



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Efecto de videojuegos educativos sobre el desarrollo de la
competencia lectora en estudiantes de una institución educativa
de Huamanga, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Tello Tenorio, Yovana (ORCID: 0000-0002-4819-2262)

ASESORA:

Dra. Mori Sánchez, María del Pilar (ORCID: 0000-0003-2867-5926)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

A mis padres, quienes son mi fortaleza y apoyo incondicional; a mis hijos Abigail y Leonel, mi principal motivación y fuente de inspiración; finalmente a mi esposo amado, quien ha sido siempre mi componente perfecto para lograr mis metas.

Agradecimiento

A Dios quien ha forjado mi camino, por todo lo que me ha permitido lograr, por concederme tantas alegrías e infinitas bendiciones. También quiero demostrarles mi gratitud al Director y estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Pública “Simón Bolívar” quienes contribuyeron en el desarrollo de esta investigación.

A la Universidad César Vallejo por la formación impartida a través de sus especialistas del Postgrado. Asimismo, a la asesora de la tesis: Mori Sánchez María del Pilar, quien con sus aportes, sugerencias y recomendaciones permitió el logro de esta investigación.

Sin lugar a duda, no hubiera podido culminar mi trabajo sin el apoyo de mi esposo Sergio Cruz, quien con su infinita paciencia y comprensión dedicó parte de su tiempo en cubrir mis actividades personales, asimismo sus palabras han sido un soporte para no rendirme y continuar con mi tesis. Finalmente, un cariñoso agradecimiento a mis amigas, las que representan a las hermanas que nunca tuve, quienes siempre me han ofrecido compañía, ánimos, apoyo y consejos durante diferentes etapas de mi vida. Sin importar dónde estén todas tienen un lugar en mis recuerdos y en mi corazón.

Índice de contenidos

	Pag.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	8
II. MARCO TEÓRICO.....	11
III. METODOLOGÍA.....	22
3.1. Tipo y diseño de investigación	22
3.2. Variables y operacionalización.....	22
3.3. Población, muestra y muestreo.....	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
3.5. Procedimiento	27
3.6. Análisis de datos	28
3.7. Aspectos éticos	28
IV. RESULTADOS	30
IV. DISCUSIÓN	35
V. CONCLUSIONES	39
VI. RECOMENDACIONES.....	40
Referencias.....	42
Anexos.....	50

Índice de tablas

Tabla 1 Desempeños de las capacidades.....	17
Tabla 2 Distribución de frecuencias y porcentajes de estudiantes según su edad y sexo.....	21
Tabla 3 Ficha técnica del instrumento cuestionario de videojuegos educativos.....	21
Tabla 4 Ficha técnica de la escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna.....	22
Tabla 5 Efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa.....	29
Tabla 6 Efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>obtiene información del texto escrito</i>	29
Tabla 7 Efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>infiere e interpreta información del texto escrito</i>	30
Tabla 8 Efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa.....	30
Tabla 9 Nivel de logro de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa.....	31

Resumen

La presente investigación titulada Efecto de videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021, se genera de la pregunta ¿Cuál es el efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021?, con el objetivo de evaluar el efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de la institución educativa señalada. El tipo de investigación fue básica, de diseño no experimental correlacional causal. La población estuvo conformada por 79 estudiantes del tercer año y la muestra por 26 estudiantes de 15 y 16 años; a quienes se aplicó la técnica de encuesta y la de evaluación, el primero con su instrumento de cuestionario de videojuegos educativos, y el segundo con su instrumento de escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna. El resultado respecto a la relación entre la competencia lectora y la permanencia en el videojuego educativo hubo una significancia mayor a 0.05 ($p=0.693$). Se concluye que el videojuego educativo no tiene efecto sobre la competencia lectora, por lo tanto, no existe correlación entre ambas variables.

Palabras clave: videojuegos educativos, competencia lectora, capacidades, adolescentes.

Abstract

This research entitled Effect of educational video games on the development of reading competence in students of an educational institution in Huamanga, 2021, is generated from the question What is the effect of educational video games on the development of reading competence in students of an educational institution in Huamanga, 2021 ?, with the aim of evaluating the effect of educational video games on the development of reading competence in students of the indicated educational institution. The type of research was basic, causal correlational non-experimental design. The population consisted of 79 third-year students and the sample of 26 students aged 15 and 16; To whom the survey and evaluation techniques were applied, the first with its educational video game questionnaire instrument, and the second with its scale instrument for evaluating the level of comprehension of texts written in their mother tongue. The result regarding the relationship between reading competence and permanence in the educational video game had a significance greater than 0.05 ($p = 0.693$). It is concluded that the educational video game has no effect on reading competence, therefore, there is no correlation between both variables.

Keywords: educational video games, reading skills, abilities, teenagers.

I. INTRODUCCIÓN

Frente al actual contexto y el rápido cambio a la educación virtual, los videojuegos se han convertido en nuevos medios empleados en el proceso del aprendizaje, poniendo a los docentes en una nueva posición para incorporar las estrategias y recursos virtuales en el proceso pedagógico. El empleo de los videojuegos nos acerca a un nuevo escenario donde la innovación se conjuga con la activación de emociones y de comportamientos que pueden favorecer el proceso de aprendizaje (Moreno, 2020). Sin embargo, esta transformación digital puede tener efectos desfavorables cuando el sujeto está frente a videojuegos cuyo objetivo no necesariamente es la educación sino la distracción (LatinPyme, 2020).

Aun cuando los videojuegos se han tornado un medio accesible y de uso constante en los espacios escolares, su escasa implementación como herramienta de aprendizaje y las limitadas capacidades de manejo de los docentes en la educación, genera brechas informativas y por lo tanto perjuicio social; por otro lado, el libre acceso a videojuegos en los entornos próximos a los estudiantes podría ocasionar malos hábitos en los adolescentes (Livia, 2020).

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) enmarca que el uso de videojuegos educativos son herramientas para el desarrollo de actividades en el proceso de aprendizaje en los estudiantes. En tanto el uso de video juego para el aprendizaje se ha convertido en una nueva tendencia en el aspecto educativo, los docentes hacen uso de diversos videos en sus clases, ya sea para el inicio de las clases o para fomentar capacidades de análisis, la argumentación, la reflexión, la síntesis, entre otras (Viñas, 2018), pero también los videojuegos forman parte de la transformación si se convierte al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje; cuando son realizados por los propios estudiantes los videos los convierte en creadores de contenidos, a la vez que mejoran su aprendizaje (Mosquera, 2017).

Los videojuegos como actividad lúdica contribuyen en el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones en un determinado contexto; existen diversas posturas sobre el uso de los videojuegos en contextos pedagógicos; se categorizaron en aspectos privilegiados por los estudios para el favorecimiento del desarrollo del

pensamiento científico, como aspectos cognitivos, metacognitivos o motivacionales (Montes, 2018).

Bajo los aspectos presentados urge la necesidad de evaluar el efecto de videojuegos educativos en el área de comunicación vinculado a la competencia lectora “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”

En vista a lo investigado anteriormente, viendo la necesidad de fundamentar el uso de los videojuegos educativos en relación con la competencia lectora se plantea la siguiente pregunta: ¿Cuál es el efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021?

Esta investigación resulta de aporte significativo para validar el efecto favorable de los videojuegos educativos en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna para un desarrollo óptimo de los estudiantes en el marco del proceso de aprendizaje y enseñanza.

Esta investigación se realiza considerando los aspectos de relevancia social, valor académico y utilidad metodología. En relación con el primer aspecto, el estudio permitirá evidenciar los aspectos académicos de la competencia lectora que se ven influenciados por los videojuegos; asimismo permitirá contrastar el aporte beneficiario de los videojuegos; el segundo aspecto permitirá evaluar estas variables de estudio en un contexto social con características que concuerdan con la realidad de muchos grupos de estudiantes de nuestro país posibilitando hacer comparaciones con los resultados que obtenemos. Desde una postura metodológica correlacional los resultados permitirán ser considerados como antecedentes para futuras investigaciones

Por lo expuesto, la presente investigación tiene por objetivo evaluar el efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021. Los objetivos específicos son (a) identificar el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad *obtiene información del texto escrito* en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021 (b) identificar el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad *infiere e interpreta información del texto escrito* en

estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021 y (c) identificar el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad *reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito* en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021 y (d) identificar el nivel de logro de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga,

Por esa razón, se desprende la siguiente hipótesis general los videojuegos educativos afectan de manera significativa el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021. Por lo tanto, sus hipótesis específicas son (a) los videojuegos educativos afectan de manera significativa a la capacidad *obtiene información del texto escrito* en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021 (b) los videojuegos educativos afectan de manera significativa a la capacidad *infiere e interpreta información del texto escrito* en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021 y (c) los videojuegos educativos afectan de manera significativa a la capacidad *reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito* en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Para este trabajo se presenta los estudios de diversas investigaciones relacionadas directa e indirectamente a las variables que se pretende analizar, a nivel internacional y nacional, en ese sentido se tiene a Méndez y Boude (2021) identifican los usos que se han dado a los videojuegos en educación primaria en el mundo; mediante el diseño experimental de un solo grupo con aplicación de pre y pos test en 120 estudiantes, emplean pruebas escritas con una variedad de áreas orientado a las ciencias naturales, ciencias sociales y matemáticas. Los resultados indican que luego de la aplicación de esta prueba que el área de mayor uso de videojuegos son las ciencias naturales, y que su uso favorece la interacción y la innovación de las prácticas educativas.

Lion (2020) que realiza un análisis crítico acerca de las tecnologías en las prácticas de enseñanza y en relación con los aprendizajes en el contexto de la COVID-19; mediante el enfoque interpretativo, no exhaustivo; que recupera pensamientos críticos de especialistas de reconocida trayectoria. Los resultados indican que los videojuegos educativos son experiencias que permiten el buen humor y emociones diversas en tiempos difíciles fortaleciendo procesos de comunicación.

Gómez, et al. (2020) buscan la relación entre el tiempo de rutina de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes adolescentes, debido por sus posibles efectos negativos para su salud, socialización y rendimiento académico; ya que existen estudios sobre efectos negativos de los videojuegos, así como efectos positivos para el rendimiento académico; mediante el diseño experimental ex post facto y una muestra de 1.060 estudiantes de diez centro educativos de educación secundaria, a quienes se aplicó una encuesta ad hoc, validado a través de juicio de expertos para poder recoger información sobre el uso de los videojuegos en adolescentes. Los resultados señalan que los adolescentes que dedican más tiempo a los videojuegos los fines de semana obtienen excelentes notas, asimismo se evidencia una relación inversa entre el rendimiento académico y el tiempo que se usa videojuegos, es decir, que a mayor tiempo de uso menor es el rendimiento académico.

Rodríguez (2018) analiza el uso de los videojuegos desde una comprensión crítica y reflexiva, con la finalidad de fortalecer la toma de decisiones en adolescentes, contribuir la capacidad de razonamiento y pensamiento crítico. Emplea la metodología cualitativa con juicio de expertos; concluye que el uso de videojuegos para la toma de decisiones permite entender de una manera crítica y reflexiva llegando a orientar a tomar buenas decisiones en momentos y contextos de la vida real.

Yopasá (2018) diseña un videojuego que permite evaluar de manera encubierta el grado de evolución del estudiante que va logrando en el proceso de aprendizaje en el curso de química, en el tema de hidrocarburos; empleando la metodología ágil para el desarrollo de videojuegos adaptive software development (ASD) enfocado en un ciclo especular-colaborar-aprender. El resultado indica que los usos del videojuego tienen aplicabilidad para la evaluación y retroalimentación dinámicas, además de ser atractivo para el estudiante y ofrece utilidad para repasar conceptos trabajados en la clase; es decir representa una opción didáctica para obtener información del progreso y avance de los estudiantes.

Ibagón (2018) revisa la hermenéutica de propuestas teóricas y prácticas, que durante los últimos 20 años han centrado su atención en entender la relación pedagógica entre el uso de videojuegos y la enseñanza-aprendizaje de la historia; a través de la metodología cualitativa con revisión especializada; los resultados indican que los videojuegos como una herramientas didácticas pueden mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en escolares; asimismo desde las dimensiones teórico-prácticas los efectos son positivos en el uso de videojuegos en las clases tanto de historia y ciencias sociales.

