



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura
en estudiantes del VII ciclo, Lima 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

Sanchez Campoblanco, Victor Manuel (ORCID: 0000-0002-2350-6966)

ASESORA:

Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela (ORCID: 0000-0001-7635-5746)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Educativa

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi familia por su apoyo constante en todos mis proyectos.

Agradecimiento

A las autoridades y sobre todo estudiantes del colegio que me permitieron realizar esta investigación.

Índice de Contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	17
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	17
3.2 Variables y operacionalización	17
3.2.1 Variable Gamificación Educativa.....	17
3.2.2 Variable Motivación por la lectura	18
3.3 Población, muestra y muestreo	18
3.3.1 Población y muestra.....	18
3.4 Técnicas e instrumentos.....	19
3.5 Procedimiento	22
3.6 Método de análisis de datos	23
3.7 Aspectos éticos de la investigación	24

IV. RESULTADOS	25
4.1 Prueba de normalidad.....	29
4.2 Prueba de hipótesis	29
V. DISCUSIÓN.....	32
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES.....	43
REFERENCIAS	45
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de los sujetos de investigación del estudio	25
Tabla 2. Niveles de motivación por la lectura en el pre test.....	25
Tabla 3. Niveles de motivación por la lectura entre hombres y mujeres en el pre test.....	26
Tabla 4. Niveles de motivación por la lectura en el post test	27
Tabla 5. Niveles de motivación por la lectura en el post test	28
Tabla 6. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk	29
Tabla 7. Rangos de Wilcoxon entre el pre test y el post test	30
Tabla 8. Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas del Pre y Post test de la aplicación del programa de gamificación	31

Resumen

La investigación tiene como objetivo medir los resultados de un programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII de un colegio de Lima en el 2021. Es de tipo cuantitativo y de diseño cuasi experimental con la aplicación de un pre test antes de la aplicación del programa y un post test, luego. El videojuego se programó usando el software Renpy para la creación de novelas visuales. La historia será una adaptación del cuento “Los crímenes de la calle Morgue” de Edgar Allan Poe. El jugador podrá controlar a un personaje diseñado para recorrer la historia. Este personaje irá interactuando con otros personajes del juego con el fin de resolver un misterioso asesinato ocurrido en Francia en el siglo XIX. Para la medición de la motivación se utilizó el Cuestionario para la motivación hacia la lectura de Wigfield y Guthrie en escala de Likert. La muestra fueron 20 estudiantes de ambos sexos seleccionados por muestreo no probabilístico. Se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para el análisis la comparación de la motivación en el pre test y el post test. Se confirmó que hubo una mejora en la motivación por la lectura en los estudiantes luego de la aplicación del programa.

Palabras clave: Gamificación, motivación por la lectura, programa de gamificación educativa

Abstract

The objective of the research is to measure the results of an educational gamification program on the motivation for reading in students of the VII of a school in Lima in 2021. It is quantitative and of quasi-experimental design with the application of a pre-test before of the application of the program and a post test, later. The video game was programmed using Renpy software for the creation of visual novels. The story will be an adaptation of the story "The crimes of the Morgue Street" by Edgar Allan Poe. The player will be able to control a character designed to go through history. This character will interact with other characters in the game in order to solve a mysterious murder that occurred in France in the 19th century. To measure motivation, the Wigfield and Guthrie Questionnaire for motivation towards reading was used on the Likert scale. The sample was 20 students of both sexes selected by non-probability sampling. The non-parametric Wilcoxon test was used for the analysis, comparing motivation in the pre-test and the post-test. It was confirmed that there was an improvement in the motivation for reading in the students after the application of the program.

Keywords: Gamification, reading motivation, educational gamification program

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la tecnología está cambiando el mundo y la educación. Particularmente, la aparición de Internet y de la inteligencia artificial. A este proceso se le conoce como cuarta revolución industrial y se origina a fines de la década del 90 (Escudero, 2018). La emergencia de Internet ha permitido tener acceso a información de todos los rincones del planeta. Pero fundamentalmente hay dos procesos que han transformado la forma cómo se vive en la realidad: la conectividad a escala mundial y el diseño de herramientas digitales basadas en inteligencia artificial. La conectividad ha permitido que personas de distintos países puedan intercambiar conocimiento y cultura. Además, el Internet y el software contemporáneo permiten crear herramientas de una complejidad meticulosa. Con herramientas se alude a las famosas aplicaciones para celulares, servicios digitales como servidores de correos electrónicos, redes sociales y servicios de transmisión de contenido en línea (streaming). Dichas herramientas ya no dependen del seguimiento humano para modificarse, ahora usan inteligencia artificial. Se conoce como inteligencia artificial a la capacidad del software a recopilar grandes cantidades de datos de los usuarios para generar nuevos patrones de respuesta, es decir generar acciones que no habían sido programadas originalmente. Las aplicaciones en los celulares, las redes sociales registran cuántas veces se usa determinado botón o función, con qué frecuencia, en qué secuencia de acciones (¿se oprime más un botón cuando se mira una imagen o un video?).

Todos estos avances también han traído resultados negativos. Distintos estudios reportan los problemas de concentración que aumentan entre las personas más jóvenes. Las herramientas mencionadas arriba han desarrollado la suficiente inteligencia para determinar qué estímulos proveer al usuario para que este se mantenga el mayor tiempo posible en sesión. ¿Se puede lograr un uso positivo de esto?

Es aquí donde aparece el concepto de gamificación. Se trata de la aplicación de técnicas usadas en los videojuegos, pero en contextos no lúdicos. Un videojuego tiene diversas

características como el de proveer una serie de estímulos visuales y auditivos al jugador, ofrecer información solo de manera parcial para que el usuario deba descubrir su funcionamiento y las recompensas por el éxito de misiones progresivas. Según el tipo de juego también puede ofrecerse un avatar, un personaje que representa al jugador, con ciertas estadísticas iniciales de vida, fuerza y energía que pueden ir aumentando o disminuyendo conforme la performance del juego (Anicama, 2020).

Por todas estas razones, la gamificación es una de las técnicas que se utiliza en la enseñanza de distintas materias y habilidades. Algunos ejemplos internacionales de grandes plataformas que usan gamificación son Habitica. Se trata de una aplicación para celulares y en línea en la que el usuario crea un personaje que va subiendo de niveles si el jugador cumple con los deberes asignados previamente por sí mismo. Tiene como objetivo mejorar la disciplina de los usuarios. Uno mismo crea las tareas del personaje como “lavarse los dientes”, “leer 30 minutos”, etc. Y es de acuerdo al propio avance que el personaje se desarrolla (Diefenbach, 2019).

Otro ejemplo más dirigido hacia la educación es la plataforma Kahoot. Se trata de la elaboración de distintas tarjetas de preguntas que los estudiantes deben responder. La gamificación se aplica convirtiendo dichas tarjetas en retos que debe realizar el estudiante para no perder la vida que tiene al principio del juego. También cuenta con abundantes estímulos visuales y auditivos. Se trata además de una competición con sus compañeros de clase lo que le agrega mayor interés (Rodríguez-Fernández, 2017).

A nivel nacional, es poco lo que se ha desarrollado al respecto. Es cierto que distintas universidades tienen talleres de capacitación en gamificación pero en general no parece existir una política para aplicar estas técnicas de manera transversal dentro del proceso de aprendizaje. La herramienta más frecuente es Kahoot que ya se ha vuelto relativamente popular en colegios y universidades. Sin embargo, como señala Anicama, parece seguir primando el enfoque más tradicional de impartir conocimientos a través de clases magistrales, memorización de conceptos

y ausencia de estímulos visuales y auditivos. Las clases requieren de una atención focalizada en conceptos mayormente abstractos que raramente se emplean en ejercicios prácticos y que por tanto son poco significativos para los estudiantes (2020).

A través de la presente investigación se pretende evaluar qué técnicas y abordaje podría mejorar el uso de la gamificación para el proceso de aprendizaje, pero con la proyección de que esto pueda servir como guía para profundizar su uso en la educación superior.

Por todo lo expuesto, se ha decidido estudiar la siguiente pregunta de investigación, ¿cuáles son los resultados de un programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII ciclo en un colegio de Lima en 2021?

La justificación teórica de esta investigación reside en que se requieren mayor discusión acerca de los conceptos relacionados con la gamificación. Debe recordarse que dicho concepto proviene del inglés “gamification” por lo que su cuerpo teórico está escrito basados en una realidad distinta a la latinoamericana. Se sabe que las condiciones de vida de países angloparlantes son distintas a las del Perú. Los jóvenes de otras latitudes suelen tener una mejor formación básica al ingresar a pregrado y también de mayor acceso a medios tecnológicos. En el caso peruano es conocida las alarmantes deficiencias de la formación básica. Según, Anicama (2020) esto conlleva a que haya estudiantes de pregrado tengan dificultades en competencias académicas básicas como mantener la atención por un período prolongado, dificultad para entender lo que se lee, tendencia automática a memorizar, asociación de aprendizaje con estrés y sufrimiento, etc.

Esto permite señalar un segundo criterio de justificación, en este caso práctico. La gamificación puede servir para superar la resistencia a estudiar y concentrarse de muchos estudiantes. Pero al mismo tiempo puede ofrecerles un camino alternativo de aprendizaje. Uno de los problemas de la educación tradicional es que no se considera los distintos estilos de aprendizaje de los jóvenes por lo que estos se frustran y pueden llegar a conclusiones erróneas respecto a su auto percepción en el aprendizaje (Pernías, 2017). La gamificación ofrece

mecanismos para poder integrar lo teórico y lo práctico de distintas materias. Normalmente, la información, es decir la teoría en el juego sirve para que se logren completar las misiones y obtener recompensas. La teoría no está separada de la práctica.

Finalmente, existe una justificación metodológica ya que se requiere el diseño y aplicación de herramientas innovadoras para medir la aplicación de técnicas de gamificación en el país.

El objetivo general de la investigación es determinar los resultados de un programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII ciclo en un colegio de Lima en 2021. El primer objetivo específico será aplicar un programa de gamificación educativa. El segundo objetivo específico será el medir la diferencia entre la motivación en el pre test y la motivación en el post test del programa de gamificación educativa.

La hipótesis general del trabajo es que los resultados de un programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura serán positivos. La primera hipótesis específica es que la aplicación del programa de gamificación educativa se aplicará correctamente según los requisitos de la gamificación. La segunda hipótesis específica es que existirá una diferencia entre la motivación en el pre test y la motivación en el post test del programa de gamificación educativa.

II. MARCO TEÓRICO

Se cree que el primer uso del término gamificación se produjo a mediados del 2008 en un blog sobre temas de tecnología. Sin embargo, no es hasta entrados los años de 2010 y 2011 que este nuevo concepto se populariza entre los aficionados a la conexión entre ciencia, tecnología y sociedad (Bozkurt y Durak, 2018).

Sailer y Homner (2020) realizaron un meta-análisis para evaluar los efectos de la gamificación en el aprendizaje. Un meta-análisis es la revisión sistemática de una ingente cantidad de artículos científicos sobre el tema. Se concentraron en evaluar el impacto de la gamificación en 3 aspectos: cognición, motivación y comportamiento en el aprendizaje. Luego de la revisión se encontró una leve relación entre la gamificación y los resultados en estas 3 áreas. Por ello, se añadió otros factores al estudio para evaluar si en combinación con ellos las técnicas de gamificación son más efectivas. Se agregó entonces fantasía en el juego, interacción social y orden en el proceso de aprendizaje de los grupos. Con estos 3 factores se comprobó que la gamificación influye positivamente en los 3 aspectos mencionados al inicio. La conclusión general del trabajo es que las técnicas de gamificación para el aprendizaje parecen ser más efectivas siempre que se incluya la fantasía, la competitividad y la interacción con los pares.

Zainuddin y otros (2020) también realizaron una revisión de la literatura respecto a la aplicación de la gamificación en el aprendizaje. No se trató de un meta-análisis sino de una revisión sistemática de la bibliografía al respecto. La muestra del estudio fueron 46 artículos académicos sobre el particular. El criterio de inclusión fue el que cada artículo contuviera evidencia empírica. El período de los artículos fue entre 2016 y 2019. Entre las conclusiones se destacó que existe fundamentos teóricos difusos y hasta contradictorios al momento de diseñar las intervenciones. Por otro lado, se confirmó nuevamente la influencia de la gamificación para favorecer la motivación de los estudiantes, el trabajo en equipo y la competitividad.

Legaki y otros (2020). Este estudio se realizó con 365 estudios de la carrera de ingeniería y administración en una universidad norteamericana. Los estudiantes se separaron en dos grupos, de casos y controles. Se aplicó un juego de cartas para comprobar si mejoraba su comprensión de estadística. Los resultados del experimento no fueron concluyentes y se recomienda mayor investigación al respecto.

