprensión lectora en algunos estudiantes de primaria, a la vez una disminución en las calificaciones en el curso de comunicación principalmente.

De acuerdo a lo expuesto, planteamos el siguiente problema general: ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023?; asimismo, planteamos los siguientes problemas específicos: (a) ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023? (b) ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023? (c) ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023?

La investigación desarrollada queda justificada teóricamente ya que su propósito fue aportar algo más al conocimiento que se tiene sobre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora, por lo tanto, los resultados obtenidos serán estructurados de hoy en adelante en una nueva alternativa teórica para que sea incorporado como material de consulta para otros investigadores en el futuro, ya que a través del estudio realizado ha quedado demostrado la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora.

A nivel práctico, la investigación se justifica ya que se ha realizado con el propósito de buscar mejoras en la comprensión lectora de los estudiantes, por lo tanto, los resultados obtenidos servirán para plantear estrategias que permitan, entre otras cosas, captar un mayor interés por la lectura en los estudiantes de educación primaria, el cual repercuta de manera positiva en el rendimiento de los

mismos y de esta manera se pueda alcanzar algunos de los objetivos académicos propuestos en la institución educativa.

La investigación se justifica metodológicamente, ya que se han desarrollado todas las fases del método científico, correspondiente a una investigación cuantitativa, por otro lado, para medir las variables estudiadas se han utilizado dos instrumentos validados de manera rigurosa, los cuales podrán ser considerados más adelante por otros investigadores en sus trabajos.

El estudio tiene como objetivo general: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023. También se plantea los siguientes objetivos específicos: (a) Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023. (b) Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023. (c) Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.

Se plantea la siguiente hipótesis general: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023. También se plantean las siguientes hipótesis específicas: (a) Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023. (b) Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023. (c) Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a

los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a los estudios desarrollados en el extranjero: García y Roque (2023) en Ecuador, realizaron un estudio teniendo por objetivo determinar la asociación entre la adicción a los videojuegos y procrastinación académica; el estudio de diseño no experimental y nivel correlacional fue desarrollado con 91 estudiantes de una unidad educativa de la provincia de Pastaza, siendo los datos obtenidos a través de una prueba sobre procrastinación y un instrumento para medir las experiencias con los videojuegos. Los resultados demostraron que el 47.25% no presentaba adicción a los videojuegos, mientras que un 43.96% mostraba ciertos indicadores de adicción, también quedó demostrado que la adicción a los videojuegos y la procrastinación académica se encuentran relacionados significativamente ($p=0.019$) siendo la correlación baja y positiva ($\rho = 0.245$). Se concluyó que, a mayor adicción a los videojuegos, mayor postergación de las actividades. El estudio mencionado ha permitido adquirir un mayor conocimiento de los videojuegos como elemento contraproducente para el cumplimiento de las responsabilidades académicas en los escolares, por lo tanto, es necesario se preste atención al uso de estos videojuegos entre los niños y se evite su adicción.

Por otro lado, Carrillo & García (2022) en España, desarrollaron una investigación cuyo objetivo fue analizar la asociación entre el consumo habitual de videojuegos y el rendimiento académico; la investigación fue de enfoque cuantitativo y nivel correlacional, en la cual se trabajó con una muestra de 125 estudiantes; para conseguir los datos correspondientes a la primera variable se aplicó un instrumento sobre hábitos de consumo de videojuegos, mientras que los datos del rendimiento académico fueron obtenidos de la calificación lograda por la muestra en las dos primeras evaluaciones realizadas por la institución. Los resultados mostraron que el consumo elevado de videojuegos se asociaba a una mayor probabilidad de presentar menor rendimiento académico ($\beta = -4.504$; $t = -0.263$; $p < 0.05$). Se concluyó que el estudiante cuanto más tiempo utiliza los videojuegos, menor será su rendimiento académico en la escuela. En cuanto al estudio anterior, si bien es cierto los videojuegos representan un medio de recreación muy aceptado por los niños, adolescentes y también padres de familia en estos tiempos, el uso excesivo o poco controlado podría generar repercusiones

directas y negativas en el rendimiento escolar, incluso con riesgo de fracaso escolar, además de otros problemas personales.

Asimismo, Gómez et al. (2020) en España, elaboró un estudio con el objetivo conocer la relación entre el tiempo utilizado en los videojuegos y el rendimiento académico; fue un estudio ex post facto y transversal realizado con 1060 estudiantes, a quienes se administró una prueba validada sobre videojuegos, se utilizó también otro cuestionario para medir el rendimiento académico. Los resultados demostraron que aquellos estudiantes que pasaban demasiadas horas en los videojuegos durante la semana reprobaban más cursos, y los que jugaban videojuegos con un tiempo moderado de uso obtenían mejores calificaciones. Se concluyó que existe correlación baja y negativa ($r = -0.108$; $p = 0.000$) entre el tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico, esto quiere decir que al elevar las horas de uso de los videojuegos disminuye el rendimiento en los estudiantes. La investigación anterior, al igual que otros estudios realizados, ha demostrado lo importante que representa el control del tiempo en el uso de videojuegos por parte de los estudiantes, siendo evidente que el uso descontrolado eleva las probabilidades de un bajo rendimiento escolar.

Finalmente, Restrepo et. al. (2019) en Colombia, realizaron un estudio con el objetivo de conocer la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en escolares de instituciones educativas de Antioquia; el estudio empírico-analítico y correlacional se desarrolló con una muestra de 335 individuos, utilizándose el test de UPNT (uso problemático de nuevas tecnologías) para medir la primera variable, mientras que para la segunda variable se solicitó a las instituciones educativas el promedio de notas de los estudiantes. Los resultados demostraron una mayor prevalencia de uso de videojuegos en los varones respecto a las mujeres, por otro lado, los videojuegos educativos y de agilidad mental son los menos usados por los estudiantes; finalmente, no se encontró relación estadísticamente significativa ($p > 0.05$) entre el desempeño escolar y el uso de los videojuegos en los sujetos estudiados. El estudio anterior señala que son los varones quienes tienen una mayor predilección por este tipo de juegos frente a las mujeres, sin embargo, el estudio también revela que los videojuegos no tendrían mayor repercusión en el rendimiento académico de los estudiantes, incluso existen investigaciones donde se ha demostrado que algunos

videojuegos, contrariamente a lo esperado, influyen de manera positiva en el rendimiento académico.

Respecto a las investigaciones realizadas en nuestro país: Gonzáles (2022) en Chiclayo, elaboró una investigación con el objetivo de identificar la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico; el estudio fue cuantitativo, no experimental y correlacional, participaron 20 estudiantes de primaria, a quienes se les administró una prueba validada para recoger los datos la variable videojuegos, asimismo, los datos de la variable rendimiento académico fueron obtenidos a través de las boletas de notas del primer bimestre. Los resultados revelaron que existe relación significativa ($p < 0.05$) entre los videojuegos y el rendimiento académico, asimismo, se lograron coeficientes de correlación moderados y negativos entre los videojuegos y el rendimiento en las áreas de comunicación ($\rho = -0.470$) y matemática ($\rho = -0.566$). Se concluyó que el descontrol en la utilización de los videojuegos puede generar una disminución en el rendimiento académico de los escolares. El estudio anterior demostró claramente, a través de correlaciones inversas, que el rendimiento en las áreas de comunicación y matemática podría verse afectado negativamente por el uso de los videojuegos, esto implica un uso desmesurado de estos juegos por parte de los estudiantes; si bien es cierto, existen otros factores que explican el alto o bajo rendimiento escolar, los videojuegos, según esta investigación, terminan siendo elementos perjudiciales para el desarrollo académico.

Otro estudio fue realizado por Merma (2022) en Puno, el cual tuvo por objetivo determinar la asociación entre la adicción a los videojuegos online y el rendimiento académico; el estudio cuantitativo no experimental se realizó con un grupo de 124 estudiantes de una institución educativa estatal de la ciudad de Puno, utilizándose cuestionarios debidamente validados. Los resultados demostraron, entre otras cosas, que solo el 11% de los estudiantes que juegan todos los días videojuegos separan las horas de juego y estudio, esto quiere decir que un porcentaje muy alto de estudiantes juega en horas en las que debería estar ocupado en sus tareas escolares. Se concluyó en que los videojuegos online influyen en el rendimiento académico de manera significativa ($p = 0.002$). El estudio mencionado ha comprobado una vez más que buena cantidad de estudiantes hace uso de los videojuegos de manera incontrolada, marcando a

estos juegos como una de sus prioridades y dejando a un lado sus obligaciones principales, entre ellas sus tareas escolares; este inadecuado uso de los videojuegos posiblemente es consecuencia del poco control que ejercen los padres sobre estos estudiantes, que finalmente resultan con bajo rendimiento escolar tal como se muestra en los resultados de la investigación.

Por otro lado, Quispe (2019) en Lima, desarrolló una investigación con el objetivo de identificar la relación entre las variables: dependencia a los videojuegos y habilidades sociales; el estudio fue cuantitativo y de nivel correlacional, la muestra fue de 470 estudiantes de una institución educativa de Lima Sur, quienes fueron evaluados con un cuestionario validado sobre dependencia a los videojuegos y una lista de cotejo de habilidades sociales. Los resultados obtenidos señalan que el 25.3% de los estudiantes muestran bajos niveles de dependencia a los videojuegos, por otro lado, solo el 14.7% tienen altos niveles; asimismo, se encontró relación significativa ($p < 0.05$) entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales, siendo la correlación baja y negativa ($\rho = -0.153$). Se concluyó que cuando mayor es la dependencia a los videojuegos menores son las habilidades sociales. Si bien es cierto, el estudio ha demostrado un porcentaje bajo de estudiantes con alto nivel de dependencia a los videojuegos, existe también un respetable número que hacen uso de estos videojuegos de manera recurrente, el cual ha generado otras dificultades que apuntan principalmente a su desarrollo social; es decir, el uso constante de videojuegos posiblemente repercuta en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, las mismas que son necesarias para mantener una adecuada comunicación al momento de interactuar con su entorno.

Finalmente, Gozme & Uracchahua (2019) en Arequipa, efectuaron una investigación con la finalidad conocer la influencia de los videojuegos sobre el rendimiento académico; el estudio fue no experimental y de nivel correlacional, desarrollado con una muestra de 100 estudiantes pertenecientes a un colegio privado de Arequipa; se aplicó una prueba validada por expertos para obtener los datos de la variable videojuegos, además se contó con el registro de notas para extraer los datos de la segunda variable. En cuanto a los resultados, el 90% de los estudiantes juegan videojuegos, también quedó demostrado que existe relación significativa ($p < 0.05$; $\rho = -0.375$) entre los videojuegos y el rendimiento

académico, siendo la correlación baja y negativa entre ambas variables. Se concluyó que los estudiantes con mayor adicción a los videojuegos desatienden sus obligaciones escolares, repercutiendo esto en su rendimiento. El estudio anterior llegó a comprobar que una cantidad muy elevada de estudiantes usaban los videojuegos como pasatiempo; esto es algo que se puede apreciar frecuentemente en las investigaciones, sin embargo, no todos son considerados adictos o dependientes a estos juegos, pero la tendencia es que aquellos que desarrollan adicción tienen altas probabilidades de presentar una disminución en el rendimiento escolar, a la vez que descuidan sus obligaciones académicas.

A continuación, mostramos las teorías y enfoques conceptuales pertinentes que sustentan la presente investigación:

Entre las teorías más importantes que abordan la educación podemos nombrar a la teoría educativa progresista, la cual ha recibido influencia de los distintos cambios políticos, sociales y culturales, su afán es promover la reforma en la educación y plantea la democratización de la cultura, evitando la elitización de la misma, siendo el responsable de la unión de los enfoques pragmatistas a las ideas progresistas el estadounidense John Dewey (Alpízar, 2002); el progresismo sostiene que el estudiante debe recibir una formación integral, ya que eso es imprescindible, por lo tanto, en la educación de dicho estudiante se debe considerar no solo lo cognitivo, sino también los aspectos sociales, físicos y morales, y todo esto debe recibir en condiciones igualitarias sin distinción alguna (Solís, 2022). En estos tiempos la educación en las instituciones educativas no debe limitarse solo al logro de objetivos académicos; es necesario también involucrarse un poco más en la formación personal, es decir, brindar una educación más integral como propone el progresismo, no olvidemos que el éxito personal depende de diversos elementos que interactúan mutuamente. Asimismo, existe otra teoría llamada reconstruccionista, la cual plantea que entre la escuela y la comunidad debe existir una relación más sólida, por lo tanto, es necesario que la escuela también se involucre en la tarea de mejorar la calidad de vida de aquellas comunidades, sobre todo de las que viven en condiciones difíciles producto de la pobreza. Es importante también que la escuela trabaje más de la mano con la comunidad, como plantea la teoría reconstruccionista, más aún si se sabe que los estudiantes son integrantes de esa comunidad y están en la lucha

por mejorar su calidad de vida. Por otro lado, la teoría esencialista, basada en el enfoque de la memorización continua, tiende a premiar la mejor repetición que se hace de la información recibida y no necesariamente se busca sacar el mejor provecho a dicha información; esta postura puede traer como consecuencia que aparezca el estrés y la ansiedad en aquellos estudiantes que reciben presión por parte de su familia y profesores al no memorizar adecuadamente alguna área del aprendizaje (Solís, 2022). La memorización como único recurso para el aprendizaje en estos tiempos ya está desfasado, si bien esta teoría propone la memorización continua, lo que puede generar es limitar las capacidades de los estudiantes; la memoria es una función cognitiva importante pero no lo es todo, se requiere que el estudiante demuestre lo aprendido con distintas acciones que van más allá de una repetición mecánica de la información captada.

En cuanto a las teorías que explican el uso de los videojuegos, el modelo integrado de evaluación y elección de los contenidos mediáticos refiere que los individuos utilizan los medios que disponen para lograr el disfrute o para poder contemplar los contenidos (Lewis et al. 2014, como se citó en Pérez et al, 2020). A su vez, el modelo hedonista considera que la persona está orientada al uso de los medios que tiene a su disposición para equilibrar su estado de ánimo, buscando determinados contenidos que le permita dirigirse a afectos adecuados y provechosos para sí mismo en búsqueda del placer (Bryant et al, como se citó en Pérez et. al, 2020). El modelo anterior se puede decir que se encuentra dentro de la teoría del manejo de las emociones (Zillmann, 1988), dicho sea de paso, es una de las más importantes que ha marcado su influencia en el estudio del uso mediático, conocido como entretenimiento. En base a las teorías mencionadas anteriormente, la persona tiene a su disposición diversos medios con los cuales equilibra sus emociones a través de la satisfacción de sus necesidades placenteras, y de algún modo siempre hallará la manera de lograr satisfacer estas necesidades; quizás algunas de ellas cuesten más trabajo satisfacer, pero siempre estará en la búsqueda de la satisfacción.