En relación con las investigaciones nacionales se tiene a Chapoñan (2019) analiza los beneficios de los videojuegos educativos en el desarrollo de la formación de los estudiantes; a partir de la metodología cuantitativa desarrollo grupo de estudiantes de secundaria. Los resultados indican que el uso de videojuegos contribuye el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Aguilar (2018) que mide el impacto de un videojuego educativo en escolares de una zona endémica con Dengue, mediante el método de un estudio experimental,

longitudinal y comparativo, con el empleo T de Student. Los resultados indican que el videojuego educativo no demostró un impacto positivo en el nivel de conocimientos sobre Dengue en los estudiantes sometidos al estudio.

En su investigación Marin (2017) determina si los videojuegos serían una herramienta más en el desarrollo curricular de niñas y niños de la etapa educativa; en la metodología construye un cuestionario respondiendo a un modelo de investigación ex post facto. Los resultados indican que (i) los docentes consideran a los videojuegos como mecanismos que modula las conductas y personalidades de los que emplean sin una supervisión educativa y (ii) los estudiantes gozan más de sus clases y sienten mayor responsabilidad, motivación, compromiso e intensidad intelectual en el aprendizaje apoyado con videojuegos educativos.

Del Castillo et al. (2015) analiza el rol de los videojuegos como instrumento de aprendizaje en el proceso de desarrollo de experiencias cognitivas de los adolescentes en vínculo con dos conceptos: la formación de identidades y el manejo de las normas. Trabaja bajo el diseño didáctica estructurada en dos fases (i) jugar y aprender con los videojuegos y (ii) Mostrar producciones audiovisuales. Los resultados indican que (i) los videojuegos generan situaciones de nuevas identidades, (ii) los videojuegos deportivos posibilitan en el salón un proceso de deliberación sobre la identidad personal y cultural de los jugadores.

Dezcallar et al (2014) analiza la afición por la lectura y el tiempo que pasan los estudiantes en videojuegos, las variables lo correlacionan entre el rendimiento académico a través de las notas; los resultados indican que la lectura se correlaciona de forma positiva con las notas académicas; es decir están estrechamente relacionadas los videojuegos con la lectura, asimismo esta situación se da en las asignaturas de matemáticas, inglés y educación física.

A continuación, se presenta el marco teórico de las variables en estudio; respecto a la variable videos juegos, Álvarez (2013) define como juegos que incorporan mecanismos que lo diferencian de otros y la hacen más complejos. Para Muriel (2018) son experiencias tecnológicas para la captación y entrenamiento de aprendizajes, que puedan convertir en procesos de logro las capacidades; en tanto

Aguilar (2018) enfatiza que son herramientas de apoyo educativo en favor de la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Los años 70 se introduce en los videojuegos convirtiéndose en los juegos más preferidos por niñas y niños, siendo una preocupación para madres y padres sobre posibles efectos de estar frente a una pantalla por muchas horas (Etxeberria, 2016). A partir de los años 80 se incrementa las investigaciones sobre los posibles efectos de los videojuegos, la mayoría de estas averiguaciones concluyen que cuantiosos de los videojuegos favorecen el desarrollo determinadas habilidades como atención, concentración, resolución de problemas, creatividad, entre otros; es decir desde el aspecto cognitivo estos videojuegos son una asistencia en el desarrollo intelectual (White, 1984; Mandinacht, 1987; Okagaki y Frensch, 1994).

Los videojuegos a partir de los años 90 ingresan al campo educativo, a partir de las investigaciones realizadas que concluyen estas son muy positivas en el tratamiento de los problemas de aprendizaje, resolución de problemas, resolución de cuestionarios de la escuela, entre otros; es así como permite incrementar la motivación en el proceso de aprendizaje en las diferentes materias. Es decir que los videojuegos educativos son ayudas importantes en el tratamiento y mejora ante problemas educativos y terapéuticos, asimismo para el entrenamiento de las diversas habilidades (Etxeberria, 2016).

A partir del año 2000 según los avances de los estudios e investigaciones indica que los videojuegos constituyen un elemento lúdico con alto potencial educativo de mayor interés debido que contiene características que favorecen la motivación de la persona (Adams y Clark, 2014); los videojuegos son provocados de manera intrínseca de la propia persona que lo usa, despertando su interés y factores motivacionales como la curiosidad, la fantasía, el desafío o el control personal (Islas, et al. 2013). La finalidad de la creación de los videojuegos básicamente está vinculado a dos aspectos, el primero al entretenimiento orientado a los videojuegos comerciales y el segundo a la educación qué son los videojuegos educativos (Fernández, 2016).

En relación a los videojuegos educativos que fueron diseñados eminentemente con la finalidad educativa y formativa poseen aplicaciones cuyas características enarbolan la experiencia de aprendizajes para lograr ciertas metas de carácter educativo (De

Freitas, 2006 y Connolly, et al. 2012); dentro de los videojuegos educativos existen categorías especializadas conocidos como *serious games* o juegos serios, cuya finalidad es la formación, es decir; primero es la educación antes que el entretenimiento (Michael y Chen, 2006).

Desde el enfoque educativo los videojuegos son instrumentos que constituyen un gran potencial en el proceso de aprendizaje y para adquirir las habilidades en el uso o dominio del mundo digital se perfecciona en los juegos electrónicos (Gros, 2009). Es así como el uso de videojuegos está enfocado a diversos ámbitos y para diferentes rangos de edad; la metodología frecuentada en el aspecto educativo son los aprendizajes basados en juegos, que consiste en el uso de juegos digitales o videojuegos donde se establecen objetivos de carácter educativo utilizando como herramienta de apoyo los procesos de aprendizaje de forma significativa (Torrente, et al. 2009).

En el proceso de enseñanza educativa por ejemplo en los adolescentes los videojuegos fueron utilizados con la finalidad de contribuir la comprensión de conceptos, las habilidades de procesamiento y la resolución de problemas (Liu, et al. 2011); en tanto para la educación secundaria el objetivo de los videojuegos fue modificar actitudes y comportamientos, pero también la mejora de capacidades como en la comprensión de lectura (Connolly, 2012).

Los videojuegos educativos en estos últimos años se enfocaron en cómo mejorar el rendimiento de los estudiantes utilizando los videojuegos, asimismo considerando los estilos de aprendizaje (Hwang, et al. 2015); definitivamente los videojuegos permiten el desarrollo cognitivo de diferentes segmentos de edad desde la niñez, adolescencia e inclusive adultos (Fernández, 2016).

Los tipos de videojuegos, están referidos a las aplicaciones que utilizan características educativas o recreativas para generar experiencias de aprendizaje vinculados al desarrollo de determinados metas; uno de los tipos de videojuego son los *serious games* o juegos serios, que tiene un objetivo meramente educativo (Freitas, 2006). En tanto la permanencia en el videojuego, es la dedicación al uso del videojuego en un determinado tiempo, sobre todo medido por horas a la semana (Fernández, 2016).

Esta investigación se enmarca en la teoría del videojuego o *Game Studies* desarrollado por Aarseth (2001), que se centra en revelar sus implicancias de los videojuegos en los aspectos culturales, educativos o industriales (Mäyrä, 2008). El origen de esta teoría se remonta a los fundamentos de Popper (1974) y Kuhn (1978) que incidieron que una teoría debe ser compartida y discutida por una comunidad de científicos o estudiosos, con la finalidad de comprender y explicar fenómenos como el videojuego que con los lenguajes informáticos posibilitan el funcionamiento de dispositivos electrónicos utilizados para diversos fines (Navarrete, et al. 2014).

Los tres paradigmas del videojuego según Casetti (1994) primero son las constitutivas o metafísicas, que comprende la parte de la fundamentación conceptual y determina su comprensión; el segundo es el campo sistemático, que enfatiza al aspecto metodológico; y el componente físico, que se refiere a los contenidos o datos de los videojuegos.

El **paradigma constitutivas** o metafísicas, están enfocadas a las investigaciones vinculadas a la naturaleza específica del videojuego, cuya finalidad es buscar la reflexión en relación con la esencia del videojuego, siendo la pregunta fundamental ¿qué son y qué define a los videojuegos? la respuesta en términos de Casetti (1994) el videojuego es una disciplina para entender exactamente como se juega, es decir, son las estrategias utilizadas por el jugador que permitan el dominio y comprensión de las mecánicas del videojuego con el fin de superar los desafíos propuestos para lograr la meta.

Los **paradigmas metodológicos**, no busca la esencia del videojuego sino parte de la pregunta ¿desde qué punto de vista hay que observar al videojuego y cómo se capta desde esa perspectiva? la finalidad es la búsqueda de la pertinencia de los videojuegos que pueden estar enfocados en la aplicación a la educación; marketing, publicidad, cine o la literatura (Navarrete, 2014).

El **paradigma del campo**, establecen las relaciones a partir de la pregunta ¿qué problemas puede iluminar el videojuego? a través de esta pregunta el investigador realiza una propuesta estableciendo intereses de aplicación de los videojuegos que puede ser a la salud, al género, la educación, entre otros; es decir para simular situaciones futuras mediante videojuegos; esto conlleva a realización de juegos serios

que pretenden ofrecer soluciones reales a problemas verdaderos mediante la simulación de determinados actos y la representación de diversas variables en el universo del videojuego. Esta simulación de la realidad permite interactuar mediante botones, mandos, gafas y entre otros, que fue un nuevo modo de enfocar los videojuegos a partir de los planteamientos de Aarseth (2001).

Es necesario complementar esta investigación con la teoría de actividades colaborativas propuesta por Padilla et al. (2012) quien afirma que los videojuegos educativos contribuyen al aprendizaje de manera favorable siempre y cuando se realice en forma grupal o colaborativa, siendo el objetivo del videojuego sea común a todos. Incide que los videojuegos con fines educativos están vinculados acorde a la edad y tipo de videojuego, asimismo es fundamental que los responsables del juego se conozcan. Asimismo, Gardner (2012) propone que el desarrollo cognitivo se debe enfocar en el estudiante considerando sus necesidades. En este escenario el videojuego es considerado como una herramienta importante para el estímulo cognitivo promoviendo las diferentes inteligencias (Fernández, 2016). Sobre la teoría de las inteligencias múltiples, Prieto y Ferrándiz (2001) indican tres aspectos: (i) que cada persona posee las ocho inteligencias; (ii) la mayoría de las personas pueden desarrollar cada inteligencia hasta un nivel adecuado de competencia, pero este desarrollo está condicionado siempre que haya estimulación; y (iii) hay muchas maneras de ser inteligentes dentro de cada categoría por las diversas habilidades y destrezas.

Aunque es limitado el uso de los videojuegos educativos en las inteligencias múltiples, existe evidencias vinculados al desarrollo de una inteligencia específica y no todos los ocho juntos, tal es el caso de los videojuegos para desarrollar la inteligencia lógico matemático en escolares de educación secundaria (Li, et al, 2012); asimismo videojuegos vinculados al juego de rol para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal en alumnos de educación primaria (Li, et al 2012). Los resultados de estos estudios indican que los videojuegos contribuyen de manera significativa al proceso de desarrollo de la inteligencia visual - espacial (Motamedi, 2015); otros estudios se realizaron con estudiantes de habilidades diferentes o especiales para desarrollar las inteligencias múltiples que también lograron resultados favorables (Gonzáles, et al, 2007).

En razón a la competencia lectora se debe precisar la definición de aprendizaje, Hergenhahn (1976) define el aprendizaje como un cambio suave en la conducta que se produce en la experiencia. En la cognoscitiva social el aprendizaje es una actividad que procesan la información de los acontecimientos del entorno transforma y forma representaciones simbólicas que serán guías para la acción (Bandura, 1986).

Para Vigotski (1929) el aprendizaje no es solo una acción individual, sino involucra a lo social, es decir una persona asimila el proceso de aprendizaje a partir de la interacción social y posteriormente en una institución conocida como escuelas bajo condiciones de orientación y pautas. En tanto Cole, et al (2003) define el aprendizaje no es solo la capacidad de pensar sí no el logro de diversas aptitudes para reaccionar en diferentes escenas de la vida real.

En cuanto a las competencias lectora se define como “la capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, 2009, p. 14); desde el modelo educativo las competencias forman parte de la capacidad cognitivo conductual (Frade, 2009). Es así el desarrollo de las competencias en estudiantes contribuyen a tomar mejores decisiones en contextos socioculturales diversas interactuando con grupos heterogéneos (Comisión Europea de Educación y Cultura, 2004).

El enfoque educativo basada en competencias permite ampliar los conocimientos de manera integral vinculando con el contexto y con la finalidad de promover un aprendizaje óptimo y lograr una visión global de los retos y problemas que se presentan (Feito, 2008), teniendo en cuenta que por su propia naturaleza las competencias forman parte de lo individual se hace necesario impulsar desde el sistema educativo el conocer y respetar las capacidades cognitivas de los estudiantes (Coll, 2007), necesariamente conlleva identificar los diversos estilos de aprendizaje (Alonso y Gallego, 2010) para ello es necesario el desarrollo de actividades desde los colegios y escuelas fomentando lo consiente, la creatividad y la transformación.