Kim y otros (2018) realizaron un artículo científico de tipo teórico en el que presentaron los conceptos detrás de la gamificación, los fundamentos en neurociencia, psicología y economía comportamental. También los distintos tipos de juegos que se han diseñado sobre gamificación en el aprendizaje.

Chung y Khen (2020) realizaron una investigación comparando los métodos tradicionales de enseñanza con métodos basados en técnicas de gamificación y en estudiantes de noveno grado para el aprendizaje de matemáticas. Se realizó la separación en 3 grupos, lo cual es una innovación respecto a otros estudios. Al primer grupo de 28 chicos de ambos sexos se les impartió educación tradicional. Al segundo grupo de 27 estudiantes se les impartió clases basados en gamificación. Y al último grupo de 21 estudiantes se les facilitó una educación online con gamificación pero a la que debían asistir por sí mismos. Se emplearon test para medir el rendimiento posterior a la aplicación de las clases en cada uno de los grupos y entrevistas para obtener información cualitativa. Los resultados indicaron que el rendimiento de aquellos estudiantes que llevaron clases con gamificación fue significativamente superior al de los otros dos grupos. La conclusión a la que llegaron los autores es que la gamificación por sí sola no basta, sino que es necesario la competitividad y el entorno amical que tenían los estudiantes en clase. Por esa razón, los estudiantes que realizaron las clases con gamificación vía virtual, pero sin compañía obtuvieron menos puntaje que el segundo grupo.

En su tesis de maestría, Anicama (2020) realizó un estudio comparativo entre dos grupos de estudiantes para comprobar el impacto de la gamificación sobre el rendimiento académico. El estudio fue realizado en una universidad privada y en el curso de Psicología. La muestra fue de

50 estudiantes de ambos sexos. La metodología fue cuantitativa longitudinal. Se separó a los estudiantes en un grupo de control y otro experimental. Se aplicó un test previo a la aplicación de la gamificación para medir el rendimiento académico inicial. Luego de esto en 15 sesiones se aplicó al grupo experimental ejercicios de tarjetas de memorización basado en la plataforma educativa Kahoo. Luego de la aplicación se realizó un test para evaluar el rendimiento académico. El resultado fue que el grupo experimental reportó una mejora del 10% en su rendimiento académico probando de esta forma la hipótesis de la investigación.

De modo similar, Godoy (2020) realizó su tesis doctoral evaluando el impacto del uso de la herramienta Kahoo en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en estudiantes de una universidad privada en Lima. La muestra fue un total de 60 estudiantes de ambos sexos. Se aplicó un pretest para medir el estado inicial de los estudiantes y un post test para medir su comprensión en esa área al final luego de aplicada la herramienta de gamificación. Para la validación del instrumento se utilizó el test de Kuder Richardson y para el procesamiento de los datos estadísticos el test U de Mann-Whitney.

En el caso de Sánchez (2021) se realizó un estudio cualitativo para evaluar el conocimiento de estrategias de gamificación en estudiantes de una universidad privada de Guayaquil. En esta tesis doctoral se trabajó con una muestra de 66 estudiantes de ambos sexos. Se diseñó un cuestionario virtual en Google Forms y se distribuyó a los participantes. Se descubrió que muchos de los estudiantes no conocen de las técnicas de gamificación y que algunos usan estas técnicas, pero sin conocer la teoría detrás de las mismas. A partir de este estudio, el autor concluye que se requiere una mejor capacitación de los estudiantes para la futura aplicación de técnicas de gamificación.

Quijano y Requena (2018), realizaron una investigación con un enfoque distinto. En su caso en lugar de diseñar un instrumento gamificado se basaron en uno ya existente y aplicado por la cafetería Starbucks. Dicha empresa había desarrollado una campaña titulada Starbucks Rewards que consistió en ofrecer recompensas como puntos y medallas a los usuarios que

consumieran más sus servicios. La investigación cualitativa consistió en distintas entrevistas a una muestra de 31 clientes del servicio para evaluar si estaban fidelizándose con la marca. Los resultados no son conclusivos, pero inicialmente se consideró que no se había logrado el objetivo de la campaña.

Barrionuevo y otros (2020). Aplicaron una serie de encuestas a estudiantes de comunicación para evaluar la posibilidad e incorporar métodos de gamificación en el aula. También realizaron una revisión teórica de los conceptos de gamificación para diseñar algún videojuego sobre ese tema en futuras investigaciones. A partir de ello se plantean el realizar un prototipo de videjugo para la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes.

Finalmente, en su tesis de grado Chacca (2019) realizó la aplicación de gamificación en un sistema de micro learning en estudiantes de psicología para el curso de técnicas de intervención. La muestra fue de 20 estudiantes de ambos sexos. Se dividió a los estudiantes en dos grupos. Se clasifica la investigación como cuasi experimental.

Las dos variables que se han elegido para esta investigación son gamificación y rendimiento académico por ello en el presente capítulo se analizarán los distintos enfoques conceptuales referidos a las mismas.

En cuanto al concepto de gamificación se entiende como el intento estratégico de mejorar sistemas, organizaciones y actividades de tal modo que quienes los utilizan sientan una experiencia similar al de estar jugando un videjuego (Hamari, 2019). Este concepto no es del todo claro, pero es entendible teniendo en cuanto que la gamificación es un área en reciente desarrollo. Normalmente este tipo de innovación primero se implementa y luego se definen cuando ya se ha consolidado su uso.

Complementando dicha definición, Landers y otros (2018) sostienen que la gamificación se trata de la aplicación de técnicas usadas en los videojuegos en contexto no lúdicos. Esta es una de las definiciones más conocidas al respecto. Incide en la noción de que los videojuegos aplicarían ciertos mecanismos atractivos para el usuario que podrían ser extraídos del contexto

lúdico para poder aplicarse en otros contextos, para el caso que ocupa a esta investigación, para el aprendizaje.

Hamari sostiene que la aplicación de dichas técnicas ha probado el mejorar las aptitudes de los estudiantes ante los conocimientos adquiridos. Hay una mejora en dos ámbitos: por un lado, en la motivación, la afinidad hacia el proceso de aprendizaje. Esto podría considerarse como una mejora de tipo emocional. Pero también existe una mejora en cuanto a actitudes cognitivas como la capacidad de concentrarse, el aumento de la motivación focalizada e incluso el razonamiento y comprensión de los contenidos (como se citó en Rapp y otros, 2019).

Para implementar la gamificación en un entorno educativo se deben seguir ciertos pasos, en ese sentido Werbach y Hunter señalan 6 momentos que deben seguirse. Primero se definen las metas de enseñanza que se está buscando. Segundo, se debe especificar que comportamiento se espera desarrollar en los estudiantes. Tercero, se debe definir las características de los individuos que participarán del proceso. Cuarto, elaborar rutinas o patrones de acciones a realizar. Es decir, convertir el proceso de aplicación de la gamificación en algo repetitivo. Quinto, tener siempre presente que la gamificación debe ser divertida para los estudiantes, no tiene sentido desarrollar una estructura compleja si es que no va a motivarles. Sexto, pensar en los recursos que se utilizarán para la implementación de la gamificación (como se citó en Faust, 2021).

Se pueden considerar algunos elementos que componen a un videojuego y que por tanto deberían estar presentes en toda gamificación. Faust (2021) explica que, en primer lugar, tenemos los puntos. Se trata de un indicador numérico que sirve para visualizar el progreso del jugador dentro del juego. Es importante porque dentro de un juego se debe sentir que el esfuerzo empleado en la realización de las misiones y otras actividades reporta una mejora respecto del estatus inicial.

Las insignias o en inglés badges también son significativas para capturar la atención de un usuario en un videojuego. Se trata de distintos que obtiene el jugador por completar

determinadas misiones dentro del juego. Como señalan Werbach y Hunter, sería un sistema complementario al de los puntos ya que al acumular cierta cantidad de ellos podrían obtenerse dichas insignias. Conforme el usuario complete más misiones también obtendrá más insignias (como se citó en Faust, 2021).

Otro componente importante de muchos videojuegos es el avatar. Se trata de un personaje ficticio que representa al usuario. Existen distintos tipos y cada cual puede ser más complejo que el otro. El avatar permite enganchar aún más al usuario al videojuego ya que activa su imaginación y su deseo de ser alguien distinto.

Por su parte, Toledo y otros (2019) añaden otro componente que forma parte de los videojuegos más complejos: las historias significativas. Todo videojuego tiene una historia de fondo, un camino que debe recorrer el personaje, una misión que debe cumplir. Con el avance de la tecnología dichas historias se han vuelto más complejas. Por ello, ahora pueden encontrarse juegos en los que existe toda una profundidad psicológica de los personajes.

El compañero de juego sea como colaboradores o como competidores son otro de los aspectos presentes en un videojuego. La presencia de pares mientras se prueba las propias habilidades parece ser un componente clave para la afición por este tipo de juegos. La necesidad de socializar es un deseo fuerte entre todos los seres humanos y la competitividad en los videojuegos parece contribuir a fomentarla. También se puede mencionar que gracias a la tecnología las barreras físicas se superan y es posible establecer lazos y conexiones con distintas personas, incluso en otras regiones del mundo (Toledo y otros, 2019).

Según lo señalan, Muangsrinoon y Boonbrahm (2019), una de las teorías generales que se explorará es la autodeterminación que sostiene que cada uno de los elementos de un juego gamificado se relaciona con 3 aspectos de la autodeterminación: la autonomía, la competencia y la interacción social. La autonomía sería la capacidad del usuario de elegir y descubrir libremente cuál es el objetivo del juego y las reglas del mismo, cuál es la historia del personaje. La competencia implica el probar constantemente las habilidades con el grupo de pares.

Finalmente, la interacción social se refiere a la posibilidad de generar relaciones con amigos o pares en general por intermedio del juego. Según esta teoría sería debido a esto que los elementos que componen un juego terminan enganchando al jugador.

Por otro lado, Werbach y Hunter (como se citó en Faust, 2021) sostienen la teoría de la jerarquía de los elementos en un juego. Según esta los 3 componentes centrales en la estructura de un juego son la dinámica, la mecánica y los componentes. La dinámica es el factor más elevado de la jerarquía y no es visible dentro del juego. Se refiere a la narrativa, la historia y todos los elementos que le confieren de sentido al juego pero que no están materializados dentro del mismo. En segundo lugar, se tiene la mecánica que serían las reglas del juego, los turnos que se puede usar, la forma en que el usuario puede moverse en juego, la cantidad de vidas que tiene el personaje. Finalmente, en la escala más baja se tendrían los componentes que serían todas aquellas características u objetos iniciales que tendría el usuario al comenzar el juego. Aquí se tendría los puntos iniciales del personaje, los atributos de fuerza, velocidad y otros, las misiones que debe cumplir, los mapas, el vestuario, etc.

Otra teoría fundamental para esta investigación es la de jerarquía de necesidades de Maslow. Este autor plantea que existe una secuencia de necesidades humanas desde las más básicas y concretas hasta las más abstractas. Se puede representar dicha estructura como una pirámide de necesidades. En la base estarían las necesidades de subsistencia, alimentación, salud, etc. Encima de ellas estaría la necesidad de sentir protección, socializar. En un nivel superior se tendría la necesidad de tener reconocimiento por el grupo al que uno pertenece. Finalmente, en la cúspide de la pirámide se tendría la realización personal, la validación proveniente de las propias virtudes, del interior del individuo (como se citó en Abulof, 2017).

Boudadi y Gutiérrez explican que aplicado al ámbito de la gamificación se podría considerar que a través del juego un estudiante logra cubrir varias de esas necesidades. De manera virtual lograría socializar incluso con mayor facilidad que de manera presencial. Por otro lado, gracias a sus habilidades en el juego podría obtener reconocimiento y admiración, prestigio.

Todos estos elementos llevarían a que se sintiera autorrealizado. Esto podría explicar porque muchos adolescentes consumen prefieren este tipo de interacción virtual a las presenciales (2020).

Abulof (2017) sostiene que incluso podría considerarse que los videojuegos cubren a nivel subjetivo el primer escalón de la pirámide de Maslow referido a las necesidades de subsistencia. Y es que, si bien no se necesita de jugar para vivir, las hormonas producidas por la acción de jugar como la serotonina, las endorfinas y la dopamina son las que se producen cuando satisfacemos una necesidad básica como comer. Es decir, que a pesar de no estar consumiendo alimentos un jugador siente la misma descarga de dopamina y por ende de alivio cuando juega.

Otra teoría general que se utilizará es la del rendimiento óptimo o flujo de trabajo (flow en inglés). Liu y Csikszentmihalyi (2020) explican que existe un estado psicológico de concentración intensa en el que se puede ingresar en determinados contextos. A este estado se le llamaría el flujo de trabajo y consistiría en enfocarse en una tarea con tanta concentración que se percibe que el tiempo pasa de una manera diferente. Esto se produciría por la segregación constante de neurotransmisores en el cerebro para poder ejecutar la tarea como la serotonina y endorfinas que reducirían la sensación de dolor, cansancio y abatimiento (Tan y Sin, 2020).