En cuanto al concepto de videojuego, Frasca (como se citó en Chalco & Guzmán, 2018) define a los videojuegos como aquel software para el entretenimiento a través de dispositivos electrónicos, en la cual participa uno o varios jugadores en un determinado entorno físico o red. Asimismo, Zyda (2005)

define al videojuego como aquella prueba mental desarrollada con una computadora u otro dispositivo electrónico y con ciertas reglas, teniendo como un único fin la recreación. De Sanctis et al. (2017) refieren que los videojuegos vienen a ser aplicaciones multimedia principalmente de carácter lúdico, las cuales pueden usarse en consolas, ordenadores personales, dispositivos móviles, etc. El videojuego viene a ser un programa de naturaleza informática con el cual la persona interacciona por medio de imágenes que se muestran en el dispositivo utilizado, el mismo que puede ser de distinto tipo (Moncada & Chacón, 2012). La OMS (2018) define la dependencia a los videojuegos como un patrón de comportamiento que se caracteriza por la ausencia de control del videojuego; la dificultad para dicho control se hace evidente en los problemas del individuo para dar prioridad a otras actividades distintas al juego, por lo que antepone dicho juego a otras responsabilidades o compromisos, asimismo, el tiempo que dedica al juego aumenta de forma gradual o permanece a pesar de los efectos negativos. Se plantean dos tipos de dependencia: la dependencia química y la dependencia conductual; en la primera intervienen los procesos bioquímicos y fisiológicos del cerebro, los cuales están relacionados con los neurotransmisores, dopamina y el placer; la segunda la dependencia está asociada a los dispositivos tecnológicos, en donde las recompensas generadas en el juego representan un papel importante en la adicción comportamental (Marengo et al, 2015). La dependencia a los videojuegos comprende el uso excesivo de los mismos, ya que el jugador cada vez requiere más tiempo de juego para obtener placer en el juego, por lo tanto, es capaz de abandonar sus actividades diarias u obligaciones por el juego que no puede controlar y al cual le dedica mucho tiempo, aún teniendo conocimiento que esa conducta le puede traer consecuencias perjudiciales, no solo en el ámbito personal sino también social y familiar (Chóliz & Marco, como se citó en Atachagua et al, 2021). Los videojuegos han sido catalogados por algunos expertos como perjudiciales para el desarrollo social, ya que se ha encontrado que algunos usuarios de estos juegos muestran relaciones afectivas débiles con sus padres y sujetos de su misma edad, incluso puede generar el incremento de estereotipos raciales o sexuales entre dichos usuarios (Dickerman et al., 2008).

Griffiths (como se citó en De Sanctis et al., 2017) plantea algunas características de la adicción a los videojuegos: El juego ocupa un espacio

primordial en la vida de casi todas personas, el cual domina su conducta, emociones y pensamientos, convirtiéndola en obsesiva; los frecuentes cambios de humor que el juego produce, por lo que la persona experimenta por un lado, vehemencia, activación fisiológica y por otro, siente calma o sensación tranquilizadora; otra característica es la tolerancia del juego, por lo tanto, las personas requieren cada vez más tiempo de juego para experimentar placer, y solo estarán dispuestos a dejar de jugar cuando sientan mucho desgaste mental; la abstinencia es otra característica que implica situaciones desagradables en el humor, frustración, irritabilidad, ansiedad, etc., siendo necesario en estas personas no dejar de jugar por mucho tiempo para así evitar estos síntomas. La recaída es otra característica identificable en los adictos a los videojuegos, la cual significa que la persona regresa a jugar de manera compulsiva después de un período de abstinencia o moderación en el ritmo del juego. Finalmente, el daño social es una característica relacionada con los conflictos que tiene a menudo el adicto con su familia o grupo de pares, así como también se ve perjudicado en los ámbitos laboral, académico y otros intereses.

En cuanto a las consecuencias del uso de los videojuegos, se ha observado también que aquellos niños preescolares expuestos a los videojuegos por largo tiempo presentan dificultades para el desarrollo de sus capacidades sociales, ya que dichos juegos los mantienen distraídos y ocupados como para interactuar con el resto, perjudicando de esta forma el proceso de socialización (Bacigalupa, como se citó en Moncada & Chacón 2012); en el caso de los adolescentes con muchas horas de exposición a los videojuegos, se ha observado también menos socialización y alejamiento de sus padres u otras personas con quienes comparten la edad. Paralelamente a los problemas sociales, se ha encontrado también dificultades atencionales en los niños y adolescentes con uso excesivo de videojuegos, incluso este problema puede ser observado en adultos jóvenes que usan este tipo de juegos (Swing et al., 2010). Los videojuegos hoy en día forman parte del entretenimiento de una buena cantidad de niños y jóvenes, en los cuales comparten información y desarrollan competencias en línea en sus momentos de ocio, sin embargo, ese tiempo utilizado puede extenderse de manera considerable, generando aislamiento y apartamiento de las actividades académicas y de las propias responsabilidades

(Restrepo, 2019). Si bien es cierto, algunos estudios sugieren que determinadas funciones cognitivas mejoran en aquellos individuos que utilizan los videojuegos en comparación con los que no juegan, otras investigaciones revelan que las funciones cognitivas no llegan a incrementarse, y contrariamente se deterioran cuando se usa de manera excesiva los videojuegos o se convierte en una dependencia o adicción, más que una actividad lúdica o de sana recreación (Collins & Freeman, 2013); por otro lado, la utilización desmesurada de estos juegos está asociada a problemas tipo emocional y también de aprendizaje en el ámbito escolar. El individuo que invierte muchas horas en los videojuegos, descuidando otras prioridades de su desarrollo personal, es posible que tenga un entorno familiar disfuncional el cual intensifique la dependencia o adicción (Marengo et al., 2015); y como si esto no fuera suficiente, se ha encontrado también en los jugadores dependientes un bajo nivel de autoestima, insatisfacción con la vida y desesperanza si no hay acceso a la virtualidad (Lemos & Santana, 2012). El tema de los videojuegos en los últimos años ha sido parte del debate en el ámbito científico como de la opinión pública, debido a diversas dudas sobre sus consecuencias en los niños y adolescentes que son usuarios de estos juegos, básicamente por el insignificante aporte cultural de los mismos y el problema de adicción que puede acarrear (Toker & Baturay, 2016). El uso de los videojuegos por tiempos prolongados podría tener efectos nocivos en los usuarios; en estas situaciones podría estar hablándose entonces de una adicción, la cual está asociado a la pérdida del control sobre el uso del juego y los resultados negativos de este uso, el cual repercute en los ámbitos laboral, académico, las relaciones interpersonales y la salud mental, entre otros (King et al., 2015).

En cuanto a los beneficios de los videojuegos, hoy en día son un agente socializador de mucha ascendencia en los valores culturales, los cuales se introducen desde la niñez y posibilitan el aprendizaje a través de entornos en línea y la interacción virtual, basándose en complicados algoritmos (Núñez et al, 2020). Se sabe que los videojuegos se han creado con la finalidad de brindar al usuario espacios de recreación o entretenimiento, e incluso usado de forma adecuada, respetando la cantidad de horas necesarias puede generar beneficios, mientras que su práctica excesiva altera el desenvolvimiento normal de las ocupaciones habituales de la persona en primer término, además puede provocar

somnolencia, incumplimiento de las obligaciones diarias, escasa dedicación en las actividades académicas, disminución en la integración familiar, poca comunicación con los miembros del entorno social, etc. (Viñas, como se citó en Artezano, 2020).

Por otra parte, los videojuegos pueden clasificarse en pasivos y activos, los llamados pasivos se caracterizan por el uso de la coordinación ojo-mano para la interacción usuario-dispositivo electrónico, sea móvil o fijo; en este tipo de juego generalmente la persona está sentada y casi no realiza movimientos corporales, motivo por el cual son señalados como aquellos que fomentan el sedentarismo, elevándose la probabilidad de ganar más peso corporal de lo normal. Los videojuegos activos posibilitan al usuario a interactuar con las imágenes de la pantalla del dispositivo, empleando esta vez los miembros superiores e inferiores, es decir, aquí está permitido usar las manos, brazos y piernas, lográndose ganar básicamente por la habilidad que se tenga de los movimientos corporales frente a una cámara, un sensor o láser acondicionado al juego (Foley & Maddison, como se citó en Moncada & Chacón, 2012). En cuanto al equipo utilizado, encontramos videojuegos de móvil, el cual lo encontramos en tabletas y especialmente en teléfonos celulares, siendo este último el preferido de los usuarios, por su facilidad de uso y traslado, además de contar con diversas plataformas para descargar videojuegos y asequible económicamente; en la actualidad, estos dispositivos móviles que cargan videojuegos son muchas veces son entregados por los mismos padres de familia a sus hijos como regalo de cumpleaños, fiestas navideñas, etc.; se sabe también que estos videojuegos contenidos en los celulares son entregados a los niños como una manera de controlar sus conductas o con la finalidad de mantenerlos ocupados. Existen también videojuegos por computadora, que es una herramienta más a través de la cual los jugadores satisfacen su deseo de jugar; estos videojuegos también están contenidos en computadoras de escritorio o laptops. Otra forma de jugar los videojuegos es a través de las videoconsolas, las cuales vienen a ser sistemas electrónicos para el entretenimiento y diseñados exclusivamente para los juegos; es a través de estas videoconsolas que se ejecutan diversos videojuegos por medio de tarjetas de memoria, discos magnéticos, ópticos, etc. Asimismo, los videojuegos también pueden clasificarse de acuerdo al contenido que presentan;

Egamers (como se citó en Chingay & Herera, 2021) los clasifica en: juegos de acción, en las que el usuario o jugador tiene que sobrepasar diversos obstáculos que tiene al frente para ganar al contrincante o enemigo, a la vez que pone a prueba la capacidad que posee para reaccionar correctamente, estar alerta y ejecutando movimientos incesantes. Los videojuegos de lucha son otro tipo de juegos que tiene por finalidad escenificar un combate, en donde se busca infligir daño o eliminar al oponente, ya sea a través de una lucha de artes marciales o utilizando algún tipo de arma, tienen mucha aceptación en los jugadores de diversas edades; otros videojuegos son los Arcade, que vienen a ser juegos antiguos, sin embargo, son utilizados aún por algunos jugadores, estos son sencillos de usar, repetitivos y también rápidos, con un nivel de dificultad ascendente, siendo el juego de “pacman” uno de los más conocidos. Los videojuegos Survival horror, que vienen a ser aquellos que contienen tanto acción como aventura en un contexto de terror, en las cuales los jugadores tienen que hacer todo lo posible para sobrevivir con escasas e incluso ninguna arma para defenderse. Otro tipo de videojuego son los de contenido deportivo, especialmente de fútbol, en las que se destaca “FIFA” y “PES”, los cuales también tienen mucha aceptación entre los usuarios de diversas edades.

A continuación, se muestra las dimensiones de la dependencia a los videojuegos: Juego impulsivo, es la dimensión que se define como la carencia de control en la conducta de juego en un individuo respecto al inicio, la intensidad, la frecuencia, la duración, la finalización y el contexto en el que juega; refiriéndonos clínicamente, esta dimensión implica la búsqueda de satisfacción y la realización del acto impulsivo, el cual se encuentra muy vinculado con la adquisición de un refuerzo positivo, el cual puede incrementar la aparición de este tipo de acto. En esta primera dimensión se toma en cuenta los siguientes indicadores para analizar: el tiempo que el individuo dedica a los videojuegos, es decir, la cantidad de horas que pasa en este tipo de juegos, las cuales pueden incrementarse a medida que se va sumergiendo en el mundo de los videojuegos; otro indicador es el manejo de las emociones que tiene el individuo respecto juego, es decir, cuánto puede afectarle emocionalmente estos juegos y cuál es su capacidad para llegar a controlar estas emociones; la necesidad de jugar del individuo y cómo llega a manejar o satisfacer dicha necesidad es otro indicador (Millán et al., 2021).

Otra dimensión es el juego compulsivo, el cual está relacionado con el incremento en la preferencia de los juegos que tiene la persona frente a otros intereses fundamentales y actividades importantes del día a día; en este caso se presenta dificultad para controlar el deseo intenso de jugar, esto por el aumento de la tensión que experimenta el jugador antes del inicio del juego y la sensación de placer causado por el videojuego; se puede decir que esta dimensión es la más relevante entre las tres. La dimensión tiene como indicadores en primer término, a la prioridad respecto al videojuego, es decir, entre muchas actividades u obligaciones que puede tener el individuo, este tipo de juego pasa a ser lo más importante que debe realizar, postergando al resto; otro indicador viene a ser el descontrol en el juego, esto implica que el individuo puede llegar a tener dificultades en cuanto a la noción del tiempo e incluso no satisfacer sus necesidades básicas por estar ocupado tanto tiempo en estos juegos (Millán et al., 2021).

La última dimensión es la percepción de problemas asociados, que hace referencia al sostenimiento o crecimiento de la conducta de juego a pesar de que la persona es consciente de las consecuencias nocivas que puede acarrear dicho juego, estas consecuencias negativas se relacionan con la familia, escuela, etc.; esta dimensión es muy relevante ya que puede ser la vía para la búsqueda de intervención terapéutica, ya que permite al individuo conocer los problemas que le generan aquellos inadecuados hábitos de juego. Esta dimensión presenta indicadores tales como problemas con la familia, es decir, aquellas situaciones que generan la confrontación con los otros miembros de la familia por su afán de utilizar los videojuegos de forma indiscriminada; por otro lado, la pérdida del propio control es otro indicador considerado, el cual se refiere a la incapacidad del individuo para controlar su deseo intenso de jugar, el cual es manifestado a través de sus conductas y pensamientos (Millán et al., 2021).