El sistema educativo estuvo caracterizado por la sociedad occidental del pensamiento de la Grecia clásica enfocado en una división de disciplinas separada de unas a otras,

priorizando la razón y la autoridad del docente donde el aprendizaje del estudiante era la memorización y la reproducción de la enseñanza (Aguerreño, 2009; Feito, 2008 y Gardner, 1995). Es así para replantear esta forma de educación el modelo educativo empezó enfatizar las competencias para estimular la creatividad, la innovación y la potencialidad en la persona para marcar la diferencia de la cotidianidad; siendo prioridad la capacidad de adaptación a los diferentes contextos sociales (Ortega, 2008).

En este marco el Currículo Nacional de la Educación Básica peruana incorpora como uno de los perfiles del egresado la competencia, definido como *“facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético”* (MINEDU, 2016, p. 29), en este concepto incide que ser competente es comprender una situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades para resolverlas, esto conlleva a analizar las diferentes opciones y posibilidades para tomar decisiones adecuadas en diferentes contextos; pero también la competencia es articular diversas características personales con habilidades socioemocionales que sean efectivos su interacción. El desarrollo de estas competencias los estudiantes logran durante el proceso constante que es facilitado por el docente en una institución educativa a partir de los programas planificados para determinados temas niveles educativos.

El Currículo Nacional de la Educación Básica (MINEDU, 2016) se estructura en función a cuatro conceptos curriculares que permiten, en la práctica educativa, conseguir las intenciones señaladas en el perfil de egreso. Estos cuatro conceptos son:

Competencia es la capacidad de combinar un grupo de capacidades para conseguir un propósito específico en una situación determinada, actuando pertinente y éticamente, estas se desarrollan vinculada, simultánea y sostenidamente durante la experiencia educativa; ser competente constituye comprender la situación a afrontar y evaluar las opciones para resolverla, así como integrar ciertas características personales con habilidades socioemocionales que aumenten la eficacia de su interacción con otros.

Capacidades son los conocimientos, habilidades y actitudes empleados al afrontar una situación determinada actuando de manera competente; este conjunto supone operaciones menores implicadas en las competencias.

Estándares de aprendizaje son descripciones del progreso de la competencia en niveles de creciente complicación que, de manera articulada, hacen referencia a las capacidades que se ejecutan al enfrentar o resolver situaciones legítimas; estas descripciones especifican el nivel que se espera que alcancen los educandos al término de los ciclos de la educación básica.

Desempeños son descripciones concretas de aquello que los colegiales hacen respecto a los niveles de desarrollo de las competencias.

El Currículo Nacional de la Educación Básica considera en total 31 competencias, una de las vinculadas al área de comunicación es “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, esta competencia tiene 3 capacidades según MINEDU (2016)

Obtiene información del texto escrito: Hace referencia que los estudiantes optan por una información adecuada en textos con una finalidad muy específica.

Infiere e interpreta información del texto escrito: Se basa que los estudiantes son los actores de la construcción e interpretación del texto.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito: en esta capacidad se espera que el estudiante compare y contraste todos los aspectos relacionados al texto.

Estas tres capacidades se evalúan con seis desempeños propuestos por MINEDU (2016) que se detalla en el programa curricular de educación secundaria para el ciclo VII de tercer grado de secundaria, estas son:

Identifica la información explícita, se refiere a la relevancia de los datos en los diferentes textos.

Deduca diversas relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito (causa -efecto, semejanza -diferencia) a partir de información de detalle, contrapuesta o ambigua del

texto, o al realizar una lectura intertextual; está vinculado a las características de las palabras en el texto.

Explica el tema, los subtemas y el propósito comunicativo del texto cuando esté presente información especializada; está referido a la diferenciación entre la experiencia y conocimiento con el contexto del texto.

Explica la intención del autor haciendo uso de diferentes estrategias discursivas, y las características del tipo textual y naturaleza discursiva; explica las contradicciones, los errores, el uso de la información estadística, las representaciones sociales en el texto.

Opinas sobre el contenido, la organización textual, las estrategias discursivas, las representaciones sociales y la intención del autor; es el juicio crítico sobre la eficacia y validez de la información del texto en los lectores.

Justifica la elección o recomendación de textos de su preferencia cuando los comparte con otros, está vinculado sobre las relaciones de poder e ideologías de los textos.

En la tabla 1 se presenta el resumen de las capacidades con sus desempeños que se relacionan entre sí.

Tabla 1

Desempeños de las capacidades

Capacidades	Desempeños
<i>Obtiene información del texto escrito</i>	<ul style="list-style-type: none">• Identifica la información explícita
<i>Infiere e interpreta información del texto escrito</i>	<ul style="list-style-type: none">• Deduce diversas relaciones lógicas• Explica el tema del texto• Explica la intención del autor
<i>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto</i>	<ul style="list-style-type: none">• Opinas sobre el contenido, la organización textual.• Justifica la elección o recomendación de textos

Fuente: elaboración propia adaptado de MINEDU (2016)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Es de tipo cualitativa básica, según Sánchez, et al. (2018), es la que está orientada en buscar conocimientos nuevos, sin perseguir un fin inmediato y específico. Para Muntané (2003) el objetivo de la investigación básica es incrementar los conocimientos científicos, pero sin contrastarlos con ningún aspecto práctico.

Diseño de investigación

El diseño empleado es no experimental correlacional causal debido a que describe las relaciones entre dos o más variables en determinado momento (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización

Videojuegos educativos

Definición conceptual

Es una herramienta válida para la captación y entrenamiento, además de resultar más efectiva para acelerar aprendizaje acorde al tipo de videojuego; asimismo es una acción individual que pasa a situarse en una labor colaborativa de elementos para avanzar en su conocimiento y forman parte de entretenimiento considerando el tiempo de uso para simular experiencias (Maldonado, 2009: 33).

Definición operacional

Variable de videojuegos educativos medidas a través del cuestionario elaborado para fines de la presente investigación

Dimensiones

- **Tipo de videojuego** se considera según sus características es educativo o no.

- **Permanencia en el uso del videojuego**, es el tiempo promedio dedicado en horas a la semana.
- **Soporte del videojuego**, es el recurso tecnológico o dispositivo electrónico que permite jugarlos.

Indicadores

En la dimensión **tipo de videojuego**, en la escala los ítems son tres: (1) videojuego educativo, (2) videojuego recreativo, y (3) otros.

En la dimensión **permanencia del videojuego**, en la escala el ítem es horas a la semana en que se usa el videojuego.

En la dimensión **soporte del videojuego**, en la escala el ítem es tipo de recurso tecnológico o dispositivo electrónico.

Escala

Escala ordinal

Competencia lectora

Definición conceptual

La competencia lectora es la capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad (OCDE, 2009:14).

Definición operacional

La competencia lectora “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” es medida mediante la escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna, en las tres dimensiones: (i) *obtiene información del texto escrito*; (ii) *infiere e interpreta información del texto escrito*; y (iii) *reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito* (MINEDU, 2016:14).

Dimensiones

Son las tres capacidades de la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna” (MINEDU, 2016).

- *Obtiene información del texto escrito*
- *Infiere e interpreta información del texto escrito*
- *Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito*

Indicadores

En la escala ordinal los ítems son tres: en inicio, en proceso y logrado. Estos ítems se consideran para los seis desempeños mencionado por MINEDU (2016:102) en el programa curricular de educación secundaria para el ciclo VII de tercer grado de secundaria:

- *Obtiene información del texto escrito*
 - Identifica la información explícita
- *Infiere e interpreta información del texto escrito*
 - Deduce diversas relaciones lógicas
 - Explica el tema del texto
 - Explica la intención del autor
- *Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto*
 - Opinas sobre el contenido del texto
 - Justifica la elección de textos

Escala

Cualitativa ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

En la presente investigación, está conformado por 79 estudiantes de 15 a 16 años, mujeres y varones, todos ellos estudiantes de tercero de secundaria de la institución Educativa de Huamanga, 2021.

a. Criterios de inclusión

- Estudiantes mujeres y varones
- Estudiantes con edades de 15 a 16 años

- Consentimiento informado, aceptado por los adolescentes

b. Criterios de exclusión

- Estudiantes con condición de salud de cuidado
- Estudiantes que no cuenten con conectividad permanente

Muestra

Estuvo constituida por 26 estudiantes de 15 y 16 años de edad de nivel secundaria de una institución educativa de la ciudad de Huamanga, que representa el 100% de la población (Reátegui, 2019). Se toma como muestra al total de la población. En la tabla 2 se muestra la distribución absoluta y porcentual de estudiantes según edad y sexo.

Tabla 2

Distribución de frecuencias y porcentajes de estudiantes según su edad y sexo del tercer año “A”

Edad	Sexo				F	%
	Mujer	%	Varón	%		
15	6	75	16	85	22	82%
16	2	25	2	15	4	18%
TOTAL	8	100%	18	100%	26	100%

Muestreo

Para la presente investigación se utilizó muestreo no probabilístico intencional que se caracteriza por la selección de casos similares de una población con particularidades que comparten entre sí. (Otzen, 2017).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se utilizó la técnica de encuesta mediante el cual se recogieron los datos a través de preguntas a la población objetiva para conseguir información relevante que permitió analizar las variables representando en tablas (López y Fachelli, 2015) y la otra técnica es la de evaluación, mediante el cual los instructores, docentes o

tutores reciben y analizan el proceso de aprendizaje y desarrollo de las competencias del aprendiz con la finalidad de evidenciar su logro (Arango, 2003).

Instrumento

Se utilizó el cuestionario de videojuegos educativos elaborados para fines de la presente investigación (ver tabla 3) y la escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna (ver tabla 4).

Tabla 3

Ficha técnica del instrumento cuestionario de videojuegos educativos

Nombre del instrumento	Cuestionario de videojuegos educativos
Objetivo del instrumento	Medir el uso de los videojuegos educativos
Forma de aplicación	Individual
Población objetivo	Sujetos ente 15 y 16 años de ambos sexos
Sistema de calificación	Ordinal
Autor	Yovana Tello Tenorio (2021)

Reseña del instrumento

El instrumento de cuestionario de videojuegos educativos se desarrolla con la finalidad de caracterizar el uso de videojuegos educativos de forma individual en la población estudiantil de 15 a 16 años de edad en ambos sexos. No se encontró ninguna investigación relacionada a la variable de estudio por tal fue necesario elaborarla para fines de la presente investigación.

Propiedades psicométricas del piloto

Para la presente investigación, se trabajó la validez de contenido de este instrumento a través de un proceso de validación por criterio de jueces, para poder aplicar el instrumento en la población seleccionada para este estudio obteniendo como resultado 1, lo cual demostró su validez, pues cuando el valor del coeficiente se acerca más a 1, significa que posee mayor validez de contenido (Escrura, 1998). También se realizó la prueba piloto que se conformó por 13 estudiantes del tercer

grado de secundaria del colegio Simón Bolívar con características similares a la muestra dando como resultado 0.78 a través de Alfa de Cronbach, lo que nos indica que el instrumento es confiable (Ver anexo 14)

Tabla 4

Ficha técnica de la escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna

Nombre del instrumento	Escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna
Autores originales	MINEDU- Resolución Ministerial 649-2016
Año de publicación	2016
Objetivo del instrumento	Mide el logro de desempeño de las tres capacidades (infiere, reflexiona y obtiene)
Forma de aplicación	Individual
Población objetivo	Estudiantes ente 15 y 16 años de ambos sexos
Sistema de calificación	Ordinal

Reseña del instrumento

El instrumento de escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna, establecido en el programa curricular 649-2016/MINEDU del Diseño Curricular Nacional para la educación básica regular, se adaptó en las tres capacidades: *obtiene información del texto escrito; infiere e interpreta información del texto; y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito*; y se mide en sus 6 dimensiones establecidas por el MINEDU (2016:18) identifica la información, deduce diversas, explica el tema, explica la intención del autor, opinas sobre el contenido y justifica la elección.