Tondelo y otros (2017), consideran que los juegos tienen esa característica, un jugador puede pasar horas concentrado en dicha actividad debido a que entra en el estado de flujo. Pero esto solo es posible si se satisfacen dos condiciones. La actividad, en este caso el juego, debe tener un equilibrio entre novedad y dificultad. Si el juego es demasiado difícil provocará ansiedad, si es demasiado fácil provocará aburrimiento. Pero si se encuentra en el intermedio de ambos producirá el estado de concentración máxima denominado flujo de trabajo.

Liu y Csikszentmihalyi (2020) ya revelaron que este estado de flujo puede ser conveniente para las personas introvertidas y extrovertidas. Comúnmente los jóvenes tienen a relacionarse de maneras diferentes y esto puede afectar su rendimiento académico. Muchos jóvenes introvertidos pueden sentirse excluidos y aislados. Sin embargo, desarrollando el estado de flujo

se evidencia que pueden lograr un mayor rendimiento o al menos alcanzar este estado que sus pares extrovertidos.

Otra teoría que se ha considerado es la de la importancia del juego para el desarrollo de la cultura de Joseph Huizinga. Este antropólogo formuló que los seres humanos son criaturas lúdicas, el juego es indispensable para el desarrollo de la vida social. Esto debido a que a través del juego se va transmitiendo cultura desde los padres y el grupo social a los menores, pero al mismo tiempo se crea cultura, valores nuevos. Esto es posible gracias a una dinámica de ensayo y error en la que las personas van probando a través del juego nuevas posibilidades (Carreras, 2017).

Huizinga era crítico de los dos enfoques imperantes hasta ese momento sobre cómo se concebía al ser humano: como hombre que fabrica (*homo faber*) o como hombre que conoce (*homo sapiens*). De allí el rótulo *homo ludens* para referirse a la característica intrínseca del juego como parte de la personalidad humana (McDonald, 2019).

En cuanto a la variable motivación se tienen diversos trabajos tanto en el territorio nacional como en el extranjero sobre dicho constructo. La teoría psicosocial (Cook y Artino) sostiene que la motivación es la acción orientada hacia objetivos autodirigida por un individuo. Es decir, la motivación tiene un objeto, un elemento de la realidad en el que enfoca su atención. Tiene una finalidad u orientación. Y se dirige por voluntad propia del individuo. Si alguien decide pararse a barrer una sala, estaría cumpliendo con las características definidas para dicho constructo. Si alguien decide escalar una montaña o resolver un examen, también. Sin embargo, la motivación a su vez se subdivide en dos dimensiones: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación intrínseca se refiere a la decisión de realizar una acción por un impulso interno, por cumplir con ciertos valores propios o por malestar que uno mismo se genera. Motivación extrínseca implica, por el contrario, que actores externos ejercen presión para la realización de acciones por parte del individuo. Esta presión no tiene por qué ser físico o visible.

Puede tratarse de un recuerdo ante críticas recibidas y el temor de repetir una sensación similar en el que se vivió en un momento dado.

Existen diversas definiciones de este concepto. Por ejemplo, Ryan y Deci (2020), señalan que la motivación es una autocapacidad de poder realizar acciones determinadas. Que está compuesta por una motivación intrínseca y una motivación extrínseca. La primera sería aquella que se basa en nuestros propios estándares y valores. La segunda en la presión social o la valoración de los demás. Estos autores enfatizan que no pueden considerarse una motivación en general, sino que cada ser humano tiene una motivación en específico que está determinada por su condición socio económica.

La motivación es un tema que conlleva mucha preocupación en la actualidad debido a que se cuestiona la verdadera determinación que tienen las personas para realizar distintas actividades en el mundo contemporáneo. En ese sentido, muchas carreras que requieren de una alta energía y positividad para poder desarrollarse con éxito empiezan a ser examinadas en ese sentido. Andriani y otros (2018), exploraron la motivación en profesores de Estados Unidos. Esto debido a que se considera esta un área clave en el desarrollo social. Por lo que se vuelve relevante saber si los profesionales encargados de impartir tal labor cuentan con las aptitudes adecuadas para hacerlo.

Uno de los trabajos más importantes para esta investigación será el de Sánchez (2021). En esta investigación la autora trató de correlacionar la motivación por la lectura, los hábitos lectores y creencias lectoras en profesores de Trujillo. El interés principal que se tiene en esta investigación es la adaptación que realiza del instrumento de medición para la motivación.

El instrumento más común para medir esta variable es el Cuestionario de motivación por la lectura, diseñado por Wigfield y Guthrie en 1997 (Sánchez, 2021). Este instrumento fue diseñado en inglés y constaba de más de 50 ítems. Por motivos de facilidad investigativa se consideró apropiado adaptar dicho cuestionario. Varios autores han presentado su versión simplificada del instrumento y todas estas versiones se pueden encontrar detalladas en el trabajo

de Sánchez. Para su investigación ella decidió reducir las preguntas a un total de 20 y considerar solo dos dimensiones para la motivación, la intrínseca y la extrínseca.

En un sentido similar, Lynch (2019) analizó la relación entre el estilo de motivación que promueven los docentes y los tipos de motivación que desarrollan los estudiantes. Su muestra estuvo conformada por 396 estudiantes de ambos sexos de un colegio ubicado en el distrito de Breña. Los estudiantes fueron de 4to grado de secundaria. Como resultado de su investigación obtuvo que la autonomía y la motivación propia influyen en un rendimiento académico positivo. Mientras aspectos relacionados con motivación por imposición o extrínseca arrojan resultados negativos.

Una investigación muy similar fue desarrollada por Ferreyra (2017). El objetivo del estudio fue el mismo. Analizar la relación entre los estilos de motivación y el resultado académico que tienen los estudiantes. En su caso realizó una muestra de 851 estudiantes de ambos sexos de la carrera de administración en una universidad de Lima. Como resultado encontró que el tipo de motivación que tiene el docente influye en la motivación que tienen los estudiantes de llevar el curso y seguir las clases.

Vizcarra (2021), realizó una investigación basada en la teoría de la autodeterminación. Esto es la capacidad del propio individuo de decidir qué acciones quiere realizar acorde a sus propios valores y principios. El objetivo del estudio una vez más fue averiguar la relación entre el estilo del docente y el tipo de motivación que desarrollan los estudiantes. La diferencia radica en que ella incluye una tercera variable cómo es el compromiso o la falta de compromiso, que se refiere a si los estudiantes realizan las actividades fuera de las clases. Su muestra fue de 306 estudiantes de Literatura de una universidad privada de Lima. Como resultado obtuvo que sí existe una correlación entre el estilo del docente, el tipo de motivación de los estudiantes y su compromiso hacia la lectura.

Navea (2018), utilizó un enfoque diferente para investigar la motivación. En su trabajo se escogió solo la dimensión intrínseca de la motivación y se tuvo como objetivo analizar la relación

entre esta y la calidad en el cuidado de exámenes por parte de un grupo de docentes. La muestra empleada fue de 84 personas seleccionadas por muestreo no probabilístico en una institución superior de Ica. Se utilizó un instrumento para cada una de las variables del estudio. El análisis de correlación se realizó con la Rho de Spearman. Como resultado se concluyó que existe una correlación entre la motivación intrínseca y el nivel de compromiso en el cuidado de exámenes.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

La presente es una investigación de tipo cuantitativo ya que medirá numéricamente el cambio de la motivación antes y después de la aplicación del programa de gamificación educativa. La variable programa de gamificación educativa servirá para el diseño del videojuego según los criterios de la gamificación. Mientras que la variable motivación será medida de manera cuantitativa a través de una escala de Likert para ítems ordinales.

Su diseño es cuasi experimental (Hernández y Mendoza, 2018) ya que se medirá la motivación por la lectura antes de la aplicación del videojuego y después de la aplicación del mismo. Se considera cuasi experimental debido a que no se han podido controlar todos los factores necesarios para lograr un diseño experimental puro. Debe recordarse que en los diseños experimentales puros las muestras no pueden ser por conveniencia y que además se debe contar con un grupo de casos y otro de controles.

3.2 Variables y operacionalización

El presente estudio trata de determinar los resultados de un programa de gamificación educativa y la motivación por la lectura. Por ello, se tiene como variable independiente al programa de gamificación y como variable dependiente al rendimiento académico. Esto significa que la variación de la primera debería provocar un cambio en la segunda. En otras palabras, la variable motivación por la lectura depende de la variable gamificación (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2.1 Variable Gamificación Educativa

- Definición conceptual: La gamificación se define como la aplicación de técnicas usadas en los videojuegos en contextos no educativos (Rapp y otros, 2019).
- Definición operacional: Videojuego educativo basado en una obra literaria para fomentar la lectura.

- Dimensiones: Componentes, mecánicas y dinámicas.
- Indicadores: Avatar, niveles, resolución de actividades y retos, narrativa, competencia, recompensa y logro.
- Escala de Medición: Nominal.

3.2.2 Variable Motivación por la lectura

- Definición conceptual: Se refiere al interés, curiosidad, sensación de ser competente y satisfacción de un individuo en el acto de leer un documento escrito (Sánchez, 2021).
- Definición operacional: Nivel de motivación alcanzado en el cuestionario de motivación por la lectura.
- Dimensiones: Motivación extrínseca, motivación intrínseca, falta de motivación.
- Indicadores: Alta, media, baja.
- Escala de medición: Ordinal.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población y muestra

Una muestra es la selección de una cantidad representativa de individuos o casos para realizar un estudio. Frecuentemente esto se realiza debido a que el investigador no tiene la posibilidad de aplicar los instrumentos a la población en su conjunto (Hernández y Mendoza, 2018).

La selección de la muestra tiene varios procedimientos para poder obtenerla. Cuando el investigador tiene acceso a la población de estudio normalmente se espera que se aplique cierto cálculo estadístico para determinar el tamaño de muestra representativo de la población. Sin embargo, también es posible que por una dificultad en el acceso a la población de estudio se decida realizar un muestreo por conveniencia que consiste en que el investigador trabaja con parte de la población objetivo, pero sin que su cantidad sea la suficiente para poder hacer generalizaciones posteriores a la aplicación de los instrumentos (Hernández y Mendoza, 2018).

Debido a las condiciones de bioseguridad que adoptaron las instituciones educativas debido a la pandemia de Covid-19 se decidió realizar un muestreo por conveniencia. A través del mismo se logró coordinar con las autoridades y la tutora de una de las aulas de un colegio secundario quienes amablemente facilitaron la realización del estudio. Se trabajó con su aula de tutoría cuyos estudiantes ascendían a 34. Pero por distintos motivos no todos asistían a las clases virtuales. Por lo que se terminó trabajando con 20 estudiantes. 12 mujeres y 8 hombres.

3.4 Técnicas e instrumentos

El objetivo de la presente investigación es determinar si la aplicación de un programa de gamificación educativa promueve la motivación por la lectura. Por tanto, se utilizará la técnica de comparación de resultados de un programa a través de un pre test y post test. Primero se desarrollará un videojuego educativo. Se aplicará una prueba pre test de motivación por la lectura. Luego se aplicará el programa y se realizará una prueba post test para comparar los resultados.

El programa será diseñado atendiendo a las dimensiones que deben formar parte de una estrategia gamificada según la teoría. Y también de acuerdo a las competencias esperadas para el curso de comunicación para estudiantes del VII ciclo.

El programa de gamificación educativa se ajustará a los criterios señalados según la bibliografía correspondiente sobre este constructo. Como señalan Hamari (como se citó en Rapp y otros 2019) la gamificación tiene tres dimensiones que deben considerarse: los componentes del juego, las mecánicas y las dinámicas. Cada uno de estas dimensiones deben presentar distintos indicadores. Para la dimensión componentes del juego se escogió los indicadores: avatar y niveles. Para la dimensión mecánicas del juego se escogió los indicadores: resolución de actividades y retos. Y para el indicador dinámicas del juego se escogió: narrativa, competencia y recompensa y logro.

La dimensión componentes del juego refiere a todos los elementos estáticos o fijos del juego como pueden ser los puntos, las insignias, las medallas, etc. Para el diseño del videojuego

educativo se escogió avatar porque los estudiantes jugarán a través de un personaje, una detective que debe resolver el caso. Y también niveles porque conforme pasen los capítulos del juego la dificultad avanzará.

La dimensión de mecánicas del juego se refiere a aquellos factores que permiten la interacción dentro del juego, la forma cómo se constituye el juego para generar cierto comportamiento en el usuario. Hay juegos que promueven el razonamiento y meditación como el ajedrez. Mientras otros promueven la creatividad y pensamiento disruptivo como las charadas. Para el videojuego educativa se ha elegido resolución de actividades y retos ya que se pretende promover el razonamiento de los estudiantes a partir de la lectura del texto dentro del juego.