Respecto a la variable comprensión lectora, Cassany (como se citó en Bedoya, 2019) refiere la existencia de tres enfoques: El enfoque lingüístico plantea que el texto viene a ser la sumatoria del significado de las palabras y las oraciones, por lo tanto, el significado es objetivo, único y estable; la lectura según el autor implica la recuperación del valor semántico de las palabras leídas y vincularlas con las palabras anteriores y posteriores de la lectura; finalmente, se

espera que los diferentes lectores al terminar la lectura logren el mismo significado. Otro enfoque que se plantea es el psicolingüístico, el cual se aborda con mayor precisión en esta investigación; refiere que la comprensión lectora no solo es el producto de aquellas unidades lexicales y sintácticas que contiene el texto, es decir, no solo se requiere descodificar lo que se tiene como texto explícito, también es necesario descubrir los sentidos que el texto quiere comunicar o presupone, pero que no lo dice, no lo detalla; es así entonces que el lector debe rescatar lo implícito del texto para lograr una idea general de la lectura, por lo tanto, aquí participan los procesos cognitivos de la persona que lee; según este enfoque no existe solo un significado, por lo tanto, los lectores pueden lograr distintos significados en el mismo texto que leen, ya que cada uno asocia el texto con sus conocimientos anteriores, esto da pie a desarrollar diversas habilidades cognitivas, proponer hipótesis de sentidos, hacer inferencias, dobles sentidos, etc. A medida en que la persona vaya introduciéndose en la lectura y registrando la información explícita del texto irá descubriendo sentidos o información oculta a partir de la información previa que maneja y de sus habilidades cognitivas e interpretativas, es decir, el lector descubrirá lo que no dice el texto de forma escrita pero que es sobreentendido. Para descifrar la información implícita en primer lugar se tiene que descubrir los componentes del texto, es decir, título, capítulos, párrafos, estrofas, introducción, desarrollo, conclusiones y con todo eso reconocer el género discursivo; luego, identificar las estrategias discursivas que muestra el autor en el texto para expresar lo que piensa, sus ideas o imaginación; en tercer lugar, el lector debe interpretar, para esto es necesario descubrir el tema central de la lectura y también los temas vinculados al principal, asimismo, el propósito comunicativo del texto, las relaciones explícitas o implícitas que tiene con otros discursos; develar también los sentidos del texto, tales como aspecto históricos, culturales, religiosos, políticos, etc.; finalmente, cuando el lector esté en la capacidad de detectar los sentidos encubiertos del texto, se puede decir que se encuentra en condiciones de reflexionar sobre dicho texto, mostrar el valor que tiene y expresar críticas con argumento (Avendaño, como se citó en Gonzáles, 2018). Como se puede ver, el enfoque psicolingüístico a diferencia del lingüístico, sugiere que el lector no solo se limita a la descodificación de los símbolos en la lectura, puede ir más allá con

una interpretación propia del texto, que no necesariamente coincide con los otros lectores; esto es importante ya que permite el uso de diversas habilidades cognitivas y a la vez el lector demuestra su capacidad en la comunicación. El enfoque sociocultural sostiene que la comprensión lectora no se basa solo en el texto o el desarrollo cognitivo, sino también el componente sociocultural juega un papel importante, ya que el lector es un ser social por naturaleza y es parte de una determinada cultura, siendo esta quien dará la comprensión o el significado de un texto dado; por lo tanto, la comprensión de un texto en particular, solo se podrá dar si finalmente se considera al autor y al lugar preciso en la que se elaboró el texto (Cassany, 2006). Este enfoque plantea algo muy interesante a considerar, que la comprensión lectora no se limita al solo uso de los procesos perceptivos para la descodificación, sino que la persona también puede interpretar el texto partiendo de una realidad social, que contiene un contexto geográfico, político, económico, cultural, etc., que hoy en día, y más aún en un mundo globalizado es necesario tomar en cuenta.

Se define la comprensión lectora como la capacidad que tienen los estudiantes para entender, apreciar, reflexionar, utilizar y mostrar interés por aquellos textos escritos que le servirán para lograr los conocimientos y elevar su potencial, los cuales resultan necesarios para alcanzar sus metas y participar activamente en la sociedad (PISA, como se citó en INEE, 2019). Por otro lado, la comprensión lectora es definida como el conjunto de capacidades cognitivas que tienen un papel relevante en el individuo, puesto que permite alcanzar y demostrar información que consigue de la lectura impresa (Gordillo & Florez, como se citó en Machuca, 2021). La comprensión lectora representa el producto de la interacción entre el texto y el sujeto que lee, siendo el lector quien da un significado a lo que está leyendo por medio de los conocimientos que presenta, el cual le permita lograr una apropiada interpretación del contenido del texto (Machuca, 2021).

En cuanto a la importancia y beneficios de la comprensión de textos, se señala que a través de la lectura se puede desarrollar el lenguaje, esto por medio de la asimilación del vocabulario o palabras que va encontrando el niño en el texto al momento que lee, a la vez que va comprendiendo la forma en que se estructuran las oraciones a medida que va avanzando en la lectura, la cual será

puesto en práctica al momento que tenga que escribir textos o sus propias narraciones (Camargo et al., como se citó en Machuca, 2021). La lectura constante estimula la imaginación de los estudiantes para una mejor comprensión del contexto, los protagonistas y las circunstancias que se exhiben en los textos; asimismo, la lectura fortalece la memoria, ya que al leer y comprender el material se va acumulando la información obtenida para después ser evocada; asimismo, la lectura permite desarrollar el sentido crítico, ya que el estudiante al leer información proveniente de diferentes fuentes o autores tiene la posibilidad de comprender diferentes puntos de vista, siendo esto relevante para reforzar sus propios pensamientos y sobre todo poder discutir o debatir ideas, y de esta manera obtener conocimientos más amplios sobre un tema específico.

Respecto a las condiciones para una buena comprensión lectora, Borzone (como se citó en Gago, 2021) sostiene que buena parte de la comprensión de los textos recae en los conocimientos previos que tiene el lector de la información que contiene la lectura o sobre palabras que forman parte del texto; estos conocimientos previos que se mencionan son adquiridos por el estudiante a través de diversas experiencias al utilizar el lenguaje hablado o escrito, asimismo, a través de los textos que se trabajan constantemente en las escuelas, ya que en estos trabajos se tiene que identificar palabras, los significados y comprender los mismos, etc.; la práctica constante de las personas posibilita su familiarización con los textos para lograr su comprensión con mayor facilidad a medida que va leyendo diversos contenidos. Por otro lado, Gago (2021) plantea que la enseñanza de la lectura no solo debe darse al inicio de la escolaridad, sino más bien debe impulsarse dicha enseñanza a través de prácticas continuas y graduales para el desarrollo de estrategias complejas de lectura durante un buen tramo de la escolaridad y no solo al inicio de la formación primaria.

En cuanto a las habilidades y estrategias necesarias para desarrollar la comprensión lectora, Hoyos & Gallego (2017), entre otros autores, proponen las siguientes: Decodificación: Se da en el momento en que el lector reconoce de manera visual las palabras expuestas en la lectura y puede pronunciarlas para el resto, si lee de manera silenciosa el lector reconocerá el concepto mentalmente. Velocidad de la lectura: La presente habilidad se logra después de que la decodificación de palabras haya logrado una buena cantidad de conceptos que la

persona lee correctamente y conoce por la familiarización con la lectura; debemos tomar en cuenta que la lectura es más rápida y fluida si el contenido leído es conocido por el lector. Vocabulario: Viene a ser un importante elemento que resulta de la acumulación de palabras que se leen y son almacenadas en el inventario mental del lector, las cuales son evocadas en lecturas futuras si es necesario. Conocimiento de la semántica y sintáctica: Se refiere a la habilidad de la persona que lee para identificar la conexión que existe entre las ideas plasmadas en el relato; el individuo con dificultades para leer y reconocer la relación entre dichas ideas no podrá organizar ni comprender el significado del texto en forma general. Recuperación de saberes previos: Es necesario que el lector logre conectar el texto que lee con otros ya leídos o intercambios comunicativos en diferentes situaciones; cuando el sujeto reconoce palabras conocidas por él durante la lectura, evoca de inmediato los conocimientos o significados adquiridos en lecturas pasadas. Atención y memoria: Implica el interés por lo que se lee y sin distraerse por otros estímulos presentes en el entorno de la lectura; la memoria en la lectura está relacionada con el almacenamiento de los conocimientos que han sido adquiridos y son factibles de ser evocados en el momento requerido durante el desarrollo de nuevas lecturas.

Respecto a las dimensiones de la comprensión lectora, se plantea las siguientes: La obtención de información del texto escrito, que es la capacidad del estudiante para ubicar y elegir la información que se encuentra explícita en los textos que lee, el cual tiene un propósito específico; la información que obtiene el estudiante puede ser poco evidente y diferenciarla de otras próximas y similares, así como también extraer información integrando datos que se encuentran dispersos en todo el texto (MINEDU, 2016). Esta dimensión presenta los siguientes indicadores: Localiza la información; selecciona la información; reconoce la secuencia del texto.

Otra dimensión es: La inferencia e interpretación de la información del texto, aquí el estudiante adquiere la capacidad de darle un sentido al texto que lee, para esto infiere construyendo relaciones entre la información recabada de forma explícita e implícita para obtener información nueva y completar aquellos vacíos que se dan en el texto, y partiendo de estas inferencias el lector interpreta los datos explícitos e implícitos, asimismo, los recursos textuales con los cuales

se construirá un sentido más integral y profundo del texto, explicando la finalidad, el empleo del lenguaje de forma estética, las intenciones del autor, la ideología manifiesta del texto y el vínculo entre el contexto sociocultural de aquel estudiante lector y el texto. El lector interpreta la lectura tomando en cuenta la información que considera más relevante, así como también la información complementaria, con las cuales construye el sentido global de dicha lectura (MINEDU, 2016). Los indicadores de esta dimensión son los siguientes: Deduce las características de los personajes; deduce las causas de un hecho; deduce el tema e idea principal; deduce los significados de palabras según el contexto; interpreta la relación entre la información implícita y explícita.

La dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, contenido y contexto del texto se refiere a la capacidad que el estudiante llega a tener para comparar y establecer un contraste entre los aspectos formal y textual con la destreza adquirida por dicho estudiante, sus conocimientos formales y distintas fuentes de información; la evaluación incluye el análisis y valoración de los diversos textos existentes, esto permitirá la construcción de una opinión estrictamente personal o juicio crítico de las características estéticas, así como también formales, de los contenidos del texto y sus ideologías, tomando en cuenta aquellos efectos producidos, así como también la relación que existe con otros escritos y contextos socioculturales tanto del texto como del lector (MINEDU, 2016). El estudiante reflexiona acerca de aquellos sucesos e ideas más relevantes que encuentra en el texto que lee, asimismo, reflexiona sobre los aspectos variados, partiendo de aquel conocimiento y experiencia que posee para evaluar el lenguaje utilizado, la intención que tienen los recursos textuales, así como el impacto de la lectura en la persona que lee partiendo de propio conocimiento y del entorno sociocultural. La dimensión tiene los siguientes indicadores: Compara aspectos formales y de contenido con la experiencia; emite opinión sobre el contenido del texto.

III. METODOLOGÍA

Se seleccionó el enfoque cuantitativo de método hipotético deductivo, el cual está basado en positivismo, y esto implica seguir una serie de pasos estructurados, que permiten comprobar o verificar ciertas suposiciones (hipótesis); dichos pasos son indispensables en este tipo de estudio y tienen que desarrollarse en un riguroso orden, iniciándose a partir de una idea delimitada para finalmente obtener una lista de conclusiones respecto a las hipótesis que fueron planteadas con anterioridad (Hernández & Mendoza, 2018).

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

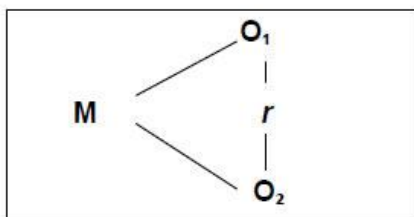
Básica; las investigaciones básicas o teóricas permiten lograr nuevos conocimientos, sin embargo, carecen de utilidad práctica inmediata y de forma directa frente a un problema planteado, es decir, no buscan solucionar problemas de forma rápida; están orientadas básicamente a la búsqueda de principios y leyes científicas que contribuyan al conocimiento de una determinada materia (Sánchez et al., 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

Se utilizó un diseño no experimental transversal y de nivel correlacional; cabe indicar que las investigaciones no experimentales no dirigen sus acciones a la experimentación y tampoco a la manipulación deliberada de variables, de tal manera que su finalidad es solo la observación o medición de los fenómenos tal como se dan en un determinado ambiente natural; se dice que es correlacional ya que se buscó conocer si las variables propuestas tenían relación entre sí para su análisis posterior y determinación de la intensidad en la asociación (Hernández & Mendoza, 2018). Se dice que es transversal porque estos estudios son realizados en un determinado momento para analizar un fenómeno ocurrido en el presente (Sánchez et al., 2018).

Figura 1

Diagrama de Esquema:



Nota:

M : Muestra.

O1 : Dependencia a los videojuegos.

O2 : Comprensión lectora.

r : Coeficiente de correlación.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual

Patrón de comportamiento que se caracteriza por la ausencia de control del videojuego; la dificultad para dicho control se hace evidente en los problemas del individuo para dar prioridad a otras actividades distintas al juego, por lo que antepone dicho juego a otras responsabilidades o compromisos, asimismo, el tiempo que dedica al juego aumenta de forma gradual o permanece a pesar de los efectos negativos (OMS, 2019).

Definición operacional

La variable dependencia a los videojuegos tiene tres dimensiones, siendo la primera de ellas juego impulsivo, que está compuesta de tres indicadores y 13 ítems; la segunda dimensión es juego compulsivo, compuesta de dos indicadores y 7 ítems; la tercera dimensión es percepción de problemas asociados, compuesta por dos indicadores y 5 ítems.

Indicadores

Para el presente estudio se consideró los siguientes indicadores: Tiempo dedicado a los videojuegos, manejo de emociones y necesidad de jugar, los mismos que forman parte de la dimensión juego impulsivo; por otro lado, se trabajó también con los indicadores: Priorización de videojuego y descontrol en el

juego, pertenecientes a la dimensión juego compulsivo; asimismo, se han considerado los indicadores: Problemas con la familia y pérdida del propio control, los cuales pertenecen a la dimensión percepción de problemas asociados.

Escala de medición

Ordinal: Nunca (1), a veces (2), siempre (3).

Variable 2: Comprensión lectora

Definición conceptual

Es la capacidad que tienen los estudiantes para entender, apreciar, reflexionar, utilizar y mostrar interés por aquellos textos escritos que le servirán para lograr los conocimientos y elevar su potencial, los cuales resultan necesarios para alcanzar sus metas y lograr su participación en la sociedad activamente (PISA, 2018).