3.5. Procedimiento

Se eligieron las variables a investigar y se formuló el tema, fue necesario el envío de la solicitud de autorización al director del colegio, para la realización de la investigación; este trámite se realizó vía correo por el contexto de pandemia que se vive; luego se procedió a realizar la validez de contenido por juicio de expertos; al

obtener todos los datos, se continuó trabajando con la confiabilidad a través de un piloto que estuvieron conformados por un grupo de personas similares a la muestra, una vez determinada la población se procedió la solicitud de autorización para la aplicación del instrumento, en ella se informó a los estudiantes del tercer grado sobre la investigación, asimismo se solicitó el consentimiento informado y el proceso del llenado del instrumento de cuestionario de videojuego educativo, mediante el formulario Google. Por último, se presentaron y analizaron resultados a través del Excel.

3.6. Análisis de datos

Una vez que se administraron los cuestionarios, se continuó con el vaciado de datos al programa SPSS, en ella los resultados se administraron por dimensión. Los datos obtenidos se trabajaron para la prueba de normalidad de las variables y dimensiones utilizando Shapiro – Wilk, ya que la muestra es menor a 30 estudiantes; de esta manera se determinó la relación que existe entre los videojuegos educativos y la competencia lectora en la población del estudio. La prueba de normalidad resultó con nivel de significancia de 0.170, que es mayor a 0.05, por lo tanto, se considera no paramétrica (ver anexo 16).

Los datos de la presente investigación fueron obtenidos mediante el recojo de la información necesaria, en donde fueron procesados y analizados, utilizando la correlación de Rho de Spearman para los resultados.

3.7. Aspectos éticos

De acuerdo con los principios éticos mencionados, para esta investigación se guardó mucho respeto a todos los estudiantes del tercer año de una institución de Huamanga a quienes se aplicaron los instrumentos, previa información.

Esta investigación se realizó respetando el artículo 20 del código de ética del Colegio de Profesores del Perú, en ella señala sobre las transgresiones a la ética profesional como todas aquellas que se dan contra el estatuto y los reglamentos del código.

Así mismo, se tomó en cuenta el código de ética de investigación de la Universidad César Vallejo, en el cual señala en el capítulo II los artículos 6,7,8, y 9 la honestidad,

a rigor científico, competencia profesional y científica; y la responsabilidad, y a que se cumplió estrictamente los requisitos éticos, legales y de seguridad.

Para salvaguardar la seguridad de los participantes en la investigación no figuran los nombres de los estudiantes, asimismo para las citas de las fuentes se respetó la autoría de los contenidos.

IV. RESULTADOS

Los resultados de la investigación se muestran a continuación, considerando el orden de los objetivos planteados en el presente estudio.

Tabla 5

Efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora

		Videojuego educativo	Competencias lectoras
Rho de Spearman	Videojuego	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	26
	Competencias lectoras	Coeficiente de correlación	0,081
		Sig. (bilateral)	0,693
		N	26

Respecto a la relación entre las competencias lectora y la permanencia en el videojuego educativo, se evidencia una relación nula entre variables (0,08) y una significancia mayor a 0.05 ($p=0.693$), por lo tanto, se acepta la hipótesis nula, lo que indica que los video juegos no afectan de manera significativa en el desarrollo de la competencia lectora.

Tabla 6

Efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad obtiene información del texto escrito

		Videojuego educativo	Capacidad obtiene (...)
Rho de Spearman	Videojuego	Coeficiente de correlación	0,118
		Sig. (bilateral)	.566
		N	26
	Capacidad obtiene (...)	Coeficiente de correlación	0,118
		Sig. (bilateral)	.566
		N	26

Respecto a la relación entre la capacidad *obtiene información del texto escrito* y la permanencia en el videojuego educativo, se obtuvo una relación positiva muy baja, una significancia mayor a 0.05 ($p=0.566$), en ese sentido se acepta la hipótesis nula, lo que indica que los video juegos no afectan de manera significativa la capacidad *obtiene información del texto escrito*.

Tabla 7

Efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad infiere e interpreta información del texto escrito

		Videojuego	Capacidad infiere (...)
Rho de Spearman	Videojuego	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	-0,052
		N	.
	Capacidad infiere (...)	Coeficiente de correlación	0,800
		Sig. (bilateral)	.
		N	26

Respecto a la relación entre la capacidad *infiere e interpreta información del texto escrito* y la permanencia en el videojuego educativo, con una relación negativa muy baja y una significancia mayor a 0.05 ($p=0.8$), por lo tanto, se acepta la hipótesis nula, lo que indica que no existe correlación entre ambas variables.

Tabla 8

Efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

		Videojuego	Capacidad reflexiona (...)
Rho de Spearman	Videojuego	Coeficiente de correlación	-0,031
		Sig. (bilateral)	0,880
		N	26
	Capacidad reflexiona (...)	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	26

Respecto a la relación entre la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, y la permanencia en el videojuego educativo, con una relación negativa y muy baja, una significancia mayor a 0.05 ($p=0.88$), en ese sentido, se rechaza hipótesis alterna, lo que indica que no existe correlación entre ambas variables.

Tabla 9*Nivel de logro de la competencia lectora*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	Nivel de logro
	8,00	1	3,8	3,8	En inicio
	9,00	1	3,8	7,7	En inicio
	10,00	2	7,7	15,4	En inicio
	11,00	7	26,9	42,3	En proceso
Válido	12,00	5	19,2	61,5	En proceso
	13,00	8	30,8	92,3	En proceso
	14,00	1	3,8	96,2	Logrado
	15,00	1	3,8	100,0	Logrado
	Total	26	100,0	100,0	

Respecto al nivel de logro de la competencia lectora el 15.3% (4) se encuentran “en inicio” las notas que corresponden están entre 08 y 10; en tanto el 76.9% (20) se encuentran en el nivel “proceso” las notas que corresponde están entre 11 y 13; y el 7.8 % (2) se encuentran en nivel “logrado” siendo las notas desde 14 hasta 15.

IV. DISCUSIÓN

Respecto al primer objetivo, no se cuenta con resultados que indiquen el efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora; aun cuando el porcentaje de la muestra es alto respecto a la permanencia de videojuegos educativos, estos últimos no estarían relacionados a los contenidos de las capacidades lectoras como el identificar información, inferir e interpretar y reflexionar y evaluar en relación a un contenido con texto, es decir que los video juegos no contendrían textos sobre el cual el estudiante puede ejercitarse; ello podría extenderse a la condición de no ser favorable para el rendimiento académico ya que solo se orientaría a algunos aspectos, situación que es identificada en el estudio de Gómez et al (2020).

En relación a la muestra investigada, se tienen que están expuestos a más de 7 horas en promedio a la semana, a contenidos que no facilitan lectura o trabajo con textos, siendo este aspecto un fundamento para los hallazgos; en relación a ello Del Moral (2012) sostiene que trabajar con videojuegos en el aula puede resultar una apuesta tentadora, pero una incursión irreflexiva siendo no efectiva y adecuado el uso como recurso metodológico que finalmente conllevaría a que no existe efecto en los videojuegos sobre alguna competencia.

Considerando la teoría de Aarseth, (2001) los videojuegos son lenguajes informáticos que posibilitan el funcionamiento de dispositivos electrónicos utilizados para diversos fines, en este sentido el uso de los videojuegos es favorable acorde a los diversos factores como el tiempo de permanencia y el tipo de videojuego que puede condicionar en el fortalecimiento de capacidades en las áreas o temáticas aplicadas; ello explicaría los resultados obtenidos en la presente investigación a razón que los sujetos de estudio permanecen aproximadamente 7 horas en el juego, pero no emplean videojuego relacionado a la competencia lectora, por tal no se encontraría una relación de una sobre la otra.

Gómez et al (2020) y Del Moral (2012) señalan que ciertos videojuegos educativos pueden tener efecto favorable en la comprensión lectora, pero también existen tipos de videojuego que no afectan en el proceso de aprendizaje y enseñanza, asimismo concluye que no solo depende del tipo de videojuego el

efecto en la comprensión lectora, sino existe otras condiciones como el tiempo de permanencia que contribuyen en este proceso.

Respecto al segundo objetivo no se cuenta con resultados que indiquen el efecto de los videojuegos educativos sobre *la capacidad obtiene información del texto escrito*, considerando que los estudiantes tienen una permanencia de más de 7 horas semanales en promedio, este resultado se complementa con el estudio de Lion (2020) quien realiza un análisis crítico acerca de las tecnologías en las prácticas de enseñanza, siendo los videojuegos educativos medios que no tienen efecto en el aprendizaje sobre todo en la obtención de información del texto escrito, pero sí generan condición para el buen humor y emociones diversas fortaleciendo procesos de comunicación; sin embargo no especifica si a mayor tiempo de permanencia en videojuegos educativos es mayor la capacidad *obtiene información del texto escrito*, lo que conlleva a deducir que los videojuegos educativos no tiene efecto favorable en la capacidad obtiene información.

En tanto Rodríguez (2018) analiza el uso de los videojuegos desde una comprensión crítica y reflexiva, considerando que la permanencia en el uso de videojuegos de ciertos tipos y con 1 hora promedio al día en adolescentes permite orientar a tomar mejores decisiones en situaciones y contextos de la vida real, pero esto no siempre condiciona el efecto favorable en alguna capacidad como la obtención de la información en texto escrito, por ello los videojuegos educativos para conseguir un efecto favorable en las capacidades se debe considerar el tiempo de permanencia y el tipo de videojuego.

En este punto señalamos a Gardner (2012) quien menciona sobre el desarrollo cognitivo debe estar enfocado en el estudiante priorizando sus necesidades, como el uso de videojuegos educativos para el estímulo cognitivo promoviendo las diferentes inteligencias, en este contexto el uso de los videojuegos educativos podría ser favorable siempre en cuando se direcciona alguna de las inteligencias múltiples considerados en el proceso de aprendizaje, esto explicaría los resultados que se obtuvo en esta investigación a razón de que se utilizó tipos de videojuegos que no necesariamente son vinculantes o corresponden a la *capacidad obtiene información del texto escrito*, por esta situación se carece la relación entre estas dos variables.

Por otro lado, Lion (2020) y Rodríguez (2018) señalan que los videojuegos educativos no condicionan para un efecto favorable en alguna capacidad, pero sí son medios que permiten el buen humor y emociones, asimismo permite orientar a tomar mejores decisiones, contribuyendo a una de las capacidades planteadas por Gardner.

Para el tercer objetivo no se cuenta con resultados que indiquen el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad *infiere e interpreta información del texto escrito*, este resultado podría estar condicionado con el estudio de Yopasá (2018) quien, mediante el videojuego educativo evalúa el grado de evolución del estudiante en el proceso del aprendizaje, logrando con la ayuda de los videojuegos el repaso de conceptos trabajados durante la clase; sin embargo, no logró que a mayor tiempo de permanencia en videojuegos educativos es favorable para la capacidad *infiere e interpreta información del texto escrito*. En la presente investigación a pesar de la permanencia de 7 horas semanales en promedio, los estudiantes en la comprensión lectora aún siguen en proceso. Asimismo Marín (2017) complementa que los videojuegos no siempre condiciona el efecto favorable en alguna capacidad; sin embargo se considera como un instrumento más en el desarrollo curricular de la etapa educativa para la diversión, compromiso, motivación y distracción de los estudiantes.

Considerando la teoría de Aarseth (2001) al analizar un videojuego, se debe partir de la pregunta ¿desde qué perspectiva se debe observar el videojuego? siendo la finalidad la búsqueda de la pertinencia de los videojuegos enfocados en la aplicación a la educación en una de las capacidades, ello explicaría el resultado de esta investigación donde el videojuego no fue seleccionado considerando criterios que corresponden a alguna capacidad, en razón a ello no se encontró una relación de las variables.

Respecto a esta teoría la investigación de Ibagón (2018) considera que desde una perspectiva pedagógica el videojuego es una herramienta didáctica que puede mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en escolares; pero estos videojuegos deben ser seleccionados con criterios de edad y área temática; en tal sentido desde las dimensiones teórico-prácticas los efectos serían positivos en el uso de videojuegos durante las clases. En tanto ello no se puede evidenciar en el

estudio debido a las condiciones sociales que confina a los estudiantes a un tipo de relación académica que no nos permite evidenciar un real efecto de una variable sobre la otra

En relación con el cuarto objetivo, no se cuenta con resultados que indiquen el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad *reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito*; este resultado coincide con los estudios de Aguilar (2018); quien afirma que la permanencia en los video juegos a mayor tiempo no demostró un impacto positivo en el nivel de conocimientos.

Citando a Mendez y Boude (2021) quienes señalan que a mayor tiempo de permanencia en los videojuegos educativos favorece la interacción y la innovación de las prácticas educativas, sin embargo, no se tiene suficientes estudios que evalúen la relación de video juegos y la capacidad reflexiva en relación a un texto, aun cuando los video juegos resultan ser favorables en el plano académico.