La dimensión de dinámicas del juego alude a los elementos meta del juego, es decir aspectos que forman parte del trasfondo, pero no están propiamente dentro de la programación del juego. También pueden entenderse como elementos más inmateriales. Para la presente investigación se escogió la narrativa que es la historia detrás que explica los acontecimientos en el juego. La competencia como valor que promueve la sana interacción entre los estudiantes por averiguar quién resuelve el caso primero. Y la recompensa y logro ya que luego de haber concluido el juego y haber leído todos los capítulos se podrá resolver el misterio.

El videojuego que se creará será una novela visual más conocida por su nombre en inglés visual novel. Este tipo de juegos se tratan de historias interactivas en las que el jugador no lee pasivamente, sino que utiliza un personaje para decidir qué rutas seguir dentro del juego. Existen historias cómicas, románticas y de acción. Para el videojuego de esta investigación se escogerá una historia de misterio y terror. Esto porque por experiencia del investigador como docente y a través de análisis sociológico cualitativo previo se percibe que es el tipo de historias que disfruta un grueso de los jóvenes.

El videojuego se programó usando lenguaje Python a través del software Renpy para la creación de novelas visuales. Se trata de un programa gratuito que puede instalarse en Windows

o Mac y permite exportar el juego a esos sistemas o también para celulares. Para el presente juego solo se exportó para usarse en ordenadores de escritorio.

La historia será una adaptación del cuento “Los crímenes de la calle Morgue” de Edgar Allan Poe, gran escritor estadounidense representante del romanticismo literario. El juego consistirá en adaptar párrafos enteros del cuento de Allan Poe y convertirlos en una historia interactiva. El jugador podrá controlar a un personaje diseñado para recorrer la historia, la detective. Este personaje irá interactuando con otros personajes del juego con el fin de resolver un misterioso asesinato ocurrido en Francia en el siglo XIX. El objetivo pedagógico del juego es que de manera entretenida los estudiantes lean las cerca de 20 páginas que tiene el cuento original de Allan Poe y que finalizando dicho juego se animen a leer el cuento original para compararlo con el videojuego.

El argumento del juego es el siguiente. En Francia en el siglo XIX fueron asesinadas dos mujeres en extrañas condiciones. La policía francesa no encuentra al culpable así deciden condenar a un inmigrante que es vagabundo. La familia de las víctimas contrata a una detective privada para que ella pueda resolver el caso. La detective se entrevista con distintos testigos y examina distintas pruebas para poder averiguar al verdadero culpable. Sin embargo, a medida que descubre más sobre el crimen va alarmándose más por la naturaleza sobrenatural del mismo.

En los anexos de la investigación se encontrarán tanto las capturas de pantalla como los enlaces para poder acceder al videojuego.

Por el lado de la variable motivación se utilizará el Cuestionario de motivación hacia la lectura diseñado originalmente por Wigfield y Guthrie en 1997 pero adaptado por una investigadora peruana a la realidad peruana y específicamente la escolar (Sánchez, 2021). Dicho cuestionario en la adaptación de Sánchez consta de 20 preguntas que miden tanto la motivación extrínseca como la motivación intrínseca por la lectura. Adicionalmente el investigador ha desarrollado su propia adaptación de dicho cuestionario para actualizar algunos ítems del

cuestionario original, más al respecto se detallará en el área de discusión. Este segundo cuestionario consta de 20 preguntas que incluyen la motivación intrínseca, extrínseca pero también la falta de motivación acorde al cuestionario original de Wigfield y Guthrie. Además, agrega ítems acerca de la satisfacción de los estudiantes hacia el juego. El cuestionario de Sánchez se utilizará en el pre-test y el cuestionario adaptado se utilizará en el post-test. El segundo cuestionario fue validado por expertos cuyas autorizaciones figuran en los anexos. Así como a través de una prueba de validez con un grupo similar a la población de estudio. Para esta contrastación se utilizó el alfa de Cronbach.

Ambos cuestionarios son escalas de Likert con 4 opciones: Muy parecido a mí, algo parecido a mí, algo diferente de mí, muy diferente de mí. Los códigos que corresponden a cada una de estas son 4, 3, 2 y 1. En el caso de la dimensión falta de motivación se asignó una codificación inversa para no afectar los resultados. Así para esta dimensión en específico: 4 corresponde a Muy diferente de mí, 3 a algo diferente de mí, 2 a algo parecido a mí y 1 a muy parecido a mí.

3.5 Procedimiento

El investigador se puso en contacto con las autoridades de una institución educativa nacional a través de una carta de presentación que se adjunta en los anexos. Se coordinó con una docente de la institución del área de comunicación para poder realizar la investigación en su sección de tutoría. El investigador se puso en contacto con los padres de los menores para solicitar su consentimiento para la realización de la investigación. Se explicó a los participantes que el estudio era totalmente voluntario y se les agradeció por su participación. Se repartió una carta de consentimiento informado a los padres de los menores para confirmar su aceptación del estudio.

Una vez con la aceptación de las partes se realizó la explicación a los estudiantes del videojuego que se había diseñado y de cómo este formaba parte de una investigación sobre motivación por la lectura. Se diseñó el cuestionario pre test de motivación por la lectura en

Formularios de Google y se recolectó de esta forma las respuestas de los estudiantes. Pasados unos días de este proceso se compartió el videojuego con los estudiantes. Se estuvo en contacto con ellos para absolver dudas y recibir sus comentarios. No se les comunicó en qué autor estaba basado el juego ni se dio más detalles para no interferir con los resultados. Luego de confirmar que todos habían terminado el videojuego se aplicó el cuestionario post test también diseñado en Formularios de Google.

3.6 Método de análisis de datos

Para el ordenamiento de los datos se utilizó el software Excel. Se transformó los resultados de los formularios de Google en libros en ese programa y se organizó la información para poder trasladarla al programa estadístico.

Para el análisis de los datos se utilizará el software estadístico SPSS. Primero se transformó la información de Excel en baremos de SPSS a través del método de los percentiles. De esta forma se obtuvo primero la sumatoria de todos los valores que se respondieron por cada ítem. Recuérdese que se trata de 4, 3, 2 y 1. Luego se dividió los resultados por frecuencias con el método límites superior, inferior y de percentiles. Así se logró determinar 3 niveles en los resultados: Alta motivación por la lectura, Media motivación por la lectura y Baja motivación por la lectura.

Se realizó este proceso con ambas variables. Luego se dividió los datos de acuerdo a la variable nominal de sexo para obtener información sobre la percepción que habían tenido hombres y mujeres.

Antes de realizar la prueba de hipótesis se realizó la prueba de normalidad y se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk por tratarse de una muestra menor de 30 individuos.

Finalmente, para la comparación de muestras se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon ya que se confirmó que los resultados no tenían una distribución normal.

3.7 Aspectos éticos de la investigación

A nivel internacional existen principios éticos básicos que deben respetados. Vargas y otros (2018), explican que esto es aún más importante en los estudios que implican humanos. Esta preocupación tiene su origen debido al rechazo a los experimentos en humanos que realizaron los nazis en Núremberg. Los cuatro principios en que se basa son los siguientes.

Principio de no maleficencia, quiere decir que no es admisible que en la investigación haya el deseo de dañar al participante.

Principio de justicia. Este aplica particularmente cuando se prueban tratamientos experimentales para alguna enfermedad o condición. Quiere decir que no se puede negar a ninguna persona un tratamiento que se sabe que funciona.

Principio de autonomía. Implica que los participantes del estudio pueden decidir seguir el proceso o desistir.

Principio de beneficencia. Refiere a que el estudio debe procurar la mejora de los participantes y en general de la sociedad en su conjunto.

Se utilizó un documento de consentimiento informado para la investigación. Como señala Muñoz del Carpio (2017), en una investigación con seres humanos es necesario informarles sobre los procedimientos que se realizarán y también de los posibles riesgos de su aplicación. Este procedimiento provee de mayor control al participante del proceso. No se puede forzar a que acepte participar. Tampoco se le puede inducir a participar en el estudio a cambio de una retribución económica o donativo económico de cualquier tipo. Se le debe proveer con toda la información posible sobre el procedimiento que se realizará. Finalmente, se comparte algún método en que el participante pueda acceder a los resultados del estudio. Luego de completado el estudio se puede ofrecer una charla de capacitación a los estudiantes de forma gratuita. Esta sería una forma transparente de agradecer a los participantes.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Distribución de los sujetos de investigación del estudio

Sujetos	Cantidad	Porcentaje del total
Hombres	8	40%
Mujeres	12	60%

Nota. Fuente: Elaboración propia

En esta tabla se detalla la cantidad de mujeres y varones que participaron del estudio. Como se aprecia existe una ligera superioridad numérica de mujeres respecto de los varones, pero al no ser una diferencia significativa no debería afectar los resultados del estudio.

A continuación, se presentan los resultados de la motivación intrínseca por la lectura.

Tabla 2

Niveles de motivación por la lectura en el pre test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	7.0	35.0	35.0	35.0
Medio	7.0	35.0	35.0	70.0
Alto	6.0	30.0	30.0	100.0
Total	20.0	100	100.0	

Nota. Fuente: Elaboración propia.

En esta tabla se muestran las frecuencias, es decir la cantidad de estudiantes con una motivación baja, media y alta por la lectura antes de la aplicación del videojuego. La clasificación

se realizó a través de baremos para escala Likert en SPSS. Como se observa existe una mayoría de estudiantes que tienen desinterés por la lectura 35%.

Se puede realizar la diferencia entre la motivación entre varones y mujeres en este aspecto en particular.

Tabla 3

Niveles de motivación por la lectura entre hombres y mujeres en el pre test

Sexo	Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hombre	Bajo	4	50.0	50.0	50.0
	Medio	1	12.5	12.5	62.5
	Alto	3	37.5	37.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	
Mujer	Bajo	3	25.0	25.0	25.0
	Medio	6	50.0	50.0	75.0
	Alto	3	25.0	25.0	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

Nota. Fuente: Elaboración propia

Como se observa en esta tabla los hombres tienden a concentrarse en los niveles extremos. Siendo un 50% aquellos que no tienen interés en la lectura. Y 37.5% aquellos que tienen un nivel de interés alto. Solo un 12.5% tienen un nivel de interés medio. Por el lado de las mujeres, pasa lo contrario. Sus respuestas se concentran en el valor medio siendo el 50% del total. En los valores extremos se comparte un 25% entre aquellas que sostienen que no disfrutaban de la lectura. Y otro 25% de quienes sí disfrutaban de ella.

Vale recordar que los resultados presentados en las tablas anteriores corresponden a la aplicación del primer instrumento para medir la motivación por la lectura antes de la aplicación

del videojuego educativo. Como se ha precisado en la sección correspondiente a los instrumentos, se adaptó el cuestionario de motivación por la lectura para poder incluir ítems relacionados con la satisfacción que obtienen los estudiantes luego de haber probado el videojuego. Estos ítems son por ejemplo “Estoy motivado a leer el libro en el que se inspiró el videojuego”. Como es evidente el cuestionario original de Wigfield y Guthrie no contempla ítems en ese sentido y por ello se requirió realizar la adaptación. Se conservó las dimensiones de motivación intrínseca, extrínseca y de falta de motivación que forman parte del constructo teórico que formularon dichos autores.

Ahora se presentarán los resultados de la prueba post test. Como se detalló en la metodología. Se realizará una comparación entre la motivación por la lectura antes y después de la aplicación del instrumento.

Tabla 4

Niveles de motivación por la lectura en el post test

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	6	30.0	30.0	30.0
Medio	8	40.0	40.0	70.0
Alto	6	30.0	30.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Como se observa en la tabla el mayor porcentaje de estudiantes, 40%, manifiestan un interés medio por la lectura. 30% de los mismos tienen un interés alto. Mientras que aún 30% siguen teniendo un bajo interés. Haciendo una comparación entre el resultado del post test y el del pre test se puede ir considerando que el videojuego ha sido recibido correctamente. No han

aumentado los casos de desinterés o interés bajo por la lectura. Y si bien no se han incrementado los casos de interés alto por la lectura se puede presumir que el videojuego sirvió para reforzar este nivel de interés en los estudiantes.

A continuación, se realizará el detalle respecto al comportamiento agrupado por sexo.

Tabla 5

Niveles de motivación por la lectura en el post test

Sexo	Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hombre	Bajo	1	12.5	12.5	12.5
	Medio	2	25.0	25.0	37.5
	Alto	5	62.5	62.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	
Mujer	Bajo	5	41.7	41.7	41.7
	Medio	6	50.0	50.0	91.7
	Alto	1	8.3	8.3	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

Notas. Fuente: Elaboración propia.

Es interesante evaluar por desagregado las diferencias entre los hombres y mujeres. Como se observa los niveles de interés por la lectura se han desplazado mucho en el caso de los hombres. Luego de la aplicación del videojuego el 62.5% sostienen que tienen un interés alto por la lectura. Y solo un 12.5% manifiesta tener un nivel de bajo interés por la lectura.