Definición operacional

La variable comprensión lectora tiene tres dimensiones, siendo la primera de ellas: obtiene información del texto escrito, la cual está compuesta de tres indicadores y 8 ítems; la segunda dimensión es infiere e interpreta información del texto, que consta de cinco indicadores y 12 ítems; la tercera dimensión es reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto, compuesta por dos indicadores y 4 ítems.

Indicadores

Se consideró como indicadores de la segunda variable a los siguientes: Localiza información; selecciona información; reconoce la secuencia del texto, los cuales forman parte de la dimensión obtiene información del texto escrito; por otro lado, se trabajó también con los indicadores: Deduce las características de los personajes; deduce las causas de un hecho; deduce el tema e idea principal; deduce significados de palabras según el contexto; interpreta la relación entre la información implícita y explícita, los cuales pertenecen a la dimensión infiere e interpreta información del texto; asimismo, se han considerado los indicadores: compara aspectos formales y de contenido con la experiencia; emite opinión sobre el contenido del texto, los cuales pertenecen a la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.

Escala de medición

Ordinal: Bajo (1), regular (2), bueno (3), excelente (4).

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. Población

Es un grupo que se encuentra formado por el integro de los elementos o casos (individuos, acontecimientos u objetos) quienes comparten características comunes (Sánchez et al. 2018). La población para esta investigación la integraron estudiantes de 4to grado de primaria de una I.E. del distrito de San Juan de Miraflores, la cual se presenta de la siguiente manera:

Tabla 1
Población de estudiantes de cuarto grado

Secciones	Población
Cuarto A	28
Cuarto B	25
Cuarto C	22
Cuarto D	20
Total	95

Criterios de inclusión:

Estudiantes con matrícula para el período 2023.

Estudiantes que participen de las clases presenciales en un 100%.

Estudiantes con asistencia regular a clases en el horario establecido.

Criterios de exclusión:

Estudiantes con discapacidad mental y/o sensorial.

Estudiantes con tratamiento psicológico y/o psiquiátrico.

3.3.2. Muestra

Fue utilizada una muestra censal, constituida por 95 estudiantes de cuarto grado debido a que dicha población con la que se contaba no era muy extensa. Se denomina muestra censal a aquella en donde la totalidad de unidades de investigación son tomadas en cuenta como muestra (Ramírez, como se citó en Guevara., 2018).

3.3.3. Unidad de análisis

Estudiantes de 4to de primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se utilizó como técnica la encuesta, por la cual se adquiere en forma directa los datos pertenecientes a los sujetos vinculados con el objeto de estudio; dicha información se consigue por medio de preguntas que se formula a las personas con la menor interacción posible (Useche et al, 2019).

Instrumento

Los instrumentos utilizados en el estudio para medir las variables fueron dos pruebas debidamente validadas. Respecto al test, viene a ser un tipo de instrumento que describe el comportamiento del individuo en función a la dimensión propuesta en sus objetivos (Sánchez et al. 2018). La reunión de los datos de la primera variable se hizo por medio del Test de dependencia a los videojuegos, elaborado por Cholíz y Marco (2011), elaborado con 25 reactivos y la Prueba de comprensión lectora, conformada por 24 ítems.

Validez

Viene a ser el grado en que una técnica mide de manera efectiva lo que se supone está midiendo, es decir, el resultado de la aplicación de un instrumento establecido demuestra efectivamente medir lo que se planteó medir (Sánchez et al. 2018). En cuanto a la validez original la prueba que mide la primera variable, fue realizada con la validez de constructo, utilizándose un análisis factorial exploratorio y confirmatorio, obteniéndose cuatro factores para analizar; por otro lado, en una nueva validación Millán et al (2021) determinó una estructura con tres factores, es decir, uno menos que el anterior. Asimismo, la validez del instrumento que mide la segunda variable fue realizada por contenido a través de juicio de expertos; dicha validez implica demostrar si los ítems de un determinado instrumento representan correctamente el contenido que se trata de medir en la prueba seleccionada (Sánchez et al. 2018). Los jueces encargados de validar los instrumentos fueron: Mg. María Angela Acuña Montañez, Mg. Pablo Huaraya Sune y Mg. Luis Alexis Hidalgo Torres

Confiabilidad

Es confiable un instrumento cuando las mediciones que se hacen con dicho instrumento y en las mismas condiciones arrojan los mismos resultados en diferentes tiempos, lugares y poblaciones (Manterola et al., 2018). Respecto a la fiabilidad original del instrumento utilizado para medir la primera variable, se encontró una elevada consistencia interna.

Se demostró la confiabilidad de los instrumentos por medio de los coeficientes alfa de Cronbach y KR 20 para las variables dependencia a los videojuegos y comprensión lectora respectivamente, considerando que una de ellas posee datos politómicos y la otra dicotómicos, para la cual se utilizó una muestra piloto de 20 estudiantes. El test de dependencia a los videojuegos posee un coeficiente alfa: 0,857 y la prueba de comprensión lectora tiene un KR20: 0,803; por lo tanto, ambos instrumentos son confiables.

3.5. Procedimientos

Se gestionó la autorización correspondiente del lugar donde se ejecutó la investigación; con el permiso de los directivos se procedió con la entrega de los consentimientos informados a los padres o responsables de los estudiantes seleccionados para el estudio llevado a cabo; en dicho consentimiento se brindó información respecto al estudio, el objetivo y la manera en que se reunieron los datos; posteriormente se administraron los instrumentos a aquellos estudiantes que tenían los consentimientos firmados por sus padres en la fecha y hora previamente acordada con los responsables de la institución educativa; los instrumentos aplicados fueron dos cuestionarios validados impresos (una para cada variable), utilizándose solo papel, lápiz y borrador. Una vez que se contaron con los datos se continuó con el análisis de los mismos, para luego presentar los resultados de la investigación en sus respectivas tablas y figuras, terminada esta parte se realizó la discusión de resultados y presentación de las conclusiones de la investigación, para posteriormente brindar las recomendaciones.

3.6. Método de análisis de datos

Recolectada la información por medio de las pruebas de medición (previamente validados y conocida la confiabilidad obtenida con el alfa de

Cronbach), se almacenó la misma en una base de datos y fue analizada con el SPSS. En cuanto al análisis descriptivo, los resultados se presentaron en tablas y figuras de frecuencias; respecto al análisis inferencial de los datos, se procedió en primer lugar con la prueba de Kolmogorov-Smirnov para conocer si los datos poseían distribución normal o no; finalmente se consideró el estadístico no paramétrico Rho de Spearman, adecuado para el contraste de hipótesis en este caso.

3.7. Aspectos éticos Al respecto, los integrantes del grupo que participaron lo hicieron previa suscripción del consentimiento informado por los padres o apoderados, siendo dicha participación de manera voluntaria y no como una obligación por el solo hecho de ser estudiante de la institución educativa; la investigación no repercutió negativamente en la integridad física ni mental de los participantes, asimismo, se guardó reserva total de la información que contenían los datos que proporcionaron los sujetos de estudio, en relación a sus datos personales y respuestas; finalmente, se respetaron todos los derechos que amparan a los menores de edad, empezando por el adecuado trato que se brindó a todos los implicados en el estudio y sus apoderados. Por otro lado, durante la ejecución del estudio se mostró un considerable respeto por los derechos de autor, previniendo el plagio en todo momento.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 2

Dependencia a los videojuegos en estudiantes de cuarto grado

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	26	27,4
Moderado	45	47,4
Alto	24	25,3
Total	95	100,0

En la tabla 2 se puede apreciar un 47,4% de estudiantes con nivel moderado de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos; si bien es cierto, a estos estudiantes no se les puede llamar dependientes a los videojuegos, sin embargo, presentan un nivel de riesgo a tomar en cuenta, siendo necesario el seguimiento y control en el uso de los mismos; por otro lado, el 27,4% posee un nivel bajo de riesgo de dependencia, que implicaría que los estudiantes hacen uso de los videojuegos de manera responsable y con la capacidad de controlar dicho uso, sin repercusiones directas en sus actividades u obligaciones; se observa que el 25,3% alcanza un alto nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos; esto quiere decir que tienen dificultades para controlar el uso de los videojuegos y es posible que el cumplimiento de sus obligaciones o actividades de su vida diaria se encuentren comprometidos de forma considerable.

Tabla 3

Dimensiones de la dependencia a los videojuegos

Niveles	Juego impulsivo		Juego compulsivo		Percepción de problemas asociados	
	F	%	F	%	F	%
Bajo	29	30.5	18	18.9	24	25.3
Moderado	45	47.4	54	56.8	50	52.6
Alto	21	22.1	23	24.2	21	22.1
Total	95	100,0	95	100,0	95	100,0

En la tabla 3, podemos apreciar que el 47,4% de los estudiantes presentan nivel moderado de riesgo de desarrollar juego impulsivo, el 30,5% presenta bajo nivel y el 22,1% muestra un alto nivel de riesgo de desarrollar juego impulsivo. Por otro lado, el 56,8% de los estudiantes presenta nivel moderado de riesgo de desarrollar juego compulsivo, el 24,2% tiene alto nivel de riesgo, mientras que el 18,9% posee nivel bajo de riesgo de juego compulsivo. Se indica también que el 52,6% presenta nivel moderado de riesgo de desarrollar problemas asociados, el 25,3% presenta nivel bajo mientras que el 22,1% tiene un nivel alto de riesgo de desarrollar problemas asociados.

Tabla 4
Comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	25	26,3
Proceso	24	25,3
Logrado	46	48,4
Total	95	100,0

En la tabla 4 se observa que el 48,4% alcanza el nivel logrado de comprensión lectora; esto implica que los estudiantes pueden ubicar información no sencillamente detectable en el texto a simple vista, además pueden deducir ideas que les permite la comprensión específica e integral de la lectura; el 26,3% se encuentra en el nivel inicio, es decir, estos estudiantes aún no comprenden textos cortos, limitándose solo a dar respuesta a preguntas simples; el 25,3% logra el nivel proceso de comprensión lectora, esto quiere decir que los estudiantes tienen una comprensión total pero de textos bastante sencillos, sin embargo, en textos de mayor complejidad solo alcanzan a ubicar información que es fácil de detectar, además de tener una deducción de ideas solo a nivel básico o elemental.

Tabla 5
Dimensiones de la comprensión lectora

Niveles	Obtiene información del texto escrito		Infiere e interpreta información del texto		Reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto	
	F	%	F	%	F	%
Inicio	22	23.2	49	51.6	11	11.6
Proceso	21	22.1	20	21.1	40	42.1
Logrado	52	54.7	26	27.4	44	46.3
Total	95	100,0	95	100,0	95	100,0

En la tabla 5, podemos apreciar que el 54,7% posee el nivel logrado en la primera dimensión, el 23,2% se encuentra en el nivel inicio, mientras que el 22,1% alcanza el nivel proceso en esta dimensión. Por otro lado, el 51,6% se ubica en el nivel inicio en la segunda dimensión, el 27,4% alcanza el nivel logrado, mientras que el 21,1% logra el nivel proceso. El 46,3% consiguen el nivel logrado en la tercera dimensión, el 42,1% obtiene el nivel proceso y el 11,6% se ubica en el nivel inicio.

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Comprobación de hipótesis general

Ho: No existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Ha: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Tabla 6
Correlación entre dependencia a los videojuegos y comprensión lectora

			Dependencia a los videojuegos	Comprensión lectora
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,237*
		Sig. (bilateral)	.	,021
		N	95	95
	Comprensión lectora	Coeficiente de correlación	-,237*	1,000
		Sig. (bilateral)	,021	.
		N	95	95

Se observa en la tabla 6 un valor $p = 0,021$ ($p < 0,05$), por lo tanto, la hipótesis nula es rechazada, es decir: existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora; asimismo, los resultados obtenidos muestran también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,237$) entre las variables planteadas. Según este resultado, aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez bajos niveles en la comprensión lectora o viceversa; por consiguiente, podrían verse perjudicados al no poder obtener información importante al momento que ejecutan la lectura de los textos.

4.2.2. Comprobación de hipótesis específicas

4.2.2.1. Comprobación de hipótesis específica 1

Ho: No existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Ha: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Tabla 7

Correlación entre dependencia a los videojuegos y obtención de información del texto escrito

			Dependencia a los videojuegos	Obtención de información del texto escrito
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,222*
		Sig. (bilateral)	.	,031
		N	95	95
	Obtención de información del texto escrito	Coefficiente de correlación	-,222*	1,000
		Sig. (bilateral)	,031	.
		N	95	95

Se observa en la tabla 7 un valor $p = 0,031$ ($p < 0,05$), por lo tanto, la hipótesis nula es rechazada, es decir: existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito; asimismo, los resultados obtenidos muestran también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,222$) entre las variables planteadas. Según este resultado, aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez disminución en la capacidad para ubicar y elegir la información que se encuentra explícita en los textos que lee.

4.2.2.2. Comprobación de hipótesis específica 2

Ho: No existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Ha: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Tabla 8

Correlación entre dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto

			Dependencia a los videojuegos	Inferencia e interpretación de información del texto
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,213*
		Sig. (bilateral)	.	,039
		N	95	95
	Inferencia e interpretación de información del texto	Coeficiente de correlación	-,213*	1,000
		Sig. (bilateral)	,039	.
		N	95	95

Se observa en la tabla 8 un valor $p = 0,039$ ($p < 0,05$), por lo tanto, la hipótesis nula es rechazada, es decir: existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto; asimismo, los resultados obtenidos muestran también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,213$) entre las variables planteadas. Según este resultado, aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez disminución en la capacidad para inferir la información recabada e interpretar los datos explícitos e implícitos del texto.

4.2.2.3. Comprobación de hipótesis específica 3

Ho: No existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Ha: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

Tabla 9

Correlación entre dependencia a los videojuegos y reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto

			Dependencia a los videojuegos	Reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto
Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,218*
		Sig. (bilateral)	.	,034
		N	95	95
	Reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto	Coefficiente de correlación	-,218*	1,000
		Sig. (bilateral)	,034	.
		N	95	95

Se observa en la tabla 9 un valor $p = 0,034$ ($p < 0,05$), por lo tanto, la hipótesis nula es rechazada, es decir: existe relación estadísticamente significativa entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto; asimismo, los resultados obtenidos muestran también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,218$) entre las variables planteadas. Según este resultado aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez disminución en la capacidad para la construcción de una opinión de las características estéticas y formales de los contenidos del texto y sus ideologías, tomando en cuenta los efectos producidos, así como la relación que existe con otros escritos y contextos socioculturales.