Muriel (2018) encontró que el tiempo de permanencia en videojuegos educativos son experiencias tecnológicas para la captación y entrenamiento de aprendizajes, sin embargo, dependerá del tiempo de permanencia, siendo a mayores horas de dedicación al videojuego el logro de aprendizaje sería menor.

Respecto a esta teoría la investigación Marin (2017) aporta que los videojuegos serios son instrumentos para la etapa educativa donde los docentes son los actores promotores de seleccionar el videojuego más conveniente para un tipo de capacidad, esto explica que estaría mayormente vinculado a capacidades relacionadas a materias como matemáticas o artes, dejando de lado aquellas relacionados a las lecturas, asimismo Del Castillo et al. (2015) analiza que una de las condiciones que puede favorecer los videojuegos para que tenga efecto significativo son los momentos de ánimo del actor principal o la predisposición de su estado emocional, considerando ello la actual coyuntura de confinamiento no favorecería la relación entre ambas variables.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA

En la población de este estudio se determinó que los videojuegos educativos no afectan de manera significativa sobre el desarrollo de la competencia lectora; por ello no estarían relacionados los videojuegos educativos a los contenidos de las capacidades lectoras como el identificar información, inferir e interpretar y reflexionar y evaluar en relación con un contenido con texto.

SEGUNDA

Los videojuegos educativos no afectan de manera favorable en la capacidad *obtiene información del texto escrito*; estos videojuegos educativos a pesar de la permanencia de 7 horas promedio semanales por parte de los estudiantes no tienen efecto favorable en el proceso de aprendizaje vinculado a la obtención de la información adecuada en textos con una finalidad muy específica.

TERCERA

Los videojuegos educativos no afectan de manera favorable en la capacidad *infiere e interpreta información del texto escrito*; es decir los videojuegos educativos no siempre condicionan favorablemente en el proceso de la construcción e interpretación del texto en los estudiantes.

CUARTA

Los videojuegos educativos no afectan de manera favorable en la capacidad *reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito*, es decir en esta tercera capacidad la permanencia en los video juegos a mayor tiempo no demostraron un impacto positivo en el nivel de conocimientos vinculado a comparar y contrastar los aspectos relacionados al texto.

QUINTA

El relación con el porcentaje de estudiantes de la población de estudio, el 15.3% se encuentran en el nivel “en inicio”, en tanto el 76.9% se encuentran en el nivel “en proceso” y el 7.8% en el nivel “logrado” respecto a la competencia lectora.

VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA

Es necesario la socialización de los resultados para realizar mayores estudios de las variables, videojuegos educativos y competencias comunicativas, a la población de estudiantes de EBR segmentada por edad, pues, aunque los resultados de esta investigación indican que no existe correlación entre ambas variables, existen diversos estudios sobre los beneficios de los videojuegos educativos que hacen suponer que afectarían de manera positiva sobre el desarrollo de competencias comunicativas.

SEGUNDA

Es necesario considerar las horas de permanencia en el uso de los videojuegos, teniendo en cuenta que en este estudio el coeficiente de correlación fue positiva, esto podría ser un indicio que permaneciendo con rangos de hora de poca frecuencia comprendida entre 1 a 5 horas a la semana tendría efecto favorable en las capacidades.

TERCERA

Es necesario considerar las horas de permanencia en el uso de los videojuegos, teniendo en cuenta que en este estudio el coeficiente de correlación fue negativa, esto podría ser un indicio que permaneciendo con rangos mediana y mucha frecuencia de 5 horas a más a la semana tendría efecto desfavorable en las capacidades, asimismo considerar el tipo de videojuegos educativos.

CUARTA

Considerar las horas de permanencia en el uso de los videojuegos, teniendo en cuenta que en este estudio el coeficiente de correlación fue negativa, esto podría ser un indicio que permaneciendo con rangos mediana y mucha frecuencia de 5 horas a más a la semana tendría efecto desfavorable en las capacidades, asimismo considerar el tipo de videojuegos educativos.

QUINTA Es necesario incrementar el número de preguntas, siendo cinco con respuesta cerrada y cinco con respuesta abierta vinculada a los 6 desempeños de las tres capacidades, asimismo considerar el tipo de videojuegos educativos.

Referencias

- Adams, D. y Clark, D. (2014). Integrating self-explanation functionality into a complex game environment: Keeping in motion. *Computers y education*, 73, 149-159. <https://www.semanticscholar.org/paper/Integrating-self-explanation-functionality-into-a-Adams-Clark/49ceaf7a07aaa76d6719e3f9c90301702f79b35b>
- Aguilar, P. (2018). Impacto de un videojuego educativo en el nivel de conocimientos sobre dengue en escolares de una zona endémica del Perú. <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3949>
- Aguilar, L. (2018). Instrumento de evaluación de un videojuego educativo facilitador del aprendizaje de habilidades prosódicas y comunicativas. <https://revistas.um.es/red/article/view/351171>
- Álvarez, F. (2013). Uso de videojuegos educativos, caso de estudio: México. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo*, vol. 10.
- Aarseth, E. (2001). *Computer Game Studies*, Year One. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Arango, H. (2003). Técnicas de evaluación. <https://sites.google.com/a/misena.edu.co/aprendizaje-en-el-sena/tecnicas-de-evaluacion>
- Chapoñan, S. (2019). Videojuego de escritorio para contribuir al proceso de enseñanza – aprendizaje de la historia de las culturas de la región costa norte del Perú. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/2029>
- Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*. Madrid.
- Castellanos, Y. (2016). El videojuego como recurso educativo. Un acercamiento entre percepción docente y el videojuego Minecraft como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/19493/CasasSalgadoWilton2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Connolly, T. et al. (2012) a systematic literatura review of empirical evidence on computer games and serious games. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131512000619>
- Freitas, S. (2006). Learning in immersive worlds. https://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/35774/1/gamingreport_v3.pdf
- Dezcallar, T.; Clariana, M.; y Badia, M. (2014). La lectura por placer: su incidencia en el rendimiento académico, las horas de televisión y las horas de videojuegos. <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259132660005.pdf>
- Del Castillo, H. (2015). Desarrollo de competencias a través de los videojuegos deportivos: alfabetización digital e identidad. Revista de Educación a Distancia (RED), (33) <https://revistas.um.es/red/article/view/233111>
- Del Moral, E. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica. RED. Revista de Educación a Distancia, (33), 1-17. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724495002>
- Etxeberria, F. (2016). Videojuegos y educación. https://www.researchgate.net/publication/28091576_Videojuegos_y_educacion
- Fernández (2016). Videojuegos educativos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en aulas de educación primaria. <https://core.ac.uk/download/pdf/78764235.pdf>
- García, J. (2011). Modelo educativo basado en competencias: importancia y necesidad. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44722178014.pdf>
- Gardner, H. (2012). Inteligencias múltiples, la teoría en la práctica. http://ict.edu.ar/renovacion/wp-content/uploads/2012/02/Gardner_inteligencias.pdf
- Geymonat, N. (2014). Videojuegos en seis escuelas de tiempo completo: puente entre lo sociocultural y lo didáctico pedagógico. Uruguay.

<https://revistas.ort.edu.uy/cuadernos-de-investigacion-educativa/article/download/16/18/60>

Gómez, F.; Devís, J.; y Molina, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. <https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>

González, H. et al. 2007) Using videogames in special education. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-75867-9_46

Grabowsky, B. et al. (2007). Gameplaying for maths learning: cooperative or not? https://www.researchgate.net/publication/227704329_Gameplaying_for_maths_learning_Cooperative_or_not

Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf

Hwang, G. et al (2015). A contextual game-based learning approach to improving students' inquiry-based learning performance in Social Studies courses. https://www.researchgate.net/publication/266024610_A_contextual_game-based_learning_approach_to_improving_students_inquiry-based_learning_performance_in_Social_Studies_courses

Ibagón, N. (2018). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. España. Educación y Ciudad No . 35. Julio - diciembre de 2018 ISSN 0123-425 Web-online 2357-6286 pp. 125 -136. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6702428.pdf>

Islas, C. et al (2013). Hypercontextualized Learning Games: Fantasy, motivation and Engagement in reality. Simulation Gaming. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878113514807>

LatinPyme (2020). Los videojuegos, una herramienta para educar en pandemia. <https://www.latinpymes.com/los-videojuegos-una-herramienta-para-educar-en->

[pandemia/?fbclid=IwAR1RhxRdbRQWWGSRhuveA6WpVH9SCVQpMUQ831
TkskX7dsE6NmEGfQXpt8l](https://www.researchgate.net/publication/271891762_The_Study_on_the_Effect_of_Educational_Games_for_the_Development_of_Students'_Logic-Mathematics_of_Multiple_Intelligence)

Li, J. et al (2012). The Study on the Effect of Educational Games for the Development of Students' Logic-Mathematics of Multiple Intelligence. https://www.researchgate.net/publication/271891762_The_Study_on_the_Effect_of_Educational_Games_for_the_Development_of_Students'_Logic-Mathematics_of_Multiple_Intelligence

Lion, C. (2020). Enseñar y aprender en tiempos de pandemia: presente y horizontes. Saberes Y prácticas. Revista de Filosofía d Educación, 5(1), 1-8. <http://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/saberesypracticass/article/view/3675>

Liu, C. et al. (2011). The effect of simulation games on the learning of computational problem solving. https://www.researchgate.net/publication/220140261_The_effect_of_simulation_games_on_the_learning_of_computational_problem_solving

Livia, M. (2020). Diseño y concepto de videojuego como uso de herramienta educativa en estudiantes de 4to grado de primaria. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9940/1/2020_Livia%20Jaen.pdf

López, P. y Fachelli, R. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccaa_a2016_cap2-3.pdf

Mäyrä, F. (2008). An introduction to Game Studies. USA.

Mandinacht, E. (1987). Clarifying the «A» in CAI for Learners of Different Abilities», in Journal of Educational Computing Research. vol 3(1); 113-128. USA. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2190/2V9M-X43N-WJ2C-DG9N>

Marín, V. (2017). Aprendiendo a través de los videojuegos. La opinión de los y las jóvenes educadores y educadoras. Argentina. http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_10-aprendiendo-a-traves-de-los-videojuegos.pdf

- Mendez, M. y Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática.
<http://www.revistaespacios.com/a21v42n01/21420106.html>
- Meneses, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Michael, D. y Chen, S. (2006). Serious Games: Games that Educate, Train and inform.
https://www.researchgate.net/publication/234812017_Serious_Games_Games_That_Educate_Train_and_Inform
- MINEDU (2020). Curso virtual rol del docente en la enseñanza aprendizaje a distancia. sesión 2: herramientas y recursos de apoyo a la labor docente en la educación a distancia.
http://www.ugellaconvencion.gob.pe/lc/doc_2020/RD_EAD/01_S2_Rol_Docente_sesion_02.pdf
- Montes, J. (2018). Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6916171>
- Moreno, S. (2020). Educación digital. CEO de Critertec.
<https://co.linkedin.com/in/smorenocruz#:~:text=Sebastian%20Moreno%20Cruz%20%2D%20Chief%20Executive%20Officer%20%2D%20Critertec%20Educaci%C3%B3n%20SAS%20%7C%20LinkedIn>
- Motamedi, V. (2015). The relationship between utilization of computer games and spatial abilities among high school students. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1085943>
- Muntané, J. (2003). Introducción a la investigación básica.
<https://www.sapd.es/revista/2010/33/3/03/pdf>
- Muriel, D. (2018). El videojuego como
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6867948>

- Navarrete, J.; Gómez, F, y Pérez, P. (2014). Una aproximación a los paradigmas de la Teoría del Videojuego. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/24726/zer37-06-navarrete.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Okagaki, L. y Frensch, P. (1994). Effects of Video Game Playing on Measures of Spatial Performance: Gender Effects in Late Adolescence . Journal of Applied Developmental Psychology. vol 15(1); 33-58. <https://atecentral.net/downloads/4960/okagaki.pdf>
- Orellana, I. (2009). Arte y Videojuego: Movimientos y tendencias Artísticas desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy. GameArt. Universidad de Chile. http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/101198/orellana_i.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez (2010) el significado del videojuego en 3 aspectos, discurso como videolúdico como juego, videolúdico como universo narrativo y como enunciación interactiva. Para el primer aspecto sobre discurso videolúdico como juego
- Otzen, T. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Padilla, N. (2011). Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo. España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=22581>
- Pisa (2009). Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos OCDE. Informe Español. Madrid: Madrid: Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones. www.educacion.gob.es/dctm/ievaluacion/
- Prieto, M. et al. (2001). Inteligencias múltiples y currículum escolar. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=168450>
- Ramírez, A. y Hijón. R. (2020). Creación de un videojuego educativo sobre células para la enseñanza de la programación. España. <http://iecom.adie.es/index.php/IECom/article/view/335/335>

- Revista digital para profesionales de la enseñanza. N° 2 (Mayo, 2009). Temas para la Educación. Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4922.pdf>
- Reátegui, G. (2019). Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales.
- Rodríguez, E. (2018). los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones.
<http://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/12496/2018juanrodriguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sandford, R., Ulicsak, M., Facer, K. y Rudd, T. (2006). Teaching with games: Using comercial off-the-shelf computer games in formal education. Bristol: Futurelab.
<https://www.nfer.ac.uk/publications/futl49/futl49.pdf>
- Shilling, R., Zyda, M. y Wardynski, C. (2002). Introducing emotion into military simulation and videogame desing: America's Army. Operations and VIRTE. USA.
https://www.researchgate.net/publication/2566637_Introducing_Emotion_into_Military_Simulation_and_Videogame_Design
- Torrente, J. et al. (2009). Integration and Deployment of Educational Games in e-Learning Environments: The Learning Object Model Meets Educational Gaming.
https://www.researchgate.net/publication/200505318_Integration_and_Deployment_of_Educational_Games_in_e-Learning_Environments_The_Learning_Object_Model_Meets_Educational_Gaming
- Unicef (2020). How many children and young people have internet access at home? Estimating digital connectivity during the COVID-19 pandemic.
<https://data.unicef.org/resources/children-and-young-people-internet-access-at-home-during-covid19/>
- Viñas, M. (2018). Creando videos educativos. Principios básicos del aprendizaje multimedia y herramientas esenciales. Totem Guard Academy.