En el caso de las mujeres, sin embargo, sí se percibe un cambio negativo. Solo el 8.3% de ellas manifiesta un interés alto por la lectura. Y 41.7% un interés bajo en ella. Sin embargo, la mayoría de ellas, el 50% manifiestan un interés medio lo cual no deja de ser esperanzador.

En la adaptación que se realizó del instrumento original de Wigfield y Guthrie se incluyeron ítems que permitieran averiguar la satisfacción de los estudiantes respecto del videojuego educativo. Esto alteró la cantidad de preguntas dedicadas a motivación intrínseca dentro del total. En el primer instrumento tomado de la adaptación de Sánchez (2021) se consideran 20 ítems en total y de estos 16 estaban dedicados a la motivación intrínseca y solo 4 a la motivación extrínseca. Por esta razón se apreciarán resultados distintos en la presenta aplicación del instrumento.

4.1 Prueba de normalidad

Tabla 6

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	p
Motivación Pre	0.898	20	0.037
Motivación Post	0.828	20	0.002

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Antes de realizar la prueba de hipótesis se requiere evaluar si los datos están tienen una distribución normal. Esto para poder determinar el tipo de prueba estadística que se aplicará. Debido a que la muestra es menor a 30 individuos se elige la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. Como se muestra en la tabla el valor de significancia es inferior de 0.05 por lo que se confirma que los datos no tienen una distribución normal. Por lo tanto, para comparar los resultados de la aplicación del videojuego en la motivación de los estudiantes se utilizará la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas.

4.2 Prueba de hipótesis

La hipótesis general plantea que la aplicación del programa de gamificación educativa producirá resultados positivos en la motivación por la lectura de los estudiantes. Debido a que la muestra

es pequeña, solo de 20 individuos, se vuelve difícil obtener conclusiones precisas. A continuación, se presenta el resultado al aplicar la prueba paramétrica de Wilcoxon.

Tabla 7

Rangos de Wilcoxon entre el pre test y el post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
MPost - MPre	Rangos negativos	4 ^a	2.50	10.00
	Rangos positivos	16 ^b	12.50	200.00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. MPost < MPre

b. MPost > MPre

c. MPost = MPre

Nota. Fuente: Elaboración propia

En esta tabla se observa las diferencias en los rangos entre el pre test y el post test. La diferencia entre rangos permite determinar si hubo un cambio entre los resultados respecto a la motivación por la lectura posteriores a la aplicación del programa de gamificación. Como se observa en esta tabla los rangos negativos son de 2.5 y los rangos positivos son de 12.50.

Se registra que los rangos negativos fueron mayores en el pre test, ascendiendo a un total de 4. Mientras que los rangos positivos fueron mayores en el post test sumando un total de 16.

Tabla 8

Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas del Pre y Post test de la aplicación del programa de gamificación

		IC 95%	
Pre-test	Post-test	W	p
		-3.548	0

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Como se muestra en la tabla el valor el valor W es de -3.5. Mientras que el grado de significancia es 0. Al ser un valor menor a 0.05 se rechaza la hipótesis nula. Por tanto, se confirma que existe una diferencia significativa entre los estudiantes antes y después de haber jugado el videojuego educativo.

Como se observa el grado de confianza es del 95%. El grado de significancia p es de 0.056. Según los criterios de esta prueba si la significancia es igual o mayor a 0.05 entonces se concluye que no hay una modificación significativa entre las medias de ambas muestras por lo que no se revelaría un efecto fuerte de la aplicación del programa. Esto puede deberse, sin embargo, a que se ha tratado de utilizar una prueba t de Student para una muestra con pocas unidades. Por ello, se complementará el resultado con Wilcoxon que es una prueba para variables no paramétricas.

V. DISCUSIÓN

El primer aspecto a destacar es el del resultado de la aplicación del programa. Como se examinó en las tablas correspondientes se logró confirmar el efecto positivo sobre la motivación por la lectura. Sin embargo, debe destacarse que principalmente se logró que los estudiantes que tenían un nivel de motivación bajo pasarán a tener un nivel de motivación medio, particularmente en el caso de los hombres. Esto permite concluir que todavía queda mucho margen de mejora para futuros programas educativos.

La experiencia que se tuvo en la aplicación del programa también arroja algunas lecciones a nivel cualitativo que no pudieron reflejarse en el detalle cuantitativo de los resultados. Como ante cualquier trabajo de investigación los estudiantes reaccionan inicialmente recelosos u escépticos respecto de los objetivos de la aplicación del programa.

Como afirman Xi y Hamari (2019) uno de los elementos cruciales por los cuales un juego genera aceptación es por la sensación de autonomía que ofrecen al usuario. Cuando un estudiante descarga un videojuego o ingresa a una página web para jugar lo hace voluntariamente e incluso a pesar de las advertencias de sus padres o profesores. El estudiante está desarrollando la función exploratoria que tenemos los seres humanos, estimulando su curiosidad. Por obvios motivos para la aplicación del videojuego educativo no se podía simular esa condición de novedad y libertad. Al informar a los estudiantes que el programa formaba parte de un estudio formal y al solicitar el consentimiento informado a sus padres o tutores legales se generó desde el principio ciertos elementos que podrían considerarse como anticuerpos para los participantes.

Para los estudiantes no se siente igual un videojuego en el que de antemano saben que van a aprender que uno en el que aprenden sin ser conscientes de ello. El primero se termina considerando como una tarea o actividad adicional de clases. El segundo es una opción totalmente libre que el estudiante decide por mera diversión.

Otro aspecto a considerar es la respuesta de los adultos ante el programa debido a ciertos estereotipos culturales que pueden demostrar un desencuentro con los propios estudiantes. Como señalan Haasio y otros (2021) la percepción sobre la tecnología y sus objetos varía muchísimo entre jóvenes y adultos. Incluidos adultos jóvenes de entre 40 a 25 años. Muchos adultos desconocen de la existencia de una serie de redes, objetos y funcionalidades que son de uso cotidiano por parte de los jóvenes. También desconocen el tipo de contenidos que prefieren los jóvenes. Esto lleva a que el enfoque con el que se trate de proponer soluciones educativas sea distante y poco atractivo para los mismos.

En el caso de esta investigación en concreto. Un primer estereotipo que se tuvo respecto al uso de videojuegos es respecto a la peligrosidad de los mismos. Existía el prejuicio de que los videojuegos eran siempre violentos y adictivos. Vistos de esa forma no podía concebirse que tuvieran algún objetivo formativo. Incluso hubo reacciones que sostuvieron que la función de una buena educación era alejar a los jóvenes del uso de videojuegos como si estos fueran por definición objetos negativos.

Como se expuso en el marco teórico, desde hace décadas el antropólogo Joseph Huizinga explicó que el juego es parte fundamental de la vida humana. No solo no se puede eliminar el juego como forma de entretenimiento sino como medio de aprendizaje. Las distintas reglas y acciones que se desarrollan en los juegos tienen la función de consolidar habilidades que son importantes para los individuos. Es decir, en principio los juegos no están opuestos a la educación sino a que un nivel más primitivo, más esencial de la naturaleza humana son la forma en que se ha aprendido durante siglos (como se citó en Bozkurt y Durak). La formulación de Homo Ludens sigue teniendo vigencia en la actualidad como demuestran las reediciones de esta obra.

Karimi y Nickpayam (2017), también explicaron que los juegos generan interés porque satisfacen las necesidades humanas básicas. Según Maslow, la sensación de autorrealización,

que incluye la curiosidad y exploración, y el reconocimiento social forman parte de las necesidades superiores dentro de la pirámide de necesidades.

También es cierto que como han investigado Triberti y otros (2018) que ciertos videojuegos pueden causar adicción y que son distintos a los juegos convencionales al aire libre o a los juegos de mesa. Volveremos sobre este punto más adelante. Solo menciona este punto en esta parte para dejar constancia de que no se trata de minimizar o soslayar las precauciones que se tienen que tener respecto al uso de videojuegos. Pero justamente una de las intenciones principales de esta investigación fue la de averiguar qué características de los videojuegos motivan a los estudiantes para que de esa forma se pueda diseñar videojuegos que les permitan mejorar sus competencias de aprendizaje y que no utilicen mecanismos psicológicos para desarrollar adicciones en ellos.

Retomando entonces el tema del desencuentro cultural entre adultos y adolescentes. A parte del prejuicio respecto a la negatividad de los videojuegos. También ocurrió una diferencia de opiniones respecto al contenido del videojuego. El videojuego se trató de una historia de terror basada en el cuento “Los crímenes de calle Morgue” de Edgar Allan Poe. Dicha obra relata hechos bastante violentos y justamente esa es una de las características de la literatura de este autor estadounidense. Se escogió su obra porque no solo representaba un misterio que debía ser resuelto por el jugador, sino que además se ajusta a un gusto que tienen los jóvenes por las historias de terror, particularmente sangrientas. Algunos docentes con los que se consultó para la elaboración del videojuego recomendaron escoger obras más amigables como “Romeo y Julieta”, “Un mundo para Julius”, “Mi planta de Naranja Lima” o “Platero y yo”. Estas obras ciertamente son hitos de la literatura, pero por la experiencia como docente del investigador no son del agrado de los estudiantes. Como parte de un trabajo de exploración sociológica previo se confirmó que los estudiantes consumen videos y películas de crímenes sin resolver, narraciones de terror, asesinatos seriales, etc. Juegos como Five Night at Freddy’s e historias macabras conocidas como creppy pastas son bastante populares entre ellos. Por esta razón se

decidió crear un videojuego que reprodujera esos elementos con la intención de obtener aceptación por parte de los jóvenes. Se entiende que desde una perspectiva adulta sería preferible un videojuego con una narrativa más amigable pero justamente ese desconocimiento de las preferencias de los adolescentes son las que llevan a que la industria de los videojuegos o del Internet tenga más influencia en la formación de los jóvenes que lo que se le puede enseñar en la escuela.

A pesar de las diferencias de opinión con padres y profesores se explicó las razones por las que se había decidido diseñar el juego con esos contenidos y de esta forma se aceptó la aplicación con los estudiantes.

Todos estos aspectos pudieron haber estado relacionados con la efectividad del programa. Quizá en otras condiciones los estudiantes podrían haber tenido un acercamiento más libre hacia el videojuego. Este es un aspecto a considerar para futuras investigaciones y para un rediseño del juego.

Hay algunos detalles que se pueden abordar con mayor profundidad en esta sección. El instrumento que se adaptó para poder medir la motivación por la lectura post aplicación del videojuego consideró preguntas cuyas respuestas revelan resultados interesantes. Todo lo que se va afirmar en esta sección puede consultarse en los cuadros de resultados detallados en los anexos.

Como se precisó en la parte de instrumentos el cuestionario se dividió en 3 dimensiones. Siendo la primera la motivación intrínseca, la segunda motivación extrínseca y finalmente la falta de motivación. En cuanto a la motivación intrínseca, la primera pregunta del cuestionario fue si había resultado interesante la historia del videojuego. Las respuestas fueron mayoritariamente positivas. Otra pregunta en ese sentido fue respecto a si la historia del videojuego generó curiosidad recibimiento nuevamente la mayoría de resultados positivos. Y otro aspecto fundamental en esta sección fue respecto a si los estudiantes creían que este tipo de juegos deberían implementarse en las clases. La respuesta fue muy positiva. Los resultados de esta

sección llevan a considerar que la aceptación inicial del videojuego fue muy positiva. Por lo que se esperaba un mejor resultado en cuanto a los niveles de alta motivación por la lectura. Como se expuso en la sección de resultados no se logró dicho objetivo, pero sí se logró hacer el tránsito de bajo interés a interés medio. Lo que se puede reflexionar es que factores deberían modificarse para obtener un mejor resultado. Se ha detallado los elementos sociales en torno a la aplicación de la prueba porque pueden ser determinantes para entender por qué a pesar de esta aceptación inicial no se logró un nivel de motivación más alto.

Sin embargo, también debe considerarse aspectos del propio diseño del videojuego. Como se reveló en el área de resultados, la motivación mejoró significativamente en el caso de los varones, pero no así en el caso de las mujeres. Debe tenerse en cuenta además que las mujeres ya tenían una motivación inicial alta por la lectura mientras que los varones eran quienes tenían una menor motivación en este aspecto. Una posibilidad que se puede tener en esta parte es la diferencia en cuanto al consumo de videojuegos por parte de varones y mujeres. Como sostienen Garber y otros (2017), las preferencias difieren entre ambos sexos. De hecho, una primera característica a tener en cuenta es que las mujeres tienen menos predisposición a usar videojuegos. La mayoría de usuarios son predominantemente hombres. En la presente investigación varias de las estudiantes confirmaron no haber jugado nunca un juego en su vida y no tener interés por los mismos. En el caso de los varones todos habían jugado y eran activos jugadores de varios juegos.