V. DISCUSIÓN

Los resultados logrados en el estudio ejecutado provienen de un meticuloso trabajo respaldado por el método científico, por lo tanto, se han seguido estrictamente los pasos de este método de inicio a fin. A continuación, se muestra la discusión de los resultados, la misma que es producto de la confrontación entre los datos hallados y las investigaciones efectuadas al respecto, asimismo, con otras relevantes teorías.

A través de la investigación efectuada se ha determinado la presencia de relación estadísticamente significativa ($p < 0,05$) e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en los estudiantes, por lo tanto, se llegó a comprobar la hipótesis general; este resultado concuerda con el estudio elaborado por González (2022) quien también halló correlación negativa entre el uso de los videojuegos y el rendimiento en dos importantes áreas académicas, siendo una de ellas el de comunicación, por consiguiente, al parecer el uso desmesurado de este tipo de juegos podría traer consecuencias perjudiciales en la escuela.

Se aprecia también resultados similares en el estudio de Merma (2022), donde se descubrió que los videojuegos influyen considerablemente en el rendimiento académico, evidenciándose también el uso incontrolado del mismo por parte de los estudiantes, quienes lo establecen como una de sus prioridades, mostrando a la vez dificultades para separar las horas de juego y estudio, siendo un número reducido de estos estudiantes quienes lograr hacerlo; este último puede corroborarse con los datos obtenidos en el estudio realizado, donde se observó un considerable porcentaje de estudiantes con nivel moderado a alto en cuanto al riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos, por lo que el inadecuado uso de los videojuegos posiblemente es consecuencia del escaso control ejercido por los padres o responsables de estos estudiantes, que al final resultan con un pobre rendimiento escolar, el cual es traducido en un bajo nivel de comprensión lectora.

Contrariamente a lo señalado, en el estudio de Restrepo et. al (2019) no se encontró relación significativa entre el uso de los videojuegos y el desempeño académico, a la vez que se indicaba una mayor prevalencia de los varones en cuanto a la utilización de estos juegos; al respecto, Moreno (como se citó en Tello,

2021) plantea que los videojuegos resultan una alternativa innovadora, ya que por medio de los mismos pueden adquirirse determinadas emociones y comportamientos útiles para el aprendizaje de los estudiantes; si bien es cierto, algunos estudios señalan que determinadas funciones cognitivas mejoran con el uso de los videojuegos, otros enfatizan que las funciones cognitivas se deterioran envés de incrementarse cuando el uso es excesivo, convirtiéndose en una dependencia más que una actividad lúdica y significativa tal como propone Collins & Freeman (2013).

El enfoque psicolingüístico propuesto por Cassany (como se citó en Bedoya, 2019) plantea que la comprensión lectora no solo implica descodificar el texto explícito, sino que también se debe rescatar lo implícito para extraer la idea general de un texto, y para esto es importante la participación adecuada de los procesos cognitivos de la persona que lee y permite desarrollar no solo dichas habilidades, sino también hacer inferencias, dobles sentidos, proponer hipótesis, etc.; por lo tanto, lo dicho no podría consumarse fácilmente con aquellos estudiantes que usan de manera excesiva y deliberada los videojuegos, ya que estos pueden originar deterioro cognitivo como lo señalan algunos investigaciones. El presente estudio de forma alguna podría estar corroborando lo expresado por aquellos investigadores que consideran a los videojuegos como perniciosos, ya que al hallarse relación inversa entre las variables planteadas se asume que a mayor dependencia a los videojuegos menor será nivel de comprensión lectora en los estudiantes, por consiguiente los estudiantes verán mermadas sus posibilidades de comprender o extraer información de calidad al momento que ejecutan la lectura que les asignan en la escuela; contrariamente, es esperable que aquellos estudiantes que logran controlar el uso de los videojuegos tengan mayores probabilidades de adquirir una mejor comprensión, o por lo menos las dificultades en la comprensión lectora sea por cualquier otra cosa y no debido a estos juegos.

La investigación también ha demostrado la presencia de relación estadísticamente significativa ($p < 0,05$) e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito, por lo tanto, se llegó a comprobar esta hipótesis específica; el resultado concuerda con el estudio elaborado por Carrillo & García (2022), donde se determinó que el consumo

elevado de videojuegos se asociaba a una menor probabilidad de lograr un buen rendimiento escolar en las distintas áreas académicas. Si bien en cierto, los videojuegos hoy en día representan un medio de recreación muy aceptado no solo por los niños y adolescentes, sino también por los padres de familia, el uso desmesurado o poco controlado podría generar repercusiones directas y negativas en el rendimiento, incluso con riesgo de fracaso escolar, además de otros problemas personales.

Toker & Baturay (2016) manifiestan que los videojuegos son un tema de debate dentro del ámbito psicológico y educativo, ya que existen muchas dudas respecto a sus consecuencias en los niños y adolescentes, debido principalmente a su insignificante aporte cultural; por lo tanto, esta aseveración no estaría tan lejos de la realidad si tomamos en cuenta que muchos de los videojuegos de entretenimiento puro (no para desarrollar alguna competencia educativa o cognitiva) pueden generar adicción con las consecuencias ya conocidas, antes de proporcionar beneficios al usuario, como son los juegos de combate o peleas con grandes dosis de violencia.

El uso de los videojuegos de manera desproporcionada podría generar dificultades en el estudiante para ubicar y elegir la información que se encuentra explícita en los textos que lee, ya que esta acción requiere de un adecuado funcionamiento de los procesos cognitivos (atención, memoria, percepción, etc.) y el uso excesivo de los mismos puede alterar dichos procesos, además de acarrear problemas emocionales, entre ellos la falta de motivación, la cual es muy importante para la ejecución de cualquier actividad en el ámbito académico, al respecto Lemos & Santana (2012) manifiestan que se ha encontrado también en los jugadores dependientes un bajo nivel de autoestima, insatisfacción con la vida y desesperanza si no hay acceso a la virtualidad. Los resultados han evidenciado un número considerable de estudiantes que se encuentran aún entre los niveles inicio y proceso en cuanto a la obtención de información del texto escrito en la comprensión lectora y coincidentemente muchos de ellos hacen un uso excesivo de los videojuegos.

El estudio ha comprobado la relación significativa ($p < 0,05$) e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto; este resultado coincide con Gómez et al. (2020) quienes descubrieron a

través de su estudio que al elevarse las horas de uso de los videojuegos mermaba el rendimiento de las áreas académicas; esto comprueba entonces lo fundamental que representa el control del tiempo en el uso de videojuegos por parte de los estudiantes, siendo evidente que el uso descontrolado eleva las probabilidades de un bajo rendimiento escolar.

Gozme & Uracahua (2019) demostraron que los estudiantes con adicción a los videojuegos desatienden sus obligaciones escolares y esta situación afecta considerablemente el rendimiento en la escuela, asimismo, los autores comprobaron que una cantidad muy elevada de estudiantes usaban los videojuegos como pasatiempo; este dato se puede apreciar con frecuencia en las investigaciones, sin embargo, no todos son considerados adictos o dependientes, pero aquellos que desarrollan adicción tienen altas probabilidades de descuidar también sus obligaciones académicas y de presentar un declive en el rendimiento escolar, tal como se comprueba en el presente estudio, en el cual se descubrió un considerable número de estudiantes con niveles entre moderado y alto de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos y muchos de ellos a la vez con una baja en la capacidad para inferir la información recabada e interpretar los datos explícitos e implícitos del texto, es decir, se encontraban entre los niveles inicio y proceso.

Los videojuegos se han creado con la finalidad de brindar al usuario espacios de recreación o entretenimiento, e incluso usado de forma adecuada, pueden generar beneficios; sin embargo, Viñas (como se citó en Artezano, 2020) al respecto sugiere que la práctica excesiva altera el desenvolvimiento normal de las ocupaciones de la persona, además puede provocar somnolencia, incumplimiento de las obligaciones diarias, escasa dedicación en las actividades académicas, disminución en la integración familiar, poca comunicación en el entorno social, etc., por lo tanto, la comprensión lectora en estas condiciones podría tener ciertas dificultades, más aún para realizar inferencias e interpretaciones durante la lectura de textos, ya que para esto se requiere que el lector se encuentre en las mejores condiciones posibles para desarrollar esta sustancial actividad cognitiva, la cual no se limita solo a la descodificación del texto explícito, sino también busca entre otras cosas interpretar los datos implícitos contenidos en el mismo.

Se comprobó la relación significativa ($p < 0,05$) e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto; la dirección inversa de la relación indica que cuando mayor es el riesgo del estudiante de desarrollar dependencia a los videojuegos, menores serían sus probabilidades de realizar una apropiada reflexión y evaluación para construir opiniones satisfactorias respecto a las características de los contenidos textuales; King et al. (2015) manifiesta que los tiempos prolongados en el uso de los videojuegos podrían generar adicción, la cual está asociada básicamente a la pérdida del control en la utilización de estos juegos, repercutiendo en el ámbito académico, laboral, social y la salud mental en general, por lo tanto, en estas condiciones el estudiante podría mostrar impedimentos para el análisis y valoración del contenido en los textos para hacer sus propios juicios al respecto.

El estudio arrojó un porcentaje considerable de estudiantes que no han superado los niveles inicio y proceso en su capacidad para la comprensión lectora en cuanto a la reflexión y evaluación de los textos, así como también han mostrado un considerable riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos; esta asociación inversa permite aseverar entonces que la comprensión lectora no sería tan sencilla de desarrollar de presentarse situaciones que comprometan emocional y cognitivamente al estudiante, como al parecer los videojuegos lo hacen y de manera contraproducente. García y Roque (2023) en un estudio demostraron que un alto porcentaje de estudiantes presentaba adicción a los videojuegos y esta se asociaba directamente con la procrastinación o postergación de actividades.

Este resultado también corrobora que el cumplimiento las responsabilidades académicas puede verse afectado por del uso extremado de los videojuegos, y como se sabe la comprensión lectora en todos sus niveles requiere de ciertas condiciones para llevarla a cabo, al respecto Gago (2021) sugiere que la práctica constante y gradual de la lectura llevaran al desarrollo de estrategias cada vez más complejas, las cuales son necesarias para dominar los textos escritos. Se ha observado en diversas investigaciones que los videojuegos resultaron asociados al rendimiento académico, sin embargo, como consta en el estudio de Quispe (2019), también se encontró relación inversa con las habilidades sociales, además de un número a considerar de estudiantes que

mostraban altos niveles de dependencia a este tipo de juegos; por lo tanto, el uso excesivo o dependencia a los videojuegos no solo podría repercutir en el ámbito académico, sino también emocional y social de los estudiantes, es decir, en la comunicación al interactuar con su entorno.

Los resultados conseguidos de forma alguna comprueban que los videojuegos que tienen solo como objetivo la recreación de los usuarios, sin la menor intención de estimular o potenciar algunos de los procesos mentales, difícilmente permitirán al estudiante alcanzar mejoras en la comprensión lectora u otra capacidad en el rendimiento académico, por lo contrario, pueden generar problemas cognitivos, conductuales y emocionales e incluso generar dependencia, sin embargo, los videojuegos preparados o diseñados con la finalidad de fortalecer alguna competencia académica tienen más probabilidades de generar mayor utilidad, aunque no íntegramente, como se ha podido comprobar en estudios al respecto.

Si bien es cierto, los videojuegos podrían resultar perjudiciales para el apropiado desempeño en la comprensión lectora y el aprovechamiento escolar en general, no debemos olvidar también que para la adquisición de determinadas competencias académicas es necesario la intervención de diversos factores, tanto externos como personales, por lo tanto, un bajo rendimiento en comprensión lectora no solo se puede atribuir al uso indiscriminado o dependencia a los videojuegos, tampoco se puede pensar que los videojuegos creados con un fin determinado, en un supuesto beneficio de los estudiantes, por si solos logran que estos adquieran grandes competencias en el desarrollo de sus actividades académicas.

VI. CONCLUSIONES

- Primera : De acuerdo al objetivo general, se demostró por medio de la investigación que existe relación estadísticamente significativa ($p < 0,05$) entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria, asimismo, se determina una correlación baja e inversa ($Rho = -0,237$) entre las variables planteadas, por lo tanto, aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez bajos niveles de comprensión lectora.
- Segunda : De acuerdo al objetivo específico 1, los resultados han demostrado la existencia de relación estadísticamente significativa ($p < 0,05$) entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria, asimismo, los resultados obtenidos muestran también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,222$) entre las variables planteadas, por lo tanto, aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez disminución en la capacidad para ubicar y elegir la información que se encuentra explícita en los textos que lee.
- Tercera : En función al objetivo específico 2, los resultados han demostrado la existencia de relación estadísticamente significativa ($p < 0,05$) entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, asimismo, los resultados obtenidos muestran también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,213$) entre las variables planteadas, por lo tanto, aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez disminución en la capacidad

para inferir la información recabada e interpretar los datos explícitos e implícitos del texto.

Cuarta : En función al objetivo específico 3, los resultados han demostrado la existencia de relación estadísticamente significativa ($p < 0,05$) entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria, asimismo, los resultados obtenidos muestran también la presencia de correlación baja e inversa ($Rho = -0,218$) entre las variables planteadas, por lo tanto, aquellos estudiantes que muestran un mayor nivel de riesgo de desarrollar dependencia a los videojuegos podrían presentar a la vez disminución en la capacidad para la construcción de una opinión de las características estéticas y formales de los contenidos del texto y sus ideologías, tomando en cuenta los efectos producidos, así como la relación que existe con otros escritos y contextos socioculturales.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera: Se recomienda al director de la I.E. realizar coordinaciones con instituciones académicas (colegio de psicólogos, universidades, institutos, etc.) u otras especializadas en salud mental de la comunidad para desarrollar talleres de capacitación dirigidos a los padres y madres de familia, con la finalidad de brindarles orientación o información, que permitan entre otras cosas, el control en los hijos respecto al uso de videojuegos e internet en general.
- Segunda: Se recomienda al director de la institución educativa realizar coordinaciones con las instituciones pertinentes (centro de salud, gobiernos locales, ONGs, etc.) para el desarrollo de talleres formativos y de prevención del uso desmedido y adicción a los videojuegos dirigidos a los estudiantes de primaria de la institución educativa.
- Tercera: Se recomienda a los directivos de la I.E. fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes de primaria, el cual puede llevarse a cabo a través de talleres presenciales o virtuales a razón de una vez por semana, dirigido por personal especializado, convocado previa coordinación entre la institución educativa y otras instituciones académicas o culturales; se puede promover también el uso de videojuegos pero de carácter educativo, es decir, aquellos que tienen como objetivo la estimulación o fortalecimiento de las habilidades cognitivas, sobre todo de las que son necesarias para una mejor comprensión lectora.
- Cuarta: Se sugiere al director de la I.E. coordinar acciones que conduzcan a la detección de aquellos casos de estudiantes que presentan un uso excesivo o incontrolado de los videojuegos y a la vez muestren bajo rendimiento escolar; dichos casos pueden ser reportados al área de psicología de la institución educativa o en su defecto derivar el caso a las instituciones de salud para su evaluación y tratamiento respectivo.