Vigotski, L. (2014). Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza. Tomado de Colectivo de autores. Tendencias Pedagógicas contemporáneas CEPES. Universidad de la Habana, Cuba. pp 155-175.
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-temprana/articulo._vigostki.pdf

White, B. (1984). Designing Computer Games to Help Physics Students Understand Newton's Laws of Motion. Article in Cognition and Instruction. vol 1(1) 69-108. USA, Cambridge.
https://www.researchgate.net/publication/201382242_Designing_Computer_Games_to_Help_Physics_Students_Understand_Newton's_Laws_of_Motion

Williamson, B. (2017). Big data en educación. El futuro digital de aprendizaje, la política y la práctica. https://issuu.com/ediciones_morata/docs/issuwilliamson

Yopasá, W. (2018). Desarrollo de un videojuego para evaluar competencias en química. Colombia.
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6530/YOPASA_CAMACHO_WILSON_TFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Anexo 1: Matriz de operacionalización interna

Problema	Objetivos	Hipótesis
<p>Problema general ¿Cuál es el efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021?</p>	<p>Objetivo general Evaluar el efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>	<p>Hipótesis general Los videojuegos educativos afectan de manera significativa sobre el desarrollo de competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>
<p>Problema específico 1 ¿Cuál es el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>obtiene información del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021?</p>	<p>Objetivo específico 1 Identificar el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>obtiene información del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>	<p>Hipótesis específica 1 Los videojuegos educativos afectan de manera significativa sobre la capacidad <i>obtiene información del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>
<p>Problema específico 2 ¿Cuál es el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>infiere e interpreta información del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021?</p>	<p>Objetivo específico 2 Identificar el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>infiere e interpreta información del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>	<p>Hipótesis específica 2 Los videojuegos educativos afectan de manera significativa sobre la capacidad <i>infiere e interpreta información del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>
<p>Problema específico 3 ¿Cuál es el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>	<p>Objetivo específico 3 Identificar el efecto de los videojuegos educativos sobre la capacidad <i>reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>	<p>Hipótesis específica 3 Los videojuegos educativos afectan de manera significativa sobre la capacidad <i>reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</i> en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>
<p>Problema específico 3 ¿Cuál es el nivel de logro de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021?</p>	<p>Objetivo específico 4 Identificar el nivel de logro de la competencia lectora en estudiantes de una institución educativa de Huamanga, 2021</p>	

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Videojuegos educativos	Es una herramienta más válida para la captación y entrenamiento, además de resultar más efectiva para acelerar aprendizaje acorde al tipo de videojuego; asimismo es una acción individual que pasa a situarse en una labor colaborativa de elementos para avanzar en su conocimiento y forman parte de entretenimiento considerando el tiempo de uso para simular experiencias (Maldonado, 2009)	Variable de videojuegos educativos medidas a través del cuestionario elaborado para fines de la presente investigación	Tipo de videojuego	1: Videojuego educativo 2: Videojuego recreativo 3: Otros	Cualitativa ordinal
			Permanencia en el videojuego	Horas a la semana en que se usa el videojuego	
			Soporte del videojuego	Tipo de recurso tecnológico o dispositivo electrónico	
Competencia lectora	Es la capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad (OCDE, 2009:14)	Es medida mediante la escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna (MINEDU, 2016)	<i>Obtiene información del texto escrito</i> - Identifica la información explícita del texto	En inicio En proceso Logrado	Cualitativa ordinal
			<i>Infiere e interpreta información del texto escrito</i> - Deduce diversas relaciones lógicas - Explica el tema del texto - Explica la intención del autor	En inicio En proceso Logrado	Cualitativa ordinal

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
			<p><i>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Opinas sobre el contenido del texto - Justifica la elección de textos 	<p>En inicio En proceso Logrado</p>	<p>Cualitativa ordinal</p>

Anexo 3: Cuestionario de videojuegos educativos

Nombres y apellidos

SEXO:

Dimensiones	Aspectos a observar	Medición
Tipo de videojuego	Videojuego	1: Videojuego educativo 2: Videojuego recreativo 3: Otros
Permanencia en el videojuego	Horas a la semana en que se usa el videojuego	$<0; 5] = 1$ $<5; 10] = 2$ $<10; \infty] = 3$ 1=poca frecuencia, 2=mediana frecuencia 3=mucha frecuencia
Soporte del videojuego	Tipo de recurso tecnológico o dispositivo electrónico	Computadora Laptop Celular Tablet Consola

Anexo 4: Cuestionario virtual de videojuegos educativos

I. objetivo

Conseguir información sobre el uso de videojuegos educativos

II. Datos generales

Nombre del estudiante.....

Sexo:

Enlace virtual del 1. Cuestionario <https://forms.gle/LyRjvQQCuTSdkwxB8>

Uso de videojuegos

Descripción del formulario

Nombres y apellidos

Texto de respuesta corta

Género

Mujer

Varón

¿Cuál es el videojuego que utilizas?

Texto de respuesta corta

⋮

¿Cuántas horas utilizas el videojuego? (horas a la semana)

Texto de respuesta corta

¿Qué recurso tecnológico utilizas para jugar?

Computadora

Laptop

Celular

Tablet

Consola

Otra...

Anexo 5. Escala de evaluación de nivel de comprensión de texto escritos en su lengua materna

Dimensiones	Aspectos a observar	Texto 1	Texto 2	Texto 3	Total
<i>Obtiene información del texto escrito</i>	Identifica la información explícita				
<i>Infiere e interpreta información del texto escrito</i>	Deduce diversas relaciones lógicas				
	Explica el tema del texto				
	Explica la intención del autor				
<i>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto</i>	Opinas sobre el contenido y la organización textual				
	Justifica la elección o recomendación de textos				

- 1= inicio
- 2 = en proceso
- 3=logrado

Escala del puntaje general

<0; 18] =1 (En inicio)

<18; 36] = 2 (En proceso)

<36;54]=3 (Logrado)

Lecturas para la evaluación <https://repositorio.MINEDU.gob.pe/handle/20.500.12799/5760>

a. Aracné y la diosa Atenea <https://forms.gle/ZJZxuf8CP9FT5P6U8> p. 15

b. El niño por nacer <https://forms.gle/KbfN8giMjnbzTG3T7> p. 27

c. La muerte y el lobo <https://forms.gle/LDssLXu5sMdjSHtF6> p. 108

Anexo 6: Aracné y la diosa Atenea



Tipo textual

Narrativo

Género textual

Mito

Formato textual

Continuo

▶ Lee el siguiente texto considerando las orientaciones de tu docente.



Aracné y la diosa Atenea³

Fuente: <https://goo.gl/MuuHpx>



Cuentan los viejos relatos inventados en la antigüedad que hace mucho, muchísimo tiempo, vivía en una lejana ciudad una muchacha que se llamaba Aracné. Esta muchacha trabajaba en un taller haciendo tapices y ella misma hilaba la lana, la coloreaba y hacía los tejidos. Sus tapices llegaron a tener tanta fama por su belleza que de todos los lugares acudían personas para admirarlos y todos comentaban que parecían estar realizados por la misma Atenea, diosa de las tejedoras y las bordadoras.

A Aracné aquellos comentarios no le gustaban. Pensaba que sus obras eran perfectas y no quería que se la comparara ni siquiera con una diosa. Y especialmente le molestaba que

algunas personas pensaran que debía su arte a las enseñanzas de la propia diosa. Por ese motivo, un día desafió a Atenea a tejer un tapiz.

—Diosa Atenea —gritó Aracné—, atrévete a competir conmigo tejiendo un tapiz. Así todo el mundo podrá ver quién de las dos teje mejor.

La diosa Atenea sentía realmente aprecio por Aracné y no quería hacerle daño. Por eso, tomó la figura de una anciana bondadosa y se presentó ante la joven para solicitar que fuera más modesta.

—Aracné, ¿por qué ofendes a mi diosa? —le dijo en tono cariñoso—. Confórmate con ser la mejor tejedora del mundo y no trates de igualarte a los dioses.

—Calla, vieja tonta —respondió Aracné airada—. Si Atenea no se presenta ante mí, es que no se siente capaz de competir conmigo.

En aquel mismo instante, la vieja desapareció y en su lugar quedó la diosa Atenea dispuesta a aceptar el desafío.

Atenea y Aracné pusieron rápidamente manos a la obra. Las dos tomaron unos hilos de seda y empezaron a confeccionar unos maravillosos tapices en los que representaban a diversos personajes. Pasado el tiempo, las dos habían acabado su labor.

Atenea representó en su tapiz a los doce dioses del Olimpo, y en cada uno bordó una escena en la que mostraba los castigos reservados a los seres humanos que se atrevían a desafiar a los dioses.

En cambio, Aracné confeccionó un magnífico tapiz en el que se veía al mismo dios Júpiter, padre de Atenea y jefe de todos los dioses, convertido en una vulgar serpiente.

Cuando Atenea vio que Aracné se burlaba del dios Júpiter, no pudo reprimir su ira y, cogiendo el tapiz de Aracné, lo rasgó en mil pedazos mientras decía:

—Te castigaré para que en adelante aprendas a respetar a los dioses.

Asustada por la ira de Atenea, Aracné quiso huir entre la gente. Pero Atenea la agarró por el pelo, la elevó del suelo y le dijo:

—Te condeno a vivir para siempre suspendida en el aire, tejiendo y tejiendo sin cesar.

Y al instante, Aracné quedó convertida en una araña que, desde entonces, continúa tejiendo su tela sin parar.

Anexo 7: Evaluación del texto Aracné y la diosa Atenea

I. objetivo

Evaluar la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

II. Datos generales

Nombre del estudiante.....