Twenge y Martin (2020) advierten respecto a que los varones prefieren juegos relacionados con mucho movimiento y la posibilidad de dominar o vencer a un enemigo. Se trata de, por ejemplo, videojuegos de disparos en los que se debe eliminar a muchos enemigos para vencer. O videojuegos de estrategia en los que se forma parte de un equipo que en conjunto con otros jugadores deben eliminar al equipo enemigo. Si bien hay mujeres que disfrutan de estos juegos la mayoría prefiere otro tipo de historias que tengan que ver más con el desarrollo de la historia de un personaje, la exploración de su mundo interno o las vivencias que tenga el

personaje que se asemejen a situaciones de la vida real. Así las mujeres prefieren juegos en los que los protagonistas afronten alguna dificultad en su vida y tengan que superarla, se enamoren, viajen, etc.

Teniendo en cuenta esta diferencia en cuanto a preferencias podría explicarse el éxito relativo del videojuego en varones respecto de mujeres. La historia de terror y con la narración de ciertas escenas crudas en el videojuego pueden haber sido efectivas para atraer el interés de los varones, pero quizá generaron el efecto contrario en las mujeres. Sobre todo, teniendo en cuenta que varias de las participantes nunca habían jugado un videojuego. Este es un aspecto para reflexionar y corregir. Se debería encontrar un punto medio que permita que el videojuego sea lo suficientemente profundo a nivel del desarrollo de la psicología de los personajes para interesar a las mujeres. Pero que al mismo tiempo pueda apelar a elementos de acción y supervivencia para motivar a los varones.

También se pueden comentar los resultados de las preguntas de la dimensión falta de motivación. La primera pregunta en este sentido fue si el juego había parecido aburrido. Se obtuvo una muy respuesta positiva ya que la mayoría de estudiantes no se sintieron identificados con dicha expresión. En cuanto a la segunda pregunta sí empieza a notarse una tendencia diferente. El ítem indicaba que si había mucho texto. Y los estudiantes respondieron de manera dividida. Algunos sostuvieron que no, pero hubo varios de ellos que sí consideraron el texto excesivo. Esto a pesar de que la historia les pareció interesante. Otra respuesta interesante fue respecto al gusto por el tipo de videojuego, en este caso una novela visual, hubo nuevamente respuestas divididas. Algunos estudiantes declararon que no les gustó ese tipo de videojuegos. Esto lleva a pensar que varias de las mujeres que no disfrutaban de videojuegos de terror pudieron responder de esta manera. Por otro lado, también pudieron responder así los hombres que están acostumbrados a juegos más activos en los que deben disparar o atacar a un enemigo en lugar de estar leyendo una historia. Otro dato significativo es si completaron el videojuego de manera voluntaria o si lo hicieron por voluntad propia. Aquí si bien la mayoría respondió que lo hizo

voluntariamente, sí se registró casos en los que afirmaron que lo hicieron por compromiso. Cabe precisar que se les explicó a los estudiantes que en todo momento eran libres de dejar de participar en la investigación. Sin embargo, puede que hayan sentido el compromiso social de terminar el videojuego. Esto puede relacionarse con lo que se ha expuesto en párrafos anteriores respecto a que hubo un desencuentro entre las preferencias de los padres, profesores y los jóvenes. Otro dato interesante es que se confirmó que los estudiantes no dejarían de leer la obra original en la que se basó el videojuego, es decir el cuento de Allan Poe. Esto quiere decir que de por sí se logró algo muy difícil que es motivar a los estudiantes a que lean literatura.

Otro aspecto a considerar en esta sección es el desconocimiento de un software tan potente y sencillo para elaboración de novelas visuales educativas como es Renpy. En la búsqueda bibliográfica no se encontró trabajos académicos que hayan profundizado en el uso de esta herramienta. Esto sorprende ya que si se revisa algunas plataformas como YouTube puede corroborarse que muchos adolescentes ya han diseñado juegos en Renpy y otros softwares de creación de videojuegos. Incluso ofrecen tutoriales de cómo crear videojuegos de esa forma. Existe diseño de videojuegos por estudiantes de ingeniería tanto en el país como en el extranjero pero que usan plataformas más profesionales para ello como Visual Basic o Python. Las aplicaciones que se realizan de gamificación suelen ser a través de mecánicas presenciales. Esto es entendible debido a que los profesionales que no son programadores no dominan los softwares para el diseño de videojuegos. Por ello, se considera Renpy como una buena opción para poder diseñar un videojuego sin ser un profesional en programación.

En la búsqueda académica se ha encontrado artículos de investigación que usan Renpy pero llama la atención que haya poco material en Estados Unidos y en español. Wardana (2020) desarrolló un videojuego enfocado a estudiantes de décimo ciclo. Por su lado, S y Hermita (2020), también crearon todo un videojuego para incentivar el turismo. Ambas investigaciones son de la India, donde parece ser más popular el uso de este software.

En cuanto a la motivación por la lectura. Se vuelve necesario discutir respecto al instrumento más usado para investigación sobre el particular. Se trata del cuestionario de motivación por la lectura de Wigfield y Guthrie diseñado en 1997. Dicho cuestionario corresponde a una realidad bastante diferente a la actual. Algunos de sus ítems pueden actualizarse o ajustarse a la realidad peruana. Por ejemplo, una de las preguntas dentro de la dimensión de motivación intrínseca es respecto de si se disfruta asistiendo a bibliotecas y/o librerías. Esto puede tener sentido en 1997 pero quizá convenga hacer una actualización y ajuste a la realidad del país. En el Perú el acceso a bibliotecas es difícil por la escasez de las mismas. Normalmente solo centros especializados como la biblioteca nacional o las bibliotecas de universidades o institutos son propiamente bibliotecas en el sentido original del término. Otras alternativas como bibliotecas municipales o de escuelas suelen estar desabastecidas y solo sirven como repositorio para libros que se donan. La mayoría de dichos libros son de colegio o preuniversitarios no son propiamente obras para expandir el conocimiento sino manuales teóricos con ejercicios para resolver en clase. Por otro lado, el significado de biblioteca ha variado mucho con el ascenso de la tecnología. Por ejemplo, en muchas universidades la biblioteca es un espacio digital y más que prestar libros en físico tiene la función de otorgar una licencia gratuita para que sus estudiantes puedan acceder a revistas académicas que tienen un costo. Por todas estas razones se considera que el ítem desarrollado por Wigfield y Guthrie requiere de una revisión.

Otro ítem que podría revisarse es el referido al gusto por leer artículos o textos de Internet. Se entiende que dicha pregunta forma parte de las sucesivas adaptaciones que se realizó al cuestionario original. Se recuerda que para esta investigación se utilizó la adaptación realizada por Sánchez (2021). Algo por mejorar en esa pregunta es que no revela nada en específico. Los usuarios no suelen leer artículos en Internet. Eso quizá se ajusta a la época de los 2000 en los que tenían predominancia los blogs. Actualmente, sí se dedica tiempo a leer en Internet, pero a través de plataformas nuevas. Algunas son relativamente conocidas como las redes sociales Facebook o Instagram. Es cierto, que en ambas se suelen compartir imágenes y videos, pero

también hay textos que suelen acompañar a dicho contenido. Además, los comentarios de los usuarios suelen ascender a cientos por lo que también es una fuente de lectura el revisar todos esos comentarios. Por otro lado, hay plataformas muy usadas como YouTube o Tiktok, que están dedicadas a video pero que tienen muchísimos comentarios, cientos de ellos. El tiempo que el usuario le dedica a su actividad en esas plataformas no solo es viendo el video sino leyendo decenas y decenas de comentarios. Algunos usuarios incluso se animan a comentar, haciendo chistes o siguientes memes de texto, es decir repitiendo alguna broma que es popular en dichas redes. Es decir, la tecnología nos enfrenta a una realidad totalmente distinta a la que conocíamos hace una década.

En el mismo sentido se pueden mencionar aplicaciones de mensajería como WhatsApp, Messenger, Snapchat o KakaoTalk. Los jóvenes dedican muchísimas horas de su tiempo a la revisión de estos mensajes. Leyéndolos y escribiendo ellos mismos. Formando parte de comunidades donde se comparten memes, chistes, etc. La cantidad de tiempo que se dedica a leer WhatsApp puede llevar a reflexionar que, si llevan tanto tiempo, horas, leyendo dentro de esas aplicaciones, quizá no es que no tengan un interés en leer, sino que los mecanismos convencionales que usa la educación están quedando desfasados.

Otros ejemplos interesantes en ese sentido son plataformas como WattPad en la que los jóvenes pueden escribir historias, cuentos, versiones alternativas de libros o series que les gustan, novelas, etc. WattPad es una plataforma que permite que cualquier usuario suba sus escritos y se compartan con personas de todo el mundo. Tiene un sistema de calificación parecido al de las redes sociales más populares como Facebook e Instagram. Se puede seguir a un autor o autora que se disfrute, se puede dar likes a sus publicaciones, entre otros.

Todos estos son ejemplos que ponen en cuestionamiento la idea de que no existe interés de parte de los jóvenes por la lectura. En la práctica sí leen, sí se informan de ciertos aspectos que les parecen interesantes. Lo que se sostiene en esta investigación es que el reto es resolver

el desfase entre lo que conocen y a lo que tienen acceso los adolescentes y lo que se ofrece desde el sistema educativo actual.

VI. CONCLUSIONES

1. Se confirmó que la aplicación de un programa de gamificación educativa produce resultados positivos en la motivación hacia la lectura en estudiantes de VII ciclo en Lima, Perú. Si bien el grado de significancia debe fortalecerse a través de futuras investigaciones con muestras más amplias. Se demostró que el programa de gamificación logró mejorar la motivación intrínseca y extrínseca por la lectura sobre todo en varones.
2. Se diseñó un programa de gamificación educativa acorde con los requerimientos de la gamificación según la teoría revisada al respecto. Se incluyeron las 3 dimensiones consideradas en gamificación como son los componentes, las mecánicas y las dinámicas del juego. Cada una de estas a su vez se desarrollaron con indicadores que también estaban sostenidos en la bibliografía consultada al respecto.
3. Se confirmó la diferencia entre la motivación en el pre test y en el post del estudio. A través del uso de la prueba de Wilcoxon se logró corroborar que los resultados de la motivación se modificaron luego de la aplicación del videojuego educativo. Se detalló los resultados que se obtuvieron en el pre test en hombres y mujeres. Y también los resultados que se obtuvieron en el post entre hombres y mujeres.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a futuros investigadores y profesionales del área docente explorar el uso del software Renpy. Se trata de una plataforma gratuita y sencilla para programar videojuegos en formato de novelas visuales. Esta sugerencia se realiza teniendo en cuenta que en la revisión bibliográfica se evidenció que parecieran existir solo dos tipos de abordaje en la gamificación. Por un lado, por parte de los estudiantes de programación se utilizan programas complejos que no son de fácil manejo para un profesional de otra área. Por otro lado, se tiene a investigadores que desean diseñar programas de gamificación pero que se ven limitados a hacer estrategias de juegos presenciales, de mesa o similares. Sin desmerecer estas opciones se considera que a través del software Renpy habría nuevas alternativas para aplicar la gamificación en distintas áreas como los negocios, la educación, el marketing, etc.
2. Se sugiere que en futuras investigaciones se actualicen los ítems del Cuestionario para la motivación hacia la lectura de Wigfield y Guhtrie. Como se expuso en la discusión de este trabajo dicho instrumento mide correctamente las dimensiones de la motivación, pero sus ítems están redactados pensando en la realidad de 1997. Sin dejar de considerar las dimensiones de motivación intrínseca, extrínseca y falta de motivación se puede redactar dichos ítems de una forma más acorde a la realidad peruana y contemporánea.
3. Para futuras investigaciones se propone la posibilidad de comparar estilos de videojuegos distintos. En la presente investigación se evidenció una diferencia en la preferencia por juegos de terror por parte de hombres respecto de mujeres. Dadas estas condiciones otros investigadores podrían partir de esta base para tratar de proponer videojuegos de otro estilo: románticos, de aventura, etc.
4. Entre los resultados más significativos de la investigación se tiene que los estudiantes desean que este tipo de estrategias innovadoras puedan integrarse dentro de sus clases.

Por ello, se recomienda a los docentes el explorar este tipo de acercamiento para sus sesiones de clase.