REFERENCIAS

Moncada Jiménez, J. & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21, 43–49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>

Tello Tenorio, Y. (2021). *Efecto de videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga*. Tesis de maestría. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69256>

Lumbreras Editores (2021). *La problemática de la comprensión lectora en el Perú*. <http://www.elumbreras.com.pe/content/la-problematica-de-la-comprension-lectora-en-el-peru>. <http://www.elumbreras.com.pe/content/la-problematica-de-la-comprension-lectora-en-el-peru>

Talledo, J. (2012). *La ausencia de lectura nos hace menos libres*. Universidad de Piura. <http://udep.edu.pe/hoy/2012/la-ausencia-de-lectura-nos-hace-menos-libres/>

García Vilema, M. I., & Roque Herrera, Y. (2023). Adicción a videojuegos y procrastinación académica en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe EMAUS. *Puriq*, 5, e461. <https://doi.org/10.37073/puriq.5.461>

Carrillo López, P. & García Perujo, M. (2022). Consumo habitual de videojuegos y rendimiento académico en escolares de primaria. *Educación in the Knowledge Society (EKS)*, 23, e27557. <https://doi.org/10.14201/eks27557>

Gómez Gonzalvo, F., Devís Devís, J., & Molina Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar*, 65, 89-99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>

Restrepo Escobar, S., Arroyave Taborda, L. & Arboleda Sierra, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 43(2), 122-134. <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v43i2.30564>

González Seclen, A. (2022). *Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa privada, Chiclayo*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93529>

Merma Quispe, J. (2022). *Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/17683>

Quispe K. (2019). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur*. (Tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Perú. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1067>

Gozme Fabian, Y. & Uracchua Masco, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3155272>

Solís Narváez, N. (2022). Teorías de la educación y sus implicancias en el desarrollo humano. *Revista Electrónica De Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 5(1), 79–86. <https://doi.org/10.5377/recsp.v5i1.15122>

Alpizar, J. (2002). *Educación y Aprendizaje*. Costa Rica: Impresora Obando.

Lewis, R. J., Tamborini, R. & Weber, R. (2014). Testing a dual-process model of media enjoyment and appreciation. *Journal of Communication*, 64(3), 397-416. <https://doi.org/10.1111/jcom.12101>

Pérez Sánchez, R., Giusti Mora, G. & Soto Chavarría, K. (2020). Aspectos sociocognitivos asociados al uso de videojuegos colaborativos y violentos. *Palabra Clave*, 23(2). <https://doi.org/10.5294/pacla.2020.23.2.4>

Bryant, J., Roskos, D. & Cantor, J. (2003). *Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann*. New Jersey, EE. UU: Lawrence Erlbaum.

Zillmann, D. (1988). Mood management through communication choices. *American Behavioral Scientist*, 31(3), 327-340. <https://doi.org/10.1177/000276488031003005>

Challco, S. & Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA*. (Tesis de

licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323>.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: Institute of Technology.

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32. <https://ieeexplore.ieee.org/document/1510565>

De Sanctis, F., Distéfano M. & Mongelo, M. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. Disponible en: <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/6180>

Moncada Jiménez, J. & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21, 43–49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>

World Health Organization. (2018). *International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11)*. World Health Organization (WHO). <https://icd.who.int/>

Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G. & Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana* 7(3), 1-12. <https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>

Atachagua, E., Mayta, S. & Piñas, J. (2021). *Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*. (Tesis de licenciatura). Universidad Continental. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/11053>

Dickerman, C., Christensen, J., & Kerl-McClain, S.B. (2008). Big breasts and bad guys: Depictions of gender and race in video games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(1), 20-29.

Moncada Jiménez, J. & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21, 43–49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>

Bacigalupa, C. (2005). The use of video games by kindergartners in a family child care setting. *Early Childhood Education Journal*, 33(1), 25-30.

Swing, L., Gentile, A., Anderson, A. & Walsh, A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-1508>

De Sanctis, F., Distéfano M. & Mongelo, M. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/6180>

Collins, E. & Freeman, J. (2013a). Do problematic and nonproblematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933-1940. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563213000915>

Lemos, I. L. & Santana, S. M. (2012). Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. *Revista de Psiquiatria Clínica*, 39(1), 28-33. doi: 10.1590/S0101-60832012000100006

Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE*, 24(2), 240-257. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>

Viñas, F. (2009). Uso auto informado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873403>

Artezano Rojas, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un colegio nacional de Huancayo*. (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>

Millán, A., Mebarak, M., Martínez-Banfi, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., & Chóliz, M. (2021). Estructura del Test de Dependencia a los Videojuegos, relación con el juego, diferencias sexuales y tipologías de dependencia al juego en una muestra colombiana. *Revista De Psicopatología Y Psicología Clínica*, 26(1), 57–72. <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>

Toker, S., & Baturay, M.H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.002>

King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2015). The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 175-87. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-009-9153-9>

Foley, L., & Maddison, R. (2010). Use of active video games to increase physical activity in children: a (virtual) reality? *Pediatric Exercise Science*, 22(1), 7-20. <https://doi.org/10.1123/pes.22.1.7>

Chingay Sánchez, C. y Herrera Guevara, R. (2021). *Uso de video juegos y comportamiento agresivo en estudiantes de quinto y sexto de primaria de la I.E. N° 10385 Santa Rafaela María – Chota*. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/2015>

Bedoya Rosales, B. (2019). *Relación entre la comprensión lectora y la disposición hacia el pensamiento crítico en los estudiantes de la Facultad de Educación de una universidad pública del norte del Perú*. Tesis de maestría. Universidad Peruana Cayetano Heredia. <https://hdl.handle.net/20.500.12866/7295>

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama. <http://blog.intef.es/inee/2019/10/25/como-define-y-mide-pisa-la-competencia-lectora/>

González, O. (2018). *Convergencia de enfoques lingüístico, psicolingüístico y sociocultural en la lectura crítica: una guía didáctica para el docente*. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/2351>

Avendaño de Barón, G.S. (2016). La lectura crítica en Educación Básica Secundaria y Media: la voz de los docentes. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (28), 207-232. doi: <http://dx.doi.org/10.19053/0121053X.4916>.

INEE (2019). ¿Cómo define y mide PISA la competencia lectora?. <http://blog.intef.es/inee/2019/10/25/como-define-y-mide-pisa-la-competencia-lectora/>

Machuca Breña, A. (2021). *Desarrollo de un videojuego para mejorar el nivel de comprensión lectora en estudiantes de primaria*. Tesis de licenciatura. Universidad ESAN. <https://hdl.handle.net/20.500.12640/2430>

Gordillo Alfonso, A. & Flórez, M. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Actualidades Pedagógicas*, (53), 95-107. <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol1/iss53/8/>

MINEDU (2016). Programa curricular de educación primaria. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

Camargo, G., Montenegro, R., Maldonado, S. & Loeza, P. (2016). *Aprendizaje de la lectoescritura*. USAID: Guatemala. Centro de Investigación y Acción Educativa Social, American Institutes for Research. CIASES: Nicaragua.

Gago, R. (2021). *La comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento escolar en los niños de 6º grado*. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica Argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/12342>

Borzone, A.M. (2005). Conversar y comprender: el desarrollo de estrategias de comprensión a través del discurso compartido. *Revista Mexicana de Psicología*, 22 (1), 121 - 135. <https://www.redalyc.org/pdf/2430/243020643012.pdf>

Hoyos Flórez, A; Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 23 – 45. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841>

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: Editorial Mc Graw Hill Education, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Sánchez, H.; Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

León Flores, R., Guevara Aranciaga, E., Delgado Arenas, R., Oria Rodríguez, Y., & Aguilar Mendoza, L. (2015). Redes sociales y rendimiento académico de las estudiantes de la especialidad de psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFE). *Educación*, (21), 57–64. <https://doi.org/10.33539/educacion.2015.n21.1055>

Guevara Aranciaga, E. R. (2020). Redes sociales y rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFE). *Revista De Investigación Multidisciplinaria CTSCAFE*, 2(4), 20. <https://ctscafe.pe/index.php/ctscafe/article/view/55>

Ramírez, T. (1999). *Como hacer un proyecto de investigación (1a ed.)*. Caracas, Venezuela: Panapo.

Useche, M, Artigas, W, Queipo, B y Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. Universidad de la Guajira. <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/467>

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología* 27(2), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>

Manterola, C., Grande, L., Otzen, T., García, N., Salazar, P. & Quiroz, G. (2018). Confiabilidad, precisión o reproducibilidad de las mediciones. Métodos de valoración, utilidad y aplicaciones en la práctica clínica. *Revista chilena de infectología*, 35(6),680-688. <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-10182018000600680>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora en estudiantes de primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores, 2023

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE 1: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango
<p>Problema General ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.</p> <p>Objetivos Específicos Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.</p> <p>Establecer la relación</p>	<p>Hipótesis General Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la comprensión lectora en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.</p> <p>Hipótesis Específicas Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la obtención de información del texto escrito en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.</p> <p>Existe relación</p>	Juego impulsivo	Tiempo dedicado a los videojuegos. Manejo de emociones. Necesidad de jugar.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13	Escala ordinal Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Bajo Moderado Alto
			Juego compulsivo	Priorización de videojuego Descontrol en el juego	14,15,16,17,18,19,20		
			Percepción de problemas asociados	Problemas con la familia Pérdida del propio control	21,22,22,23,24,25		
			VARIABLE 2: COMPRENSIÓN LECTORA				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA	Nivel y rango
				Localiza información.	1,2,3,4,12,13,1		

<p>estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023?</p>	<p>entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.</p> <p>Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.</p>	<p>estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la inferencia e interpretación de información del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.</p> <p>Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto en estudiantes de cuarto grado de educación primaria de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2023.</p>	<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <p>Inferencia e interpretación de información del texto.</p>	<p>Selecciona información.</p> <p>Reconoce la secuencia del texto.</p> <p>Deduce las características de los personajes.</p> <p>Deduce las causas de un hecho</p> <p>Deduce el tema e idea principal</p> <p>Deduce significados de palabras según el contexto.</p> <p>Interpreta la relación entre la información implícita y explícita</p>	<p>4,23</p> <p>5,6,7,8,15,16,17,18,19,20,21,24</p>	<p>Escala nominal</p> <p>-Correcto</p> <p>-Incorrecto</p>	<p>Logrado</p> <p>Proceso</p> <p>Inicio</p>
			<p>Reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto.</p>	<p>Compara aspectos formales y de contenido con la experiencia.</p> <p>Emite opinión sobre el contenido del texto.</p>	<p>9,10,11,22</p>		
<p>NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>				<p>ESTADÍSTICA A UTILIZAR</p>	
<p>Tipo: Básico</p> <p>Diseño: No experimental transversal</p>	<p>Población: 95 estudiantes de 4to grado de primaria.</p> <p>Muestra: 95 estudiantes (muestra censal)</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Test de dependencia a los videojuegos</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Prueba de comprensión lectora</p>	<p>Estadística descriptiva: tablas de frecuencia, figuras tipo barras.</p> <p>Estadística inferencial: - Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov</p>			

Nivel: Correlacional		Número de ítems: 25 ítems	Número de ítems: 24 ítems	- Rho de Spearman
Método: Hipotético deductivo		Ámbito de Aplicación: Niños de primaria	Ámbito de Aplicación: Niños de primaria	
		Forma de Administración: Individual y colectiva	Forma de Administración: Individual y colectiva	

Anexo 2: Tabla de operacionalización de variables

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores	ítems	Escala de medición
Dependencia a los videojuegos	Patrón de comportamiento que se caracteriza por la ausencia de control del videojuego; la dificultad para dicho control se hace evidente en los problemas del individuo para dar prioridad a otras actividades distintas al juego, por lo que antepone dicho juego a otras responsabilidades o compromisos, asimismo, el	La variable dependencia a los videojuegos tiene tres dimensiones, siendo la primera de ellas juego impulsivo, que está compuesta de tres indicadores y 13 ítems; la segunda dimensión es juego compulsivo, compuesta de dos indicadores y 7 ítems; la tercera dimensión es	Juego impulsivo	Tiempo dedicado a los videojuegos. Manejo de emociones. Necesidad de jugar.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13	Ordinal (Escala Likert) Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			Juego compulsivo	Priorización de videojuego. Descontrol en el juego.	14,15,16,17,18,19,20	

	<p>tiempo que dedica al juego aumenta de forma gradual o permanece a pesar de los efectos negativos (OMS, 2019).</p>	<p>percepción de problemas asociados, compuesta por dos indicadores y 5 ítems.</p>	<p>Percepción de problemas asociados</p>	<p>Problemas con la familia. Pérdida del propio control.</p>	<p>21,22,22,23,24,25</p>	
--	--	--	--	--	--------------------------	--

Variable 2: Comprensión lectora

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores	ítems	Escala de medición
Comprensión lectora	Es la capacidad que tienen los estudiantes para entender, apreciar, reflexionar, utilizar y mostrar interés por aquellos textos escritos que le servirán para lograr los conocimientos y elevar su potencial, los cuales resultan necesarios para alcanzar sus metas y lograr su participación en la sociedad	La variable comprensión lectora tiene tres dimensiones, siendo la primera de ellas: obtiene información del texto escrito, la cual está compuesta de tres indicadores y 8 ítems; la segunda dimensión es infiere e interpreta información del texto, que consta de cinco indicadores y 12 ítems; la tercera dimensión es	Obtención de información del texto escrito.	Localiza información. Selecciona información. Reconoce la secuencia del texto.	1,2,3,4,12,13,14,23	Escala Nominal -Correcto -Incorrecto
			Inferencia e interpretación de información del texto.	Deduce las características de los personajes. Deduce las causas de un hecho. Deduce el tema e idea principal. Deduce significados de palabras según el contexto. Interpreta la relación entre la información implícita y explícita.	5,6,7,8,15,16,17,18,19,20,21,24	

	activamente (PISA, 2018).	reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto, compuesta por dos indicadores y 4 ítems.	Reflexión-evaluación de la forma, contenido y contexto del texto.	Compara aspectos formales y de contenido con la experiencia. Emite opinión sobre el contenido del texto	9,10,11,22	
--	---------------------------	---	---	---	------------	--

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Nombre:			
Grado:	Fecha:	Sexo	M F

Instrucciones:

A continuación, te presentamos algunas frases sobre el uso de videojuegos, lee atentamente cada una de ellas y contesta marcando con un aspa (x) según corresponda a tu realidad.