Sexo:

Enlace virtual de la prueba <https://forms.gle/ZJZxuf8CP9FT5P6U8>

Preguntas	Capacidades	Desempeño	Evaluación											
<p>1. En la siguiente tabla, se presentan los hechos en forma desordenada.</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>1</td> <td>Una anciana le pide a Aracné que sea más modesta.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Aracné queda convertida en una araña.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Atenea destruye el tejido de Aracné.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Aracné desafía a la diosa Atenea.</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Atenea confecciona un tapiz con los doce dioses del Olimpo.</td> </tr> </table> <p>Elige una alternativa que considere la secuencia de lo sucedido en la historia leída</p> <p>a) 3 - 2 - 4 - 5 - 1 b) 4 - 1 - 5 - 3 - 2 c) 2 - 5 - 4 - 1 - 3 d) 5 - 1 - 2 - 4 - 3</p>	1	Una anciana le pide a Aracné que sea más modesta.	2	Aracné queda convertida en una araña.	3	Atenea destruye el tejido de Aracné.	4	Aracné desafía a la diosa Atenea.	5	Atenea confecciona un tapiz con los doce dioses del Olimpo.	<p>Obtiene información del texto escrito</p>	<p>Identifica la información explícita</p>	En inicio	1
	1	Una anciana le pide a Aracné que sea más modesta.												
2	Aracné queda convertida en una araña.													
3	Atenea destruye el tejido de Aracné.													
4	Aracné desafía a la diosa Atenea.													
5	Atenea confecciona un tapiz con los doce dioses del Olimpo.													
Logrado	3													
<p>2. Los griegos tienen la creencia de que sus dioses ostentan particularidades y caracteres humanos, y que pueden tener relación directa con ellos. Según esta historia, ¿qué característica de la diosa Atenea la hace parecida a los seres humanos?</p> <p>a). Su capacidad para transformarse en la persona que desea b). La cólera con que reacciona al observar la actitud de Aracné c). La forma en que castiga a Aracné. d). La manera en que trata de persuadir a Aracné.</p> <p>3. ¿Qué alternativa contiene el tema del texto? a) La soberbia de Aracné b) Aracné y la diosa Atenea c) Las historias de las arañas d) La cólera de Atenea</p> <p>4. ¿Para qué se ha escrito el texto? a) Para exponer el enojo de Atenea b) Para relatar una historia fantástica c) Para explicar el castigo de Aracné d) Para narrar una lección de vida.</p>	<p>Infiere e interpreta información del texto escrito</p>	Deduce diversas relaciones lógicas	En inicio	1										
		Logrado	3											
		Explica el tema del texto	En inicio	1										
		Logrado	3											
		<p>Explica la intención del autor</p>	En inicio	1										
			Logrado	3										
			En inicio	1										

Preguntas	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
5. ¿Qué opinas de la actitud de Aracné al retar a la diosa Atenea y sobre el castigo que esta le da? Fundamenta tu respuesta.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto	Opinas sobre el contenido, la organización textual.	En proceso	2
			Logrado	3
		Justifica la elección o recomendación de textos	En inicio	1
			En proceso	2
			Logrado	3

Anexo 8. El niño por nacer



Texto
3

Tipo textual
Expositivo

Género textual
Artículo informativo

Formato textual
Continuo

► Lee el siguiente texto considerando las orientaciones de tu docente.



El niño por nacer³

Fuente de imagen: <https://goo.gl/rm3hJ88>



En el Perú, cada 25 de marzo se celebra el Día del Niño por Nacer, en cumplimiento de la disposición dada por el Congreso de la República, el cual aprobó, en el año 2002, la Ley N.º 27654, con base en el artículo 1.º de la Constitución Política del Perú que señala lo siguiente: “La defensa de la persona humana y el respeto de su dignidad son el fin supremo de la sociedad y del Estado”.

¿Quién es el niño por nacer y cuáles son sus derechos?

El niño por nacer es todo ser humano desde el momento de la concepción. Goza de todos los derechos establecidos en la Convención sobre los Derechos del Niño y debe recibir una protección especial, más que cualquier otra persona, por parte de la familia, el Estado y la sociedad.

El niño por nacer tiene derecho a la vida, a estar sano, a encontrar una familia, a educarse y a desarrollarse en un ambiente favorable.

Aunque no haya nacido, es un ser vivo que tiene sus derechos y, aunque no los pueda reclamar o manifestar, los ejerce plenamente, también, a través de sus padres o apoderados.

En todas las decisiones y medidas que se tomen o en las que intervengan instituciones públicas o privadas, así como órganos legislativos, judiciales o administrativos, es de consideración primordial el interés superior del niño por nacer.

El niño por nacer se afecta en su salud si su madre fuma o toma alcohol, por lo que es primordial que ambos se cuiden y se cumpla con su control prenatal. Hoy sabemos que mediante la estimulación se potencializan sus habilidades incluso antes de nacer.

El niño está íntimamente conectado a la madre tanto física como emocionalmente. La gestante no solo transmite lo que ingiere a su feto, sino también emociones y sentimientos. Como ambos comparten endorfinas (sustancias químicas que producen la sensación de bienestar), el bebé también experimenta las emociones de su progenitora. Por eso, es muy importante que la madre se sienta tranquila y relajada. Los sentimientos positivos pueden inducir en su hijo o hija sensaciones igualmente placenteras.

¿Cuáles son los cuidados de la madre gestante para el niño por nacer?

La mujer embarazada afronta una serie de cambios físicos y psicológicos que repercuten en sí misma y en el niño por nacer. Considerando este aspecto de la salud del binomio madre-niño, el Ministerio de Salud ha implementado el control prenatal en sus distintos establecimientos, el cual debe ser precoz, periódico y completo.

El control prenatal es el cuidado de la salud de la madre y del niño por nacer, cuya finalidad es procurar un niño sano, nacido en término (9 meses), de peso normal, y que la madre se encuentre sana y en condiciones de criar a su hijo o hija.

El inicio de este control debe ser precoz. La primera atención médica debe hacerse durante el primer trimestre de embarazo para evaluar con mayor precisión el tiempo, los meses de gestación, y calcular la fecha en que probablemente se producirá el parto.

Es importante fortalecer el control prenatal, signos de alarma, aspectos nutricionales durante el embarazo para detectar y corregir problemas de salud.

Las consultas serán mensuales hasta el séptimo mes, para hacerse más frecuentes en los dos últimos meses de la gestación.

La mujer, como futura mamá, debe tener cuidado durante el embarazo, seguir los consejos de su médico y realizar todos los análisis que sean necesarios.

Es aconsejable que las embarazadas utilicen prendas de vestir holgadas y zapatos cómodos, sin tacón alto.

La madre gestante debe pasear diariamente y beber mucho líquido. No deberá hacer viajes largos, y se recomienda un descanso de 10 minutos por cada 90 de viaje.

La madre debe realizar actividades con las que realmente disfrute, ha de dedicar tiempo para cuidarse e iniciar un estilo de vida saludable lo antes posible.

En síntesis, la conmemoración del Día del Niño por Nacer constituye parte importante de la promoción de la salud y prevención de la enfermedad, cuyo objetivo prioritario es lograr la reducción de los índices de morbilidad infantil y materna.

Anexo 9: Evaluación del texto El niño por nacer

I. objetivo

Evaluar la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

II. Datos generales

Nombre del estudiante.....

Sexo:

Enlace virtual de la prueba <https://forms.gle/KbfN8qjMjnbzTG3T7>

Preguntas	Capacidades	Desempeño	Evaluación																
<p>1. En la siguiente tabla, se presentan los hechos en forma desordenada.</p> <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>La madre gestante tiene un control prenatal para verificar que el niño se encuentre en buenas condiciones de salud.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>El control de la madre gestante tiene como objetivo reducir los índices de morbilidad infantil y también materna.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>El niño por nacer tiene derechos desde el momento de la concepción, por parte de la sociedad, el Estado y la familia.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Una medida de control para la madre gestante es beber mucho líquido, caminar durante el día con zapatos de taco bajo.</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>El año 2012 se aprobó la Ley N.° 27654, que decreta cada 25 de marzo como fecha para celebrar el Día del Niño por Nacer.</td> </tr> </table> <p>Elige una alternativa que considere la secuencia de lo sucedido en la historia leída</p> <p>a) 1 - 2 - 3 - 4 - 5 b) 5 - 3 - 1 - 2 - 4 c) 3 - 5 - 2 - 4 - 1 d) 5 - 3 - 2 - 1 - 4</p>	1	La madre gestante tiene un control prenatal para verificar que el niño se encuentre en buenas condiciones de salud.	2	El control de la madre gestante tiene como objetivo reducir los índices de morbilidad infantil y también materna.	3	El niño por nacer tiene derechos desde el momento de la concepción, por parte de la sociedad, el Estado y la familia.	4	Una medida de control para la madre gestante es beber mucho líquido, caminar durante el día con zapatos de taco bajo.	5	El año 2012 se aprobó la Ley N.° 27654, que decreta cada 25 de marzo como fecha para celebrar el Día del Niño por Nacer.	Obtiene información del texto escrito	Identifica la información explícita	En inicio	1					
1	La madre gestante tiene un control prenatal para verificar que el niño se encuentre en buenas condiciones de salud.																		
2	El control de la madre gestante tiene como objetivo reducir los índices de morbilidad infantil y también materna.																		
3	El niño por nacer tiene derechos desde el momento de la concepción, por parte de la sociedad, el Estado y la familia.																		
4	Una medida de control para la madre gestante es beber mucho líquido, caminar durante el día con zapatos de taco bajo.																		
5	El año 2012 se aprobó la Ley N.° 27654, que decreta cada 25 de marzo como fecha para celebrar el Día del Niño por Nacer.																		
			Logrado	3															
<p>2. ¿Qué relación de causa-efecto se puede encontrar en el texto leído?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>CAUSA</th> <th>EFEECTO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a.</td> <td>Ha viajado a un lugar tropical.</td> <td>Puede contraer la enfermedad del dengue.</td> </tr> <tr> <td>b.</td> <td>Existen varios barriles con agua estancada.</td> <td>Utilizar como precaución los mosquiteros.</td> </tr> <tr> <td>c.</td> <td>La picadura se produce por un mosquito.</td> <td>Fiebre alta, cefalea, hemorragias internas y gripe.</td> </tr> <tr> <td>d.</td> <td>La persona está siendo atendida.</td> <td>Utilizar repelente para espantar al mosquito.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Elige una alternativa que considere la correcta</p> <p>a,b,c,d</p> <p>3. ¿Cuál es el propósito del autor al escribir el texto?</p> <p>a) Argumentar los riesgos si la madre no se cuida b) Describir las emociones y sentimientos de madre y bebé c) Reflexionar sobre la atención médica y control prenatal d) Informar sobre la importancia de la vida en las personas</p> <p>4. En el siguiente párrafo, se ha subrayado una frase:</p> <p>En todas las decisiones y medidas que se tomen o en las que intervengan instituciones públicas o privadas, así como órganos legislativos, judiciales o administrativos, es de consideración primordial el <u>interés superior del niño por nacer</u>.</p>		CAUSA	EFEECTO	a.	Ha viajado a un lugar tropical.	Puede contraer la enfermedad del dengue.	b.	Existen varios barriles con agua estancada.	Utilizar como precaución los mosquiteros.	c.	La picadura se produce por un mosquito.	Fiebre alta, cefalea, hemorragias internas y gripe.	d.	La persona está siendo atendida.	Utilizar repelente para espantar al mosquito.	Infiere e interpreta información del texto escrito	Deduce diversas relaciones lógicas	En inicio	1
	CAUSA	EFEECTO																	
a.	Ha viajado a un lugar tropical.	Puede contraer la enfermedad del dengue.																	
b.	Existen varios barriles con agua estancada.	Utilizar como precaución los mosquiteros.																	
c.	La picadura se produce por un mosquito.	Fiebre alta, cefalea, hemorragias internas y gripe.																	
d.	La persona está siendo atendida.	Utilizar repelente para espantar al mosquito.																	
		Logrado	3																
		Explica el tema del texto	En inicio	1															
			Logrado	3															
		Explica la intención del autor	En inicio	1															
			Logrado	3															

Preguntas	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
<p>¿Para qué el autor incluyó esta frase en el texto?</p> <p>a) Para destacar que una de las tareas de estas instituciones es la defensa de los derechos del niño.</p> <p>b) Para enfatizar que estas instituciones tienen como principio defender la vida de los niños por nacer.</p> <p>c) Para hacer recordar a estas instituciones públicas que la vida de un niño está más allá que la vida de una madre.</p> <p>d) Para exigir que estas instituciones velen por la vida de los niños por nacer antes que por la de otra persona</p>				
<p>5. ¿Estás de acuerdo o en desacuerdo que por situaciones terapéuticas se practique el aborto? Fundamenta.</p>	<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto</p>	<p>Opinas sobre el contenido, la organización textual.</p> <p>Justifica la elección o recomendación de textos</p>	<p>En inicio</p> <p>En proceso</p> <p>Logrado</p> <p>En inicio</p> <p>En proceso</p> <p>Logrado</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>

Anexo 10: La muerte y Lobo



Tipo textual
Narrativo

Género textual
Relato

Formato textual
Continuo

► Lee el siguiente texto considerando las orientaciones de tu docente.



La muerte y Lobo³

Todos en el Perú saben dos cosas: que quien mira a la muerte de frente ocupa su lugar y vaga en busca de los accidentados y enfermos, hasta que otro se adueñe de su lugar y así pueda descansar de estar entre dos mundos. También, que los perros, ya sea por sus sentidos más desarrollados que los nuestros, pueden ver lo sobrenatural. Mi abuela me decía que era por la legaña (excreción del ojo) que tienen.