5. Se requiere una muestra mayor y seleccionada de manera probabilística para obtener resultados más significativos a nivel estadísticos y que de esta forma pueda generalizarse los alcances de este trabajo. Por las limitaciones de la pandemia de Covid-19 se cancelaron las clases presenciales y esto conllevó la deserción de muchos estudiantes. Incluso aquellos que asisten de manera virtual a las clases no participan del mismo modo que cuando lo hacían presencialmente. Por dicho motivo se espera que para futuras investigaciones en un contexto en que la pandemia esté más controlada se pueda tener un acceso mayor y así seleccionar una muestra más amplia.
6. Han existido factores fuera del propio estudio que pueden haber condicionado el resultado. Ya se ha mencionado que la diferencia entre la percepción de los videojuegos y la cultura relacionada a ellos marca una aceptación por parte de los jóvenes y un rechazo por parte de los adultos, padres y profesores. A partir de esta investigación se cobra consciencia de lo importante que es antelarse ante dichas reacciones para generar un ambiente que sea el mejor para lograr una experiencia libre y placentera del videojuego.
7. Podría ser favorable el asistir presencialmente a reuniones con padres de familia, profesores y estudiantes para presentar versiones preliminares del videojuego, los criterios pedagógicos que hay detrás del mismo y la programación requerida para su diseño. De esta forma se puede generar una mayor aceptación por parte de los padres para acceder a que sus hijos participen dentro del estudio y a su vez se podría motivar a los propios estudiantes a participar.

REFERENCIAS

- Abulof, U. (2017). Introduction: Why We Need Maslow in the Twenty-First Century. *Society*, 54(6), 508–509. <https://doi.org/10.1007/s12115-017-0198-6>
- Andriani, S., Kesumawati, N., y Kristiawan, M. (2018). The influence of the transformational leadership and work motivation on teachers performance. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 7(7), 19-29. <https://www.nature.com/articles/s41599-021-00985-6>
- Anicama Silva, J. C. (2020). Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I. [Tesis de maestría, Univesidad San Martín de Porres]. Repositorio Académico USMP. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637>
- Barrionuevo Ramirez, A. S. y Silva Diestra, B. A. (2020). Videojuegos para promover la comprensión lectora utilizando estrategias de gamificación. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio UTP. <http://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/3358>
- Boudadi, N. A., y Gutiérrez-Colón, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: A literature review 2011-2019. *The EuroCALL Review*, 28(1), 57–69. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2020.12974>
- Bozkurt, A., y Durak, G. (2018). A Systematic Review of Gamification Research: In Pursuit of Homo Ludens. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 8(3), 15–33. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2018070102>
- Carreras Planas, C. (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*: 107. <https://roderic.uv.es/handle/10550/58782>

- Castrillón, O. D., Sarache, W., Ruiz-Herrera, S., Castrillón, O. D., Sarache, W., y Ruiz-Herrera, S. (2020). Predicción del rendimiento académico por medio de técnicas de inteligencia artificial. *Formación universitaria*, 13(1), 93–102. a
- Chung Kwan Lo y Khe Foon Hew (2020) A comparison of flipped learning with gamification, traditional learning, and online independent study: the effects on students' mathematics achievement and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 28:4, 464-481, DOI: 10.1080/10494820.2018.1541910
- Csikszentmihalyi, M., Montijo, M. N., & Mouton, A. R. (2018). Flow theory: Optimizing elite performance in the creative realm. *APA handbook of giftedness and talent*, 215–229. <https://doi.org/10.1037/0000038-014>
- Diefenbach, S. (2019). Counterproductive effects of gamification: An analysis on the example of the gamified task manager Habitica. *International Journal of Human-Computer Studies*. 127, 190-210. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.09.004>.
- Elizalde Hevia, Antonio, y Martí Vilar, Manuel, & Martínez Salvá, Francisco A. (2006). Una revisión crítica del debate sobre las necesidades humanas desde el Enfoque Centrado en la Persona. *POLIS, Revista Latinoamericana*, 5(15). ISSN: 0717-6554. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30517306006>
- Escudero, A. (2018) Redefinición del “aprendizaje en red” en la cuarta revolución industrial. *Apertura*, 10(1),149-163. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n1.1140>
- Esteban, R. F. C., Hernandez, R. M., y Quispe, J. A. (2017). Bienestar psicológico y rendimiento académico en estudiantes de pregrado de psicología. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 13(2), 133–146.
- Faust, A. (2021). Literature and Theoretical Background of Gamification. En A. Faust (Ed.), *The Effects of Gamification on Motivation and Performance*, 7–44. Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35195-3_2

- Ferreya Díaz, A. C. (2017). *Motivación académica: Su relación con el estilo motivacional del docente y el compromiso del estudiante hacia el aprendizaje*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/9118>
- Garber, L. L., Hyatt, E. M., y Boya, Ü. Ö. (2017). Gender differences in learning preferences among participants of serious business games. *The International Journal of Management Education*, 15(2, Part A), 11–29. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.02.001>
- García, Z. G. (2019). Hábitos de estudio y rendimiento académico. *Boletín Redipe*, 8(10), 75–88.
- Godoy, C. (2020). *Uso de la gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de educación superior en una universidad privada de Lima, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV <https://hdl.handle.net/20.500.12692/46306>
- Hamari, J. (2019). Gamification. Blackwell Pub, *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*. 1-3. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321>
- Haasio, A., Madge, O.-L., y Harviainen, J. T. (2021). Games, Gamification and Libraries. En O.-L. Madge (Ed.), *New Trends and Challenges in Information Science and Information Seeking Behaviour*, 127–137. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68466-2_10
- Karimi, K., y Nickpayam, J. (2017). RETRACTED: Gamification from the Viewpoint of Motivational Theory. *Emerging Science Journal*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.28991/esj-2017-01114>
- Kim S., Song K., Lockee B., y Burton J. (2018) What is Gamification in Learning and Education? *Gamification in Learning and Education*, 25-38. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6_4
- Landers, R. N., Auer, E. M., Collmus, A. B., y Armstrong, M. B. (2018). Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda. *Simulation & Gaming*, 49(3), 315–337. <https://doi.org/10.1177/1046878118774385>

- Legaki y otros (2020) The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>
- Liu, T., y Csikszentmihalyi, M. (2020). Flow among introverts and extraverts in solitary and social activities. *Personality and Individual Differences*, 167, 110197. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110197>
- Lynch Portales, H. (2019). Contexto motivacional, tipos de motivación, estrategias de aprendizaje y rendimiento en estudiantes de secundaria. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14995>
- McDonald, P. (2019). “Homo Ludens”: A Renewed Reading. *American Journal of Play*, 11(2), 247–267. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1211610>
- Mamani Marca, R. A. (2020). Gestión de recursos humanos en salud. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio UNAP. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/15115>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/#popup1>
- Muangsrinoon, S., & Boonbrahm, P. (2019). Game elements from literature review of gamification in healthcare context. *Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 20–31. <https://doi.org/10.3926/jotse.556>
- Muñoz del Carpio Toia, A. (2017). Consentimiento informado: una obligación ética y legal para la investigación científica y la práctica médica. *Veritas*, 12(1), 93-102. <https://revistas.ucsm.edu.pe/ojs/index.php/veritas/article/view/31>
- Navea Buesema, E. A. (2018). Motivación intrínseca y supervisión pedagógica de una Universidad Privada, Ica—2018. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27638>

- Ñaca Merma, E. (2016). Hábitos de Estudios y Rendimiento Académico de los Estudiantes de la Especialidad de Electricidad de la Institución Educativa Secundaria Agro Industrial de Ccota Platería 2016. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35594>
- Pernías, P. (2017) Nuevos empleos, nuevas habilidades: ¿estamos preparando el talento para la cuarta revolución industrial? ICE, *Revista de Economía*. 1(898). <https://doi.org/10.32796/ice.2017.898.1961>
- Quijano Ramírez, A. M., y Requena Taboada, M. P. (2018). Estudio de percepción sobre un programa de fidelización con elementos de gamificación en una de las principales cadenas de cafetería a nivel mundial. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. *Repositorio Pucp*. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12177>
- Rodríguez-Fernández. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*. 8(1). Recuperado de <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>
- Sailer y Homner (2019). *The Gamification of Learning: a Meta-analysis*. *Educational Psychology Review*, 32, 77-112. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sánchez Guzmán, E. L. (2021). *Relación entre motivación a la lectura, hábitos lectores y creencias lectoras en docentes de educación primaria, Trujillo—2020*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56102>
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2021). Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura matemática. *Interconectando Saberes*, 12, 29–37. <https://doi.org/10.25009/is.v0i12.2680>

- S, N. E., y Hermita, R. (2020). Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore “The Origin of Lake Toba” using Renpy Visual Novel Engine. *SISFOTENIKA*, 11(1), 47–56. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1054>
- Rapp, A., Hopfgartner, F., Hamari, J., Linehan, C., y Cena, F. (2019). Strengthening gamification studies: Current trends and future opportunities of gamification research. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.11.007>
- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Tan, L., y Sin, H. X. (2020). Optimizing Optimal Experiences: Practical Strategies to Facilitate Flow for 21st-Century Music Educators. *Music Educators Journal*, 107(2), 35–41. <https://doi.org/10.1177/0027432120949922>
- Twenge, J. M., y Martin, G. N. (2020). Gender differences in associations between digital media use and psychological well-being: Evidence from three large datasets. *Journal of Adolescence*, 79, 91–102. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2019.12.018>
- Toledo Palomino, P., Toda, A. M., Oliveira, W., Cristea, A. I., y Isotani, S. (2019). Narrative for Gamification in Education: Why Should you Care? *2019 IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*, 2161-377X, 97–99. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2019.00035>
- Tondello, G. F., Orji, R., Vella, K., Johnson, D., van Dooren, M. M. M., y Nacke, L. E. (2017). Positive Gaming: Workshop on Gamification and Games for Wellbeing. *Extended Abstracts Publication of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 657–660. <https://doi.org/10.1145/3130859.3131442>
- Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., y Riva, G. (2018). What matters is when you play: Investigating the relationship between online video games

- addiction and time spent playing over specific day phases. *Addictive Behaviors Reports*, 8, 185–188. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.06.003>
- Trujillo, F. J. B., & Bermúdez, J. Á. (2020). Las dimensiones de la motivación de logro y su influencia en rendimiento académico de estudiantes de preparatoria. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(1), 83-73.
- Vargas Vargas, Y., Tantaleán Morales, A., Sotomayor Ponte, A., Varillas Principe, Lady, Tirado Rosales, J., Silva Juárez, A., & Munares-García, O. (2018). Ética en la Investigación Biomédica. *Revista Internacional de Salud Materno Fetal*, 3(4), 23–30. <http://ojs.revistamaternofetal.com/index.php/RISMF/article/view/74>
- Vizcarra Rengifo, E. I. (2021). Estilo motivacional docente, necesidades psicológicas básicas, tipos de motivación y compromiso en estudiantes universitarios de cursos de Literatura. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/19027>
- Wardana, P. S. A. (2020). Developing a visual novel through ren'py for tenth grade of senior high school. [Tesis de grado, Universitas Pendidikan Ganesha]. <https://repo.undiksha.ac.id/1600/>
- Xi, N., y Hamari, J. (2019). Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management*, 46, 210–221. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.12.002>
- Zainuddin y otros (2020) The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, (30). <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

ANEXOS

ANEXO I

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS DE MEDICIÓN
Programa de gamificación educativa	La gamificación se define como la aplicación de técnicas usadas en los videojuegos en contextos no educativos (Rapp y otros, 2019).	Videojuego educativo basado en una obra literaria para fomentar la lectura.	Componentes Mecánicas Dinámicas	Avatares Niveles Resolución de actividades y retos Narrativa Competencia Recompensa y logro	Nominal. Sí, No.
Motivación	Se refiere al interés, curiosidad, sensación de ser	Nivel de motivación alcanzado en el cuestionario de	Motivación Intrínseca	Relación lectura con gustos personales Automotivación	Ordinal: Muy parecido a mí (4)

	<p>competente y satisfacción de un individuo en el acto de leer un documento escrito (Sánchez, 2021).</p>	<p>motivación por la lectura.</p>	<p>Motivación Extrínseca</p> <p>Falta de motivación</p>	<p>Ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20 del Pre Test</p> <p>Ítems 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 del Post Test</p> <p>Presión social</p> <p>Deseo de Aprobación</p> <p>Ítems 7, 10, 14, 15 del Pre Test</p> <p>Ítems 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16 del Post Test</p> <p>Ítems 18, 20 del Post Test</p>	<p>Algo parecido a mí (3)</p> <p>Algo diferente de mí (2)</p> <p>Muy diferente de mí (1)</p> <p>Ordinal:</p> <p>Muy parecido a mí (4)</p> <p>Algo parecido a mí (3)</p> <p>Algo diferente de mí (2)</p> <p>Muy diferente de mí (1)</p> <p>Ordinal:</p> <p>Muy parecido a mí (1)</p>
--	---	-----------------------------------	---	--	---

					Algo parecido a mí (2) Algo diferente de mí (3) Muy diferente de mí (4)
--	--	--	--	--	--

ANEXO II

PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN PARA NOVELAS VISUALES RENPY

The screenshot displays the RenPy project management interface. On the left, a sidebar titled 'PROYECTOS:' with a 'recargar' button lists several projects: 'Prueba 01', 'Un Crimen Atroz' (highlighted in blue), 'Tutorial', and 'The Question'. Below this list is a '+ Crear Un Proyecto Nuevo' button. The main area shows the details for the active project 'Un Crimen Atroz', labeled 'Proyecto Activo'. It is divided into two sections: 'Abrir Carpeta' and 'Acciones'. The 'Abrir Carpeta' section lists folders like 'game', 'base', 'images', 'audio', and 'gui', alongside file names 'script.rpy', 'options.rpy', 'gui.rpy', and 'screens.rpy', and an 'Abrir proyecto' button. The 'Acciones' section lists various actions such as 'Navegar por los Scripts', 'Comprobar Script (Lint)', 'Cambiar/Actualizar GUI', 'Eliminar Datos Persistentes', 'Forzar Recompilación', 'Construir Distribuciones', 'Android', 'iOS', 'Web (Beta)', 'Generar Traducciones', and 'Extraer Diálogos'. At the bottom right, there is a large 'Ejecutar Proyecto' button. The footer contains navigation links: 'Documentación', 'Web de Ren'Py', 'Lista de juegos Ren'Py', 'Acerca de', 'actualizar', 'preferencias', and 'salir'.