		Nunca	A veces	Siempre
	Juego impulsivo			
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando empecé a jugar.			
2	Dedico mucho tiempo a los videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes del juego, etc.).			
3	Ya no es suficiente para mí jugar videojuegos la misma cantidad de tiempo que antes.			
4	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.			
5	Creo que juego demasiado a los videojuegos.			
6	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego			
7	Si estoy un tiempo sin jugar videojuegos no me siento bien y no sé qué hacer.			
8	Para mí es difícil parar cuando comienzo a jugar videojuegos, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.			
9	Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo ganas de jugar con ellos.			
10	Estoy preocupado por subir de nivel en el videojuego y que otros me admiren.			
11	Cuando me encuentro mal me pongo a jugar los videojuegos.			
12	Si no me funciona la videoconsola, la computadora u otro aparato donde juego le pido prestado a un familiar o amigo.			
13	Si no me funciona un videojuego busco otro rápidamente para poder jugar.			
	Juego compulsivo			
14	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.			
15	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego.			
16	Cuando tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuegos aunque sea un momento.			

17	Me molesto mucho cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola, computadora u otro aparato que utilizo para jugar.			
18	He llegado a jugar videojuegos más de tres horas seguidas.			
19	Me he acostado tarde o he dormido menos horas por jugar videojuegos.			
	Percepción de problemas asociados			
20	Cuando estoy jugando videojuegos no me doy cuenta del tiempo que llevo jugando.			
21	He discutido con mis padres porque juego mucho los videojuegos.			
22	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que dedico a jugar videojuegos.			
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar algún videojuego para distraerme.			
24	Cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).			
25	Lo primero que hago al llegar a casa del colegio es ponerme a jugar videojuegos.			

PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre: _____ Grado: 4° Sección: _____ Fecha: _____

Lee el siguiente texto

EL PERRO QUE NO SABÍA LADRAR

Había una vez un perro que no sabía ladrar. Este animal iba por el mundo buscando trabajo como perro guardián. Un día, llegó a una granja donde necesitaban un perro para cuidar el gallinero del ataque de los zorros. Entonces, la dueña de la granja lo saludó y le dijo:

—Amigo perro, me gustaría que ladres un poquito para poder saber qué tan fuerte lo haces.

El perro contestó con honestidad:

—No sé ladrar.

Muy sorprendida, la granjera se rascó la cabeza. Nunca había sabido de un perro que no supiera ladrar.

La granjera le explicó que todos los perros ladran. Ladran a los ladrones, a los zorros, a los gatos. Ladran cuando están contentos, cuando están asustados, cuando están enfadados. Ladran de día y también de noche.

—Nunca me enseñaron a hacerlo, pero puedo aprender— añadió el perro.

La granjera titubeó un poco, pero finalmente decidió poner a prueba al perro como guardián. Esa misma tarde, el perro se puso a trabajar. Mientras trabajaba, el perro practicó y practicó, pero no logró aprender a ladrar.

El gallo del corral vio los esfuerzos del perro por aprender a ladrar, sintió pena y decidió ayudarlo.

—Te voy a ayudar, solo tienes que escuchar y repetir lo que hago— le dijo el gallo. Pero en vez de un ladrido, lanzó un sonoro kikirikí.

El perro intentó hacer lo mismo y le salió un «keké». El perro volvió a intentarlo una y otra vez. Lo intentaba todos los días. Practicaba a escondidas todo el día, incluso por la noche.

De pronto, un día consiguió decir un kikirikí tan parecido al del gallo y tan fuerte que un zorro que pasaba cerca lo escuchó. El zorro pensó que un gallo sería su almuerzo perfecto. Entonces, muy despacio, se acercó al lugar de donde provenía el kikirikí. Al ver a un perro en vez de a un gallo, el zorro cayó patas arriba y se rio a carcajadas porque esto le pareció muy gracioso.

—Ah, me has hecho creer que eras un gallo— dijo el zorro.

El perro, al escucharlo, lanzó fuertes kikirikí que alertaron a la granjera. Ella se acercó rápidamente con una escopeta en la mano. Al verla, el zorro huyó y nunca más volvió. La granjera y el gallo felicitaron al perro que, aunque no sabía ladrar, era un buen perro guardián y tenía una gran habilidad para imitar sonidos de otros animales.



MARCA CON X LA ALTERNATIVA CORRECTA

1. **¿Quién es el personaje principal del cuento?**
 - a. El gallo
 - b. El zorro.
 - c. El perro.
 - d. La dueña de la granja.
2. **¿Qué alertó a la dueña la presencia del zorro en su granja?**
 - a. El ladrido del perro
 - b. Los gritos de algunos animales.
 - c. El kikirikí del gallo
 - d. Los fuertes kikirikí que lanzó el perro.
3. **¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?**
 - a. El perro logró decir un kikirikí tan parecido al del gallo.
 - b. El perro se esforzaba por aprender a ladrar
 - c. La granjera ahuyentó con una escopeta en la mano al zorro.
 - d. El zorro pensó que un gallo sería su almuerzo perfecto.
4. **¿Qué hizo el zorro cuando descubrió que era un perro el que hacía el kikirikí?**
 - a. Se rio a carcajadas.
 - b. Huyó de la granja.
 - c. Se rascó la cabeza.
 - d. Felicitó al perro.
5. **Según el texto, ¿cuál es la principal característica del perro?**
 - a. Era valiente.
 - b. Era gracioso.
 - c. Era solidario.
 - d. Era empeñoso.
6. **Según el texto, ¿por qué el zorro se acercó al lugar donde se encontraba el perro?**
 - a. Porque estaba buscando trabajo.
 - b. Porque creía que el perro estaba dormido.
 - c. Porque pensó que podía comer un gallo.
 - d. Porque pensó que podía burlarse del perro.
7. **¿De qué trata principalmente el cuento?**
 - a. De un perro que se volvió un gran imitador.
 - b. De un perro que aprendió a ser un buen guardián.
 - c. De un perro que quería hacer el trabajo de un gallo.
 - d. De un perro que se hizo amigo del gallo de una granja.
8. **¿De acuerdo al texto, ¿qué significa la palabra titubeó?**
 - a. Confiar
 - b. Dudar
 - c. Equivocar
 - d. Decidir

Luego de leer el cuento, Susana dijo lo siguiente:

Yo creo que el perro logró lo que quería.



9. ¿Qué idea del cuento puede apoyar la opinión de Susana?

- a. El perro aprendió a ladrar.
- b. El perro consiguió la ayuda del gallo.
- c. El perro aprendió por qué ladran los perros.
- d. El perro consiguió trabajo como guardián.

10. Luego de huir, el zorro contó lo que le sucedió en la granja. ¿Cuál sería su versión de esta historia?

- a. Casi me disparan por burlarme de un perro que cantaba como un gallo.
- b. Casi me disparan por querer comer un gallo que resultó ser el perro guardián.
- c. Intenté meterme a robar, pero un gallo cantó muy fuerte y avisó a la granjera.
- d. Intenté meterme a robar, pero el perro guardián salió y me mordió.

11. ¿Para qué se puso esta imagen en el texto?

- a. Para mostrar que el perro consiguió decir un kikirikí tan parecido al del gallo.
- b. Para mostrar a los personajes del cuento.
- c. Para mostrar que el zorro cayó patas arriba.
- d. Para mostrar que el perro, al ver al zorro riéndose a carcajadas, lanzó fuertes kikirikí que alertaron a la granjera.



Lee el siguiente texto

EL PAUCAR

El paucar es un ave que habita principalmente en las zonas tropicales del Perú, México, Brasil y Bolivia. En nuestro país, podemos encontrarlo en los bosques de la selva y en los manglares de Tumbes.

A estas aves les gusta vivir en grupo. Por eso, muchos paucars hacen sus nidos en un mismo árbol. Los nidos de estas aves son tejidos con fibras de diversas plantas, tienen la forma de bolsa y cuelgan de las ramas más altas de los árboles y palmeras, para evitar la amenaza de otros animales.

El paucar es un ave de unos hermosos ojos azules. Los **machos** llegan a medir unos 28 cm de largo y con un peso de 104 gramos, mientras las hembras miden 23 cm y un peso de 60 gramos. Posee plumaje negro en el vientre y las alas, mientras que en su larga cola las plumas son amarillas. Se alimenta principalmente de frutas e insectos.

Esta peculiar ave es conocida como la más grande imitadora de la Amazonía. El paucar posee la habilidad de imitar diferentes sonidos, como el ladrillo de los perros, el cacareo de las gallinas, el llanto de un niño, la risa de la gente y hasta el silbido de una persona. Por este motivo, es considerado un ave inteligente.

Este pájaro está en peligro de **extinción** a causa de la destrucción masiva de su hábitat.

MARCA CON X LA ALTERNATIVA CORRECTA

12. ¿Qué tipo de texto has leído?

- a. Descriptivo
- b. Narrativo.
- c. Instructivo.
- d. Expositivo.

13. Según el texto, ¿qué come el paucar?

- a. Solo frutas
- b. Insectos y frutas
- c. Verduras
- d. Insectos

14. ¿En qué lugares del Perú se puede encontrar al paucar?

- a. En las zonas tropicales, México, Brasil y Bolivia.
- b. En los bosques de la selva peruana.
- c. En los bosques de la selva peruana y los manglares de tumbes.
- d. En el Perú, México, Brasil y Bolivia

15. ¿Cuál es el propósito de este texto?



- a. Informar sobre la vida del pájaro paucar.
- b. Describir al pájaro paucar.
- c. Pedir que no se extinga el pájaro paucar
- d. Opinar sobre el paucar

16. ¿Para qué los paucarees construyen sus nidos en las ramas más altas?

- a. Porque le gusta vivir en grupos.
- b. Para protegerse de otros animales
- c. Porque imita a la perfección diferentes sonidos
- d. Porque les gusta vivir en familia.

17. ¿Por qué es famoso el paucar?

- a. Porque tiene unos hermosos ojos azules.
- b. Porque se alimenta de frutas e insectos
- c. Porque posee una larga cola amarilla
- d. Porque es hábil imitando sonidos.

18. ¿De qué trata principalmente el texto?

- a. De los lugares donde vive el paucar.
- b. De las aves más importantes del Perú.
- c. De las diversas características del paucar.
- d. De la construcción del nido del paucar.

19. En el texto, ¿qué significa la frase “Esta peculiar ave”?

- a. Un pájaro especial.
- b. Un ave común.
- c. Un pájaro grande.
- d. Un ave hermosa.

20. Según el texto, ¿por qué podría desaparecer el paucar?

- a. Porque es un animal inteligente.
- b. Porque están talando los árboles de la selva.
- c. Porque las águilas lo cazan para comerlo.
- d. Porque los monos se apoderan de sus nidos.

21. ¿Cuál es la diferencia entre una paucar hembra y un paucar macho?

- a. En la inteligente y el peso.
- b. En el plumaje y tamaño.
- c. En la alimentación.
- d. En el peso y el tamaño.

22. ¿Para qué el autor utilizó la siguiente imagen en el texto?

- a. Para que esté bonito el texto.
- b. Para mostrar la forma que construyen sus nidos los paucarees
- c. Para mostrar como descansa o duermen los paucarees.
- d. Para mostrar el tamaño de sus nidos.



Lee el siguiente texto

EL LEÓN Y EL RATÓN

Un día un león se echó a descansar debajo de un árbol. Cuando se estaba quedando dormido, unos ratones salieron de su madriguera y se pusieron a jugar a su alrededor. Malhumorado, el león atrapó a un ratón entre sus garras y dijo:

- ¿Cómo te atreves a perturbar mi sueño?, ¡voy a comerte!

El ratón le contestó temblando:

-Por favor no me mates. Si me dejas te estaré eternamente agradecido. Déjame marchar, algún día podrías necesitarme.

- ¡Ja, ja, ja! – se burló el león - Un ser tan diminuto como tú, ¿de qué forma va a ayudarme?, ¡vete ya!

Días después, mientras el ratón paseaba por el bosque, oyó unos rugidos. Rápidamente corrió hacia allá y se encontró al león atrapado en una red.

El ratón, decidido a pagar su deuda, exclamó:

- No te preocupes, ¡yo te salvaré!



El ratón empezó a morder la cuerda de la red en la que estaba atrapado el león, y el león pudo salvarse. El ratón le dijo:

-Días atrás, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti.

Ahora es bueno que sepas que los pequeños ratones somos agradecidos.

Observa las siguientes acciones de la fábula

A. El ratón se dio cuenta que el león estaba atrapado en una red.

B. Unos ratones se pusieron a jugar alrededor de un león.

C. El ratón mordisqueó la red para que el león pudiera salir.

D. El león atrapó a un ratón y lo amenazó con matarlo.

23 ¿Cuál es el orden correcto en el que sucedieron las acciones?

- a. A, B, C, D
- b. B, D, A, C
- c. D, A, C, B
- d. D, A, C, B

24. ¿Qué palabra describe mejor al ratón de la fábula?

- a. Cobarde
- b. Agradecido
- c. Peligroso

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1: Juego impulsivo	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando empecé a jugar.	X		X		X		
2	Dedico mucho tiempo a los videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes del juego, etc.).	X		X		X		
3	Ya no es suficiente para mí jugar videojuegos la misma cantidad de tiempo que antes.	X		X		X		
4	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X		X		X		
5	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X		X		X		
6	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X		X		X		
7	Si estoy un tiempo sin jugar videojuegos no me siento bien y no sé qué hacer.	X		X		X		
8	Para mí es difícil parar cuando comienzo a jugar videojuegos, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X		X		X		
9	Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo ganas de jugar con ellos.	X		X		X		
10	Estoy preocupado por subir de nivel en el videojuego y que otros me admiren.	X		X		X		
11	Cuando me encuentro mal me pongo a jugar los videojuegos.	X		X		X		
12	Si no me funciona la videoconsola, la computadora u otro aparato donde juego le pido prestado a un familiar o amigo.	X		X		X		
13	Si no me funciona un videojuego busco otro rápidamente para poder jugar.	X		X		X		
	Dimensión 2: Juego compulsivo	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X		X		X		
15	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego.	X		X		X		

16	Cuando tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuegos, aunque sea un momento.	X		X		X		
17	Me molesto mucho cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola, computadora u otro aparato que utilizo para jugar.	X		X		X		
18	He llegado a jugar videojuegos más de tres horas seguidas.	X		X		X		
19	Me he acostado tarde o he dormido menos horas por jugar videojuegos.	X		X		X		
20	Cuando estoy jugando videojuegos no me doy cuenta del tiempo que llevo jugando.	X		X		X		
	Dimensión 3: Percepción de problemas asociados	Si	No	Si	No	Si	No	
21	He discutido con mis padres porque juego mucho los videojuegos.	X		X		X		
22	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que dedico a jugar videojuegos.	X		X		X		
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar algún videojuego para distraerme.	X		X		X		
24	Cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X		X		X		
25	Lo primero que hago al llegar a casa del colegio es ponerme a jugar videojuegos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe pertinencia, relevancia y claridad en los ítems.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Luis Alexis Hidalgo Torres DNI: 09895388

Especialidad del validador: Psicólogo, diplomado en estadística en investigación, metodólogo y asesor de tesis.