Yo vivía en Pampa de Camarones, un distrito tradicional de Arequipa. Elegimos ese lugar por lo tranquilo que es y para escapar de la creciente urbe. Mi vida era de lo más sencilla, trabajaba todo el día en la financiera local y al regresar a casa, por la tarde, lo hacía caminando unos tres kilómetros. Me encantaba respirar el campo y ver los atardeceres naranjas. Samuel, de 4 años, me esperaba en la puerta de la casa y corría a mis brazos con su pelota, era obvio que me esperaba para jugar con él en los hombros.

Yo le daba un sentido beso a Maryluz, mi amada, y nos divertíamos en la puerta esperando que desapareciera el color bello del cielo arequipeño y se tornara en frío y gris, dando paso a la noche serrana, estrellada y con una luna imponente. Nos abrigábamos y veíamos pasar a los vecinos con sus animales de regreso a casa.

La cortesía es característica de los del lugar, pero un viernes en particular el frío vino rápido y un sentimiento tan raro como triste invadió mi corazón: Sharif, Yafar, Yago y Lobo, mis fieles canes, empezaron a ladrar desesperados al acercarse un hombre oscuro. De una manera inconsciente, me levanté y los metí a gritos a la casa, pero sucedió lo inesperado o quizás aquel ente lo hizo...

Samuel salió corriendo tras su pelota que cayó a los pies de este personaje, él solo atinó a recogerlo, levantó la mirada y se quedó perplejo. Vio entonces, por primera vez, el rostro de un condenado.

Salté, cogí a Samuel y lo metí a la casa. Los perros salieron a morder al extraño ser, tras un ladrido sordo entraron espantados. En fin, abracé a mi pequeño que siguió jugando, pero



Fuente: <<https://goo.gl/EGv7rd>>

Lo vi asustado; dejó la pelota y se puso a llorar desconsoladamente, se le descompuso el estómago, es decir, empezó a tener deposiciones constantemente y no quería comer. Mi suegra dijo que se había asustado, entonces les conté lo que había sucedido y deduje que aquel hombre oscuro era la muerte. Ellos en vez de prestarme atención se burlaron de mí, craso error. En Jauja, mi tierra, cuando alguien se asusta le pasan el cuy o el huevo para aliviar los dolores, pero acá en Arequipa los "llaman"; es decir, ponen sus ropitas en la cama, como si fuera el niño, y con unos caramelos lo llaman por su nombre, tentándolo con los dulces para que su almita entre a su cuerpito nuevamente.

Ya de noche Samuel estaba pálido. Yo sentía que el niño se nos iba, así que llamamos a una curandera del lugar, quien al verlo dijo que era serio, cogió una manta y lo cernió (con una frazada lo movió para acomodar su estómago y puntos energéticos) y nos pidió orar por su salud, cosa que hicimos cada uno en su creencia. Yo sabía que la muerte iba venir a llevarse a mi chiquito y no lo iba a permitir, tenía un plan.

Iba a ponerme en los ojos la legaña de los perros para ver a ese personaje oscuro con claridad y lo esperarí a la medianoche donde pasaría con su hoz a recoger a mi niño. Allí negociarí: le pedirí que me lleve a mí y le dé a ese niño la oportunidad de vivir; estaba decidido. Hice guardia, pero la preocupación y el estrés de la situación me traicionaron, me invadió un profundo sueño que no me permitió estar alerta. Fue cuando entre sueños escuché a uno de mis perros, era Lobo que ladraba diferente, como si estuviera hablando y los vi... el can estaba con la muerte. Al salir Lobo me detuvo, mordíéndome en la pierna, entonces parado en el dintel de la puerta pude ver cómo Lobito se iba con este espectro tenebroso.

Ya de madrugada me despertaron, estaba en la cama, extrañado, y pensé que todo había sido un sueño. Mi suegra me dijo que el perrito estaba muerto en el dintel de la puerta, lo vi y por instinto corrí al dormitorio de Samuel, que estaba todavía dormido en los brazos de mi esposa. Una paz invadió mi corazón y salí a enterrar a mi fiel perro. Hoy, al ponerme a recordar este episodio de mi vida, reafirmo el célebre pensamiento de que *"el perro es el mejor amigo del hombre"*. En mi caso sé que la historia es cierta, ya que todavía tengo la marca de la mordida. Y la tarde en que vendimos la casa para irnos a otra parte, el cielo se oscureció rápido nuevamente y pasó un señor extraño por la casa, con su perro por detrás, y lo raro es que mis otros tres perros solo atinaban a moverle la cola.

Anexo 11: Evaluación del texto La muerte y lobo

I. objetivo

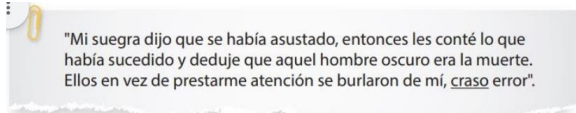
Evaluar la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna

II. Datos generales

Nombre del estudiante.....

Sexo:

Enlace virtual de la prueba <https://forms.gle/LDssLXu5sMdjSHtF6>

Preguntas	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
<p>1. ¿Qué le ocurriría a quien mirase a la muerte de frente?</p> <p>a) Se quedaría asustado y perplejo para siempre hasta que la muerte lo lleve</p> <p>b) Desarrollaría los sentidos del condenado y así podría ver lo sobrenatural</p> <p>c) Estaría condenado a descansar y vagar para siempre entre los dos mundos</p> <p>d) Ocuparía su lugar, vagando en busca de los accidentados y enfermos</p>	Obtiene información del texto escrito	Identifica la información explícita	En inicio	1
			Logrado	3
<p>2. Lee el siguiente fragmento:</p>  <p>De acuerdo al texto, ¿cuál es el significado de la palabra subrayada?</p> <p>a. Equivocación de manera garrafal y sin evidencias</p> <p>b. Equivocación grave y que no tiene disculpas</p> <p>c. Equivocación falsa y que no admite disculpas</p> <p>d. Equivocación de gran magnitud y con indiferencia</p> <p>3. ¿A qué conclusión se puede llegar a partir del texto leído?</p> <p>a) Que el perro, como fiel amigo del hombre, lo protege en todo momento</p> <p>b) Que el aire helado en los pueblos de la sierra es por la presencia de la muerte</p> <p>c) Que los presentimientos, a veces, se cumplen en la realidad</p> <p>d) Que el señor oscuro representa a la muerte, quien se llevará a los niños</p> <p>4. En el relato, el autor realiza algunas referencias en torno a la muerte:</p>	Infiere e interpreta información del texto escrito	Deduce diversas relaciones lógicas	En inicio	1
			Logrado	3
		Explica el tema del texto	En inicio	1
			Logrado	3
		Explica la intención del autor	En inicio	1
			En proceso	2

Preguntas	Capacidades	Desempeño	Evaluación	
<p>"[...] mis fieles canes empezaron a ladrar desesperados al acercarse un hombre oscuro. [...] Vio entonces, por primera vez, el rostro de un condenado. [...] entonces parado en el dintel de la puerta pude ver cómo Lobito se iba con este espectro tenebroso".</p> <p>¿Por qué crees que el autor elige presentar a la muerte con estas descripciones?</p>			Logrado	3
<p>5. ¿Qué creencias presentes en el texto se practican o se comparten también en tu comunidad? Justifica con ejemplos tu respuesta.</p>	<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto</p>	<p>Opinas sobre el contenido, la organización textual.</p> <p>Justifica la elección o recomendación de textos</p>	<p>En inicio</p> <p>En proceso</p> <p>Logrado</p> <p>En inicio</p> <p>En proceso</p> <p>Logrado</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>

Anexo 12: Certificado de validez

Respuesta juez 1



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Tipo de videojuego								
1	Videojuego educativo	x		x		x		
2	Videojuego no educativo	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Tiempo de uso del videojuego								
1	Horas a la semana en que se usa el videojuego	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Soporte del videojuego								
1	Tipo de recurso tecnológico o dispositivo electrónico	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. Mg. Angel Alcides Aronés Cisneros

DNI: 43687218 Nº colegio profesional 0143687218

Especialidad del validador: Licenciado en educación secundaria, revisor de investigación para revista Puriq indexada a Latindex

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

8 de febrero de 2021


Firma del Experto Informante.

Anexo 13: Certificado de validez

Respuesta juez 2

 ESCUELA DE POSGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: Tipo de videojuego								
1	Videojuego educativo	X		X		X		
2	Videojuego no educativo	X		X		X		
DIMENSION 2: Tiempo de uso del videojuego								
1	Horas a la semana en que se usa el videojuego	X		X		X		
DIMENSION 3: Soporte del videojuego								
1	Tipo de recurso tecnológico o dispositivo electrónico	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. RUIZ BARRERA, LÁZARO

DNI: 17811921 Nº colegio profesional: REGISTRO 04940 – CLAD LA LIBERTAD

Especialidad del validador: LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN – GRADO: MAESTRO EN CIENCIAS ECONÓMICAS

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.

TUJILLO, 08 de mayo de 2021



Maestro Lázaro Ruiz Barrera

Anexo 14: Certificado de validez

Envió a juez 3



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Tipo de videojuego							
1	Videojuego educativo	x		x		x		
2	Videojuego no educativo	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Tiempo de uso del videojuego	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Horas a la semana en que se usa el videojuego	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Soporte del videojuego	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Tipo de recurso tecnológico o dispositivo electrónico	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **_EXISTE SUFICIENCIA PARA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO**

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: **ANA MARITZA BOY BARRETO** **DNI: 06766507**

Especialidad del validador: **METODOLOGIA E INVESTIGACION CIENTIFICO**

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

20 de mayo del 2021

Firma del Experto Informante

Anexo 15: Autorización para la aplicación de instrumentos en el colegio



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"SIMÓN BOLÍVAR"
SANTA ELENA - AYACUCHO



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"
"DECENIO DE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES PARA MUJERES Y HOMBRES 2018-2027"

Santa Elena, 17 de mayo de 2021.

OFICIO N° 053-2021-ME-DREA-UGEL-HGA/DIR-IEP-"SB"-SE-AAD.

SEÑORA : Prof. Yovana TELLO TENORIO
Estudiante de la Escuela Profesional de Psicología de la UCV.
PRESENTE:

ASUNTO : Comunico la aceptación y autorización para realizar la encuesta y
evaluación para su trabajo de investigación con los estudiantes de 3er.
grado en la I.E. 38060 "Simón Bolívar" Nivel Secundaria.

REFERENCIA : Solicitud.

Es grato dirigirme a Ud., para saludarlo a nombre propio, plana docente, estudiantes y padres de familia en general de la Institución Educativa Pública "Simón Bolívar" de Santa Elena, distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, provincia de Huamanga, región Ayacucho, visto el documento de la referencia presentada a la institución educativa se Autoriza la aplicación de la encuesta y evaluación virtual con los estudiantes del 3er. Grado "A" y "B", que permita el recojo de información para su proyecto de investigación "Efecto de los videojuegos educativos sobre el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de la institución educativa de Huamanga, 2021" .

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

FERQ/Dir.
c.c. Archivo.



Anexo 16: Confiabilidad del instrumento

ENCUESTADOS	ÍTEMS						SUMA
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	
E1	3	7	5	3	5	6	29
E2	7	5	7	5	7	9	40
E3	5	5	5	4	7	7	33
E4	5	9	5	6	7	6	38
E5	5	5	5	6	3	4	28
E6	5	5	7	6	4	6	33
E7	3	5	5	4	6	7	30
E8	7	5	7	4	4	5	32
E9	3	3	7	3	4	5	25
E10	5	5	7	6	9	9	41
E11	5	5	7	4	6	5	32
E12	5	5	7	4	8	7	36
E13	5	7	5	4	7	6	34
VARIANZA	1.515	1.941	0.994	1.172	2.994	2.059	
SUMATORIA DE VARIANZAS	5.621						
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	20.284						

α :	Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	→	0.78
k:	Número de ítems del instrumento	→	13
$\sum_{i=1}^k S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	→	5.621
S_t^2 :	Varianza total del instrumento.	→	20.284

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Anexo 17. Validación de expertos

Dimensiones	Número de ítems	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Total	V.A.	V.D.	V.T.
D.1	1	1	1	1	3	1	1	1
	2	1	1	1	3	1		
D.2	1	1	1	1	3	1		
D.3	1	1	1	1	3	1		

Anexo 18. Prueba de normalidad de Shapiro - Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Calificación	0,944	26	0,170