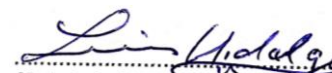
28 de abril de 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mgtr. Luis Alexis Hidalgo Torres
Psicólogo – Asesor de tesis
C.Ps.P. 9133

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1: Obtiene información del texto escrito	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Quién es el personaje principal del cuento?	X		X		X		
2	¿Qué hizo el zorro cuando descubrió que era un perro el que hacía el kikirikí?	X		X		X		
3	Según el texto, ¿qué come el paucar?	X		X		X		
4	¿En qué lugares del Perú se puede encontrar al paucar?	X		X		X		
5	¿Qué alertó a la dueña la presencia del zorro en su granja?	X		X		X		
6	¿Qué tipo de texto has leído?	X		X		X		
7	¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?	X		X		X		
8	¿Cuál es el orden correcto en el que sucedieron las acciones?	X		X		X		
	Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Según el texto, ¿cuál es la principal característica del perro?	X		X		X		
10	¿Qué palabra describe mejor al ratón de la fábula?	X		X		X		
11	Según el texto, ¿por qué el zorro se acercó al lugar donde se encontraba el perro?	X		X		X		
12	¿Para qué los paucares construyen sus nidos en las ramas más altas?	X		X		X		
13	¿De qué trata principalmente el cuento?	X		X		X		

14	¿De qué trata principalmente el texto que leíste?	X		X		X		
15	¿De acuerdo al texto, ¿qué significa la palabra titubeó?	X		X		X		
16	En el texto, ¿qué significa la frase “Esta peculiar ave”?	X		X		X		
17	¿Cuál es el propósito de este texto?	X		X		X		
	¿Por qué es famoso el paucar?	X		X		X		
18	Según el texto, ¿por qué podría desaparecer el paucar?	X		X		X		
19	¿Cuál es la diferencia entre una paucar hembra y un paucar macho?	X		X		X		
20	Dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Si	No	Si	No	Si	No	
21	¿Para qué se puso esta imagen en el texto?	X		X		X		
22	¿Para qué el autor utilizó la siguiente imagen en el texto?	X		X		X		
23	¿Qué idea del cuento puede apoyar la opinión de Susana?	X		X		X		
24	Luego de huir, el zorro contó lo que le sucedió en la granja. ¿Cuál sería su versión de esta historia?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe pertinencia, relevancia y claridad en los ítems.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Luis Alexis Hidalgo Torres DNI: 09895388

Especialidad del validador: Psicólogo, diplomado en estadística en investigación, metodólogo y asesor de tesis.

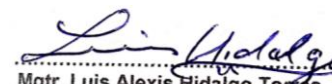
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

28 de abril de 2023


Mgtr. Luis Alexis Hidalgo Torres
Psicólogo – Asesor de tesis
C.Ps.P. 9133

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1: Juego impulsivo							
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando empecé a jugar.	X		X			X	Ahora utilizo mucho tiempo en los videojuegos en comparación al antes.
2	Dedico mucho tiempo a los videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes del juego, etc.).	X		X		X		
3	Ya no es suficiente para mí jugar videojuegos la misma cantidad de tiempo que antes.	X		X		X		
4	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X		X		X		
5	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X		X		X		
6	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X		X		X		
7	Si estoy un tiempo sin jugar videojuegos no me siento bien y no sé qué hacer.	X		X		X		
8	Para mí es difícil parar cuando comienzo a jugar videojuegos, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X		X		X		
9	Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo ganas de jugar con ellos.	X		X		X		
10	Estoy preocupado por subir de nivel en el videojuego y que otros me admiren.	X		X		X		
11	Cuando me encuentro mal me pongo a jugar los videojuegos.	X		X		X		

12	Si no me funciona la videoconsola, la computadora u otro aparato donde juego le pido prestado a un familiar o amigo.	X		X		X		
13	Si no me funciona un videojuego busco otro rápidamente para poder jugar.	X		X		X		
	Dimensión 2: Juego compulsivo	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X		X		X		
15	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego.	X		X		X		
16	Cuando tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuegos aunque sea un momento.	X		X		X		
17	Me molesto mucho cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola, computadora u otro aparato que utilizo para jugar.	X		X		X		
18	He llegado a jugar videojuegos más de tres horas seguidas.	X		X		X		
19	Me he acostado tarde o he dormido menos horas por jugar videojuegos.	X		X		X		
20	Cuando estoy jugando videojuegos no me doy cuenta del tiempo que llevo jugando.	X		X		X		
	Dimensión 3: Percepción de problemas asociados	Si	No	Si	No	Si	No	
21	He discutido con mis padres porque juego mucho los videojuegos.	X		X		X		
22	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que dedico a jugar videojuegos.	X		X		X		
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar algún videojuego para distraerme.	X		X		X		

24	Cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X		X		X		
25	Lo primero que hago al llegar a casa del colegio es ponerme a jugar videojuegos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems del instrumento son pertinentes y tienen claridad, según la muestra. _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Pablo Huaraya Sune** **DNI: 23932002**

Especialidad del validador: **Maestro en Ciencias en la Educación con mención en Docencia Universitaria**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

05 de mayo del 2023



Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1: Obtiene información del texto escrito	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Quién es el personaje principal del cuento?	X		X		X		
2	¿Qué hizo el zorro cuando descubrió que era un perro el que hacía el kikirikí?	X		X		X		
3	Según el texto, ¿qué come el paucar?	X		X		X		
4	¿En qué lugares del Perú se puede encontrar al paucar?	X		X		X		
5	¿Qué alertó a la dueña la presencia del zorro en su granja?	X		X		X		
6	¿Qué tipo de texto has leído?	X		X		X		
7	¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?	X		X		X		
8	¿Cuál es el orden correcto en el que sucedieron las acciones?	X		X		X		
	Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Según el texto, ¿cuál es la principal característica del perro?	X		X		X		
10	¿Qué palabra describe mejor al ratón de la fábula?	X		X		X		
11	Según el texto, ¿por qué el zorro se acercó al lugar donde se encontraba el perro?	X		X		X		
12	¿Para qué los paucares construyen sus nidos en las ramas más altas?	X		X		X		
13	¿De qué trata principalmente el cuento?	X		X		X		
14	¿De qué trata principalmente el texto que leíste?	X		X		X		

15	¿De acuerdo al texto, ¿qué significa la palabra titubeó?	X		X		X		
16	En el texto, ¿qué significa la frase “Esta peculiar ave”?	X		X		X		
17	¿Cuál es el propósito de este texto?	X		X		X		
18	¿Por qué es famoso el paucar?	X		X		X		
19	Según el texto, ¿por qué podría desaparecer el paucar?	X		X		X		
20	¿Cuál es la diferencia entre una paucar hembra y un paucar macho?	X		X		X		
	Dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Si	No	Si	No	Si	No	
21	¿Para qué se puso esta imagen en el texto?	X		X		X		
22	¿Para qué el autor utilizó la siguiente imagen en el texto?	X		X		X		
23	¿Qué idea del cuento puede apoyar la opinión de Susana?	X		X		X		
24	Luego de huir, el zorro contó lo que le sucedió en la granja. ¿Cuál sería su versión de esta historia?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems del instrumento son pertinentes y tienen claridad, según la muestra. _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Pablo Huaraya Sune**

DNI: 23932002

Especialidad del validador: **Maestro en Ciencias en la Educación con mención en Docencia Universitarias**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

05 de mayo del 2023



Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1: Juego impulsivo							
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando empecé a jugar.	X		X		X		
2	Dedico mucho tiempo a los videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes del juego, etc.).	X		X		X		
3	Ya no es suficiente para mí jugar videojuegos la misma cantidad de tiempo que antes.	X		X		X		
4	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	X		X		X		
5	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	X		X		X		
6	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	X		X		X		
7	Si estoy un tiempo sin jugar videojuegos no me siento bien y no sé qué hacer.	X		X		X		
8	Para mí es difícil parar cuando comienzo a jugar videojuegos, aunque me llamen mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	X		X		X		
9	Cada vez que me acuerdo de los videojuegos tengo ganas de jugar con ellos.	X		X		X		
10	Estoy preocupado por subir de nivel en el videojuego y que otros me admiren.	X		X		X		
11	Cuando me encuentro mal me pongo a jugar los videojuegos.	X		X		X		

12	Si no me funciona la videoconsola, la computadora u otro aparato donde juego le pido prestado a un familiar o amigo.	X		X		X		
13	Si no me funciona un videojuego busco otro rápidamente para poder jugar.	X		X		X		
	Dimensión 2: Juego compulsivo	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	X		X		X		
15	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar un videojuego.	X		X		X		
16	Cuando tengo un poco de tiempo me pongo a jugar videojuegos, aunque sea un momento.	X		X		X		
17	Me molesto mucho cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola, computadora u otro aparato que utilizo para jugar.	X		X		X		
18	He llegado a jugar videojuegos más de tres horas seguidas.	X		X		X		
19	Me he acostado tarde o he dormido menos horas por jugar videojuegos.	X		X		X		
20	Cuando estoy jugando videojuegos no me doy cuenta del tiempo que llevo jugando.	X		X		X		
	Dimensión 3: Percepción de problemas asociados	Si	No	Si	No	Si	No	
21	He discutido con mis padres porque juego mucho los videojuegos.	X		X		X		
22	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que dedico a jugar videojuegos.	X		X		X		
23	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar algún videojuego para distraerme.	X		X		X		

24	Cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	X		X		X	
25	Lo primero que hago al llegar a casa del colegio es ponerme a jugar videojuegos.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **María Angela Acuña Montañez** DNI: **09576688**

Especialidad del validador: **Mención Problemas de Aprendizaje**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

05 de mayo del 2023



Mg. Maria Angela Acuña Montañez

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1: Obtiene información del texto escrito	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Quién es el personaje principal del cuento?	X		X		X		
2	¿Qué hizo el zorro cuando descubrió que era un perro el que hacía el kikirikí?	X		X		X		
3	Según el texto, ¿qué come el paucar?	X		X		X		
4	¿En qué lugares del Perú se puede encontrar al paucar?	X		X		X		
5	¿Qué alertó a la dueña la presencia del zorro en su granja?	X		X		X		
6	¿Qué tipo de texto has leído?	X		X		X		
7	¿Cuál de estos hechos ocurrió primero en el cuento?	X		X		X		
8	¿Cuál es el orden correcto en el que sucedieron las acciones?	X		X		X		
	Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Según el texto, ¿cuál es la principal característica del perro?	X		X		X		
10	¿Qué palabra describe mejor al ratón de la fábula?	X		X		X		
11	Según el texto, ¿por qué el zorro se acercó al lugar donde se encontraba el perro?	X		X		X		
12	¿Para qué los paucares construyen sus nidos en las ramas más altas?	X		X		X		
13	¿De qué trata principalmente el cuento?	X		X		X		
14	¿De qué trata principalmente el texto que leíste?	X		X		X		

15	¿De acuerdo al texto, ¿qué significa la palabra titubeó?	X		X		X		
16	En el texto, ¿qué significa la frase “Esta peculiar ave”?	X		X		X		
17	¿Cuál es el propósito de este texto?	X		X		X		
18	¿Por qué es famoso el paucar?	X		X		X		
19	Según el texto, ¿por qué podría desaparecer el paucar?	X		X		X		
20	¿Cuál es la diferencia entre una paucar hembra y un paucar macho?	X		X		X		
	Dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.	Si	No	Si	No	Si	No	
21	¿Para qué se puso esta imagen en el texto?	X		X		X		
22	¿Para qué el autor utilizó la siguiente imagen en el texto?	X		X		X		
23	¿Qué idea del cuento puede apoyar la opinión de Susana?	X		X		X		
24	Luego de huir, el zorro contó lo que le sucedió en la granja. ¿Cuál sería su versión de esta historia?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **María Angela Acuña Montañez** **DNI: 09576688**

Especialidad del validador: Mención Problemas de Aprendizaje

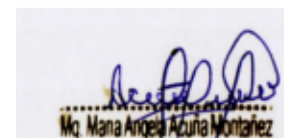
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

5 de mayo del 2023



Mg. María Angela Acuña Montañez

ANEXO 4

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora en estudiantes de primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores, 2023

Investigadora: Nancy Maribel Narrea Chero

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora en estudiantes de primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores, 2023, cuyo objetivo es determinar la relación existente entre Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora.

Esta investigación es desarrollada por una estudiante de la escuela de posgrado programa académico de maestría en educación con mención en docencia y gestión educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Lima – Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de una I.E de San Juan de Miraflores

Describir el impacto del problema de la investigación.

El impacto de esta investigación radica en proporcionar información sobre la relación entre Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora en estudiantes de primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores. Los hallazgos pueden contribuir a mejorar las prácticas educativas y promover un ambiente de aprendizaje más efectivo y colaborativo.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta y una evaluación escrita. En la encuesta se formularán 25 preguntas relacionadas a la variable “Dependencia a los videojuegos”. La evaluación se formulará 24 preguntas para medir la comprensión de textos
2. La encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de una I.E de San Juan de Miraflores. Y la evaluación escrita sobre la comprensión de textos tendrá un tiempo aproximado de 60 minutos sobre la investigación titulada: “Dependencia a los videojuegos y comprensión lectora en estudiantes de primaria de una I.E. de San Juan de Miraflores, 2023”

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Nancy Maribel Narrea Chero

Email nancynarreachero@gmail.com y Docente asesor Fuster Guillén,

Doris Elida

email: dfusterg@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: carastoman@gmail.com Fecha y hora: 9/5/2023 19:55:04