PROYECTOS: recargar

- Prueba 01
- Un Crimen Atroz**
- Tutorial
- The Question

+ Crear Un Proyecto Nuevo

Un Crimen Atroz Proyecto Activo

Abrir Carpeta

- game
- base
- images
- audio
- gui

Editar Archivo

- script.rpy
- options.rpy
- gui.rpy
- screens.rpy
- Abrir proyecto

Acciones

- Navegar por los Scripts
- Comprobar Script (Lint)
- Cambiar/Actualizar GUI
- Eliminar Datos Persistentes
- Forzar Recompilación
- Construir Distribuciones
- Android
- iOS
- Web (Beta)
- Generar Traducciones
- Extraer Diálogos

Ejecutar Proyecto

[Documentación](#) [Web de Ren'Py](#) [Lista de juegos Ren'Py](#) [Acerca de](#) [actualizar](#) [preferencias](#) [salir](#)

PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

ESTRUCTURA DEL VIDEOJUEGO ACORDE A LAS 3 DIMENSIONES DE LA GAMIFICACIÓN

File Edit View Selection Find Packages Help

```
script.py
1 #PERSONAJES
2
3 define d = Character("Detective",color="CC00FF")
4 define p = Character("Pariente",color="FFFF00")
5 define o = Character("Policia",color="FF0000")
6 define t1 = Character("Testigo 1",color="009900")
7 define t2 = Character("Testigo 2",color="0066FF")
8 define t3 = Character("Testigo 3",color="00CC00")
9
10 #INICIO
11
12 label start:
13
14     menu:
15         "Quiero resolver el misterio":
16             jump capitulo_1
17         "No quiero resolver el misterio":
18             jump bad_ending
19
20 label capitulo_1:
21
22     #CAPÍTULO 1
23
24     scene skull
25     play music "Dark Piano.ogg"
26
27     "CAPÍTULO 1"
28
29     "¿Existen horrores que no puedan ser explicados por la razón humana? Muertes, no aquellas"
30
```

File Edit View Selection Find Packages Help

```
script.py
86 #CAPÍTULO 3
87
88 scene casa
89
90 "CAPÍTULO 3"
91
92 "Una familia te contrata."
93
94 show scully at right
95 show old woman at left
96
97 p "Por favor. Por favor, se lo suplicamos. Es nuestra única esperanza la policía ya ha dado cerrado el caso
98 no les creemos nada."
99
100 d "Entiendo su dolor pero las emociones no van a ayudarnos a cerrar este caso. ¿Cuénteme qué pasó?"
101
102 p "No tengo fuerzas para... ¡Dios mío! ¡Jesucristo quién puedo haber hecho eso!"
103
104 d "Puedo obtener los detalles del crimen de la policía. Dígame cómo vivían las víctimas antes de lo que pasó."
105
106 p "Eran dos mujeres buenas, devotas, asistían a misa todos los domingos y nunca tuvieron problemas con nadie. Mi pobre sobrina cuidaba a mi hermana."
107
108 d "Sin embargo, tengo entendido que son de una familia acomodada. Tienen dinero, joyas..."
109
110 p "Ay, señorita. Éramos de una familia rica. Eso quedó en el pasado. Perdimos todo por las apuestas de nuestro padre. Ya hace un tiempo que se acabaron nuestros ahorros."
111
112 d "Aún así, mantenían joyas dentro de la casa."
113
114 p "Tenían valor sentimental. Pertenecieron a nuestra bisabuela. Son de cuando mi familia llegó a Francia. En ese entonces la policía sí nos hubiera atendido."
```

```
script.rpy
129
130 stop music fadeout 1.0
131
132 #CAPÍTULO 4 CRIMEN
133
134 play music "Panic.ogg"
135
136 scene blood glass
137
138 "CAPÍTULO 4"
139
140 "Consigues las notas de la policía sobre el crimen. Lees qué es lo que se encontraron ese día"
141
142 "La policía acudió al llamado de auxilio de los vecinos.
143 Habían escuchado gritos horripilantes provenientes de una las antiguas casonas señoriales."
144
145 "Los curiosos se habían agolpado alrededor pero nadie había logrado entrar.
146 Todas las puertas estaban fuertemente cerradas por dentro."
147
148 "La policía tuvo que llamar a varios efectivos para poder tumbar las puertas e ingresar."
149
150 "Dentro vieron toda la casa destrozada."
151
152 "Los muebles lanzados por distintos lugares.
153 Las cortinas de seda arrancadas y hechas girones."
154
155 "La vajilla de porcelana destruída y regada por todas partes.
156 Vidrios rotos salpicados por toda la casa."
157
158
D:\Area\Curso Tesis\Mysterious Game\VT1\Un Crimen Atroz\game\script.rpy 1:1 CRLF UTF-8 Ren'Py
```

```
script.rpy
129
130 stop music fadeout 1.0
131
132 #CAPÍTULO 4 CRIMEN
133
134 play music "Panic.ogg"
135
136 scene blood glass
137
138 "CAPÍTULO 4"
139
140 "Consigues las notas de la policía sobre el crimen. Lees qué es lo que se encontraron ese día"
141
142 "La policía acudió al llamado de auxilio de los vecinos.
143 Habían escuchado gritos horripilantes provenientes de una las antiguas casonas señoriales."
144
145 "Los curiosos se habían agolpado alrededor pero nadie había logrado entrar.
146 Todas las puertas estaban fuertemente cerradas por dentro."
147
148 "La policía tuvo que llamar a varios efectivos para poder tumbar las puertas e ingresar."
149
150 "Dentro vieron toda la casa destrozada."
151
152 "Los muebles lanzados por distintos lugares.
153 Las cortinas de seda arrancadas y hechas girones."
154
155 "La vajilla de porcelana destruída y regada por todas partes.
156 Vidrios rotos salpicados por toda la casa."
157
158
D:\Area\Curso Tesis\Mysterious Game\VT1\Un Crimen Atroz\game\script.rpy 1:1 CRLF UTF-8 Ren'Py
```

PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA
PERSONAJES DEL VIDEOJUEGO



Detective



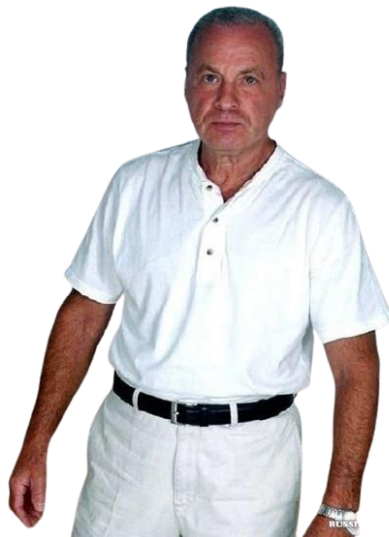
Policía



Familiar



Testigo ruso



Testigo francés



Testigo Alemán

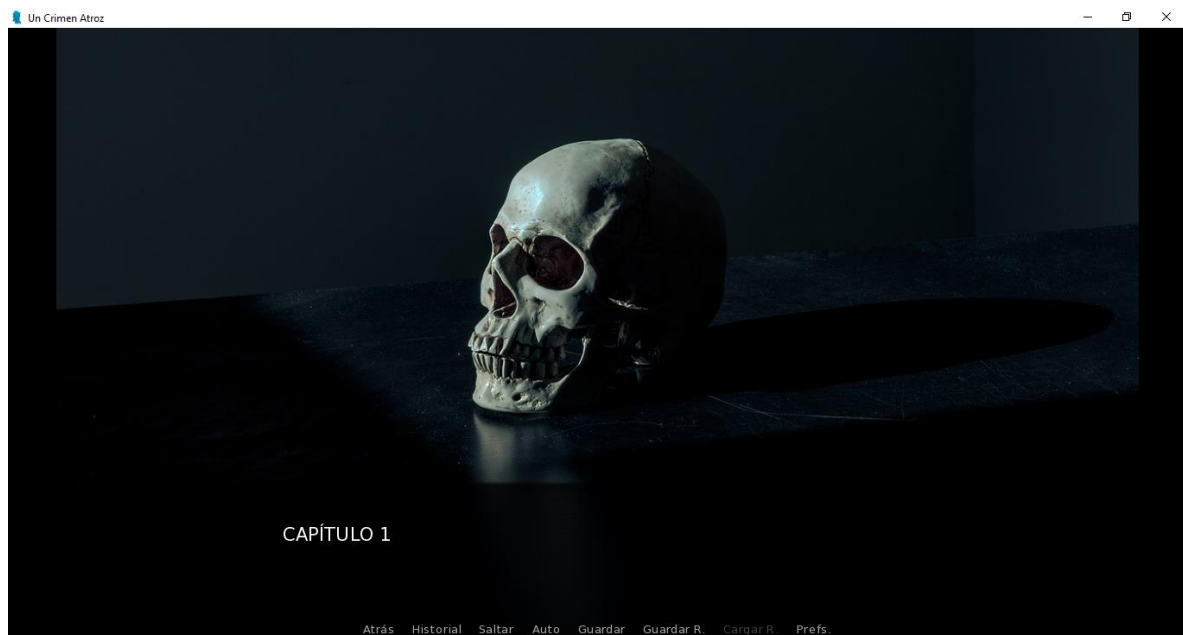
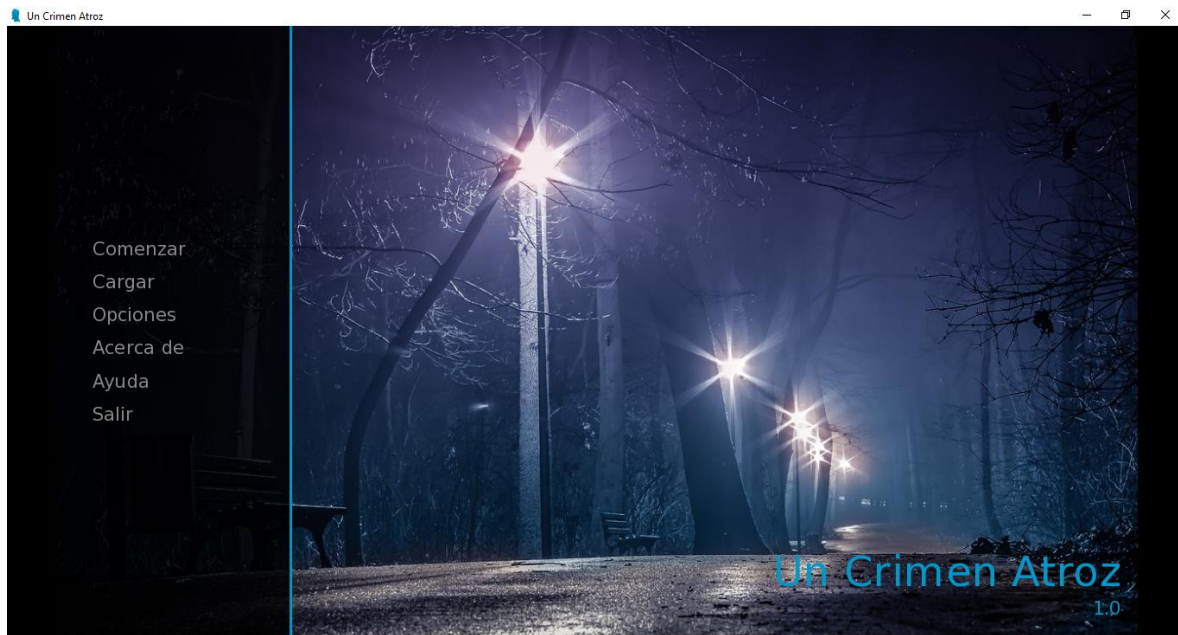
PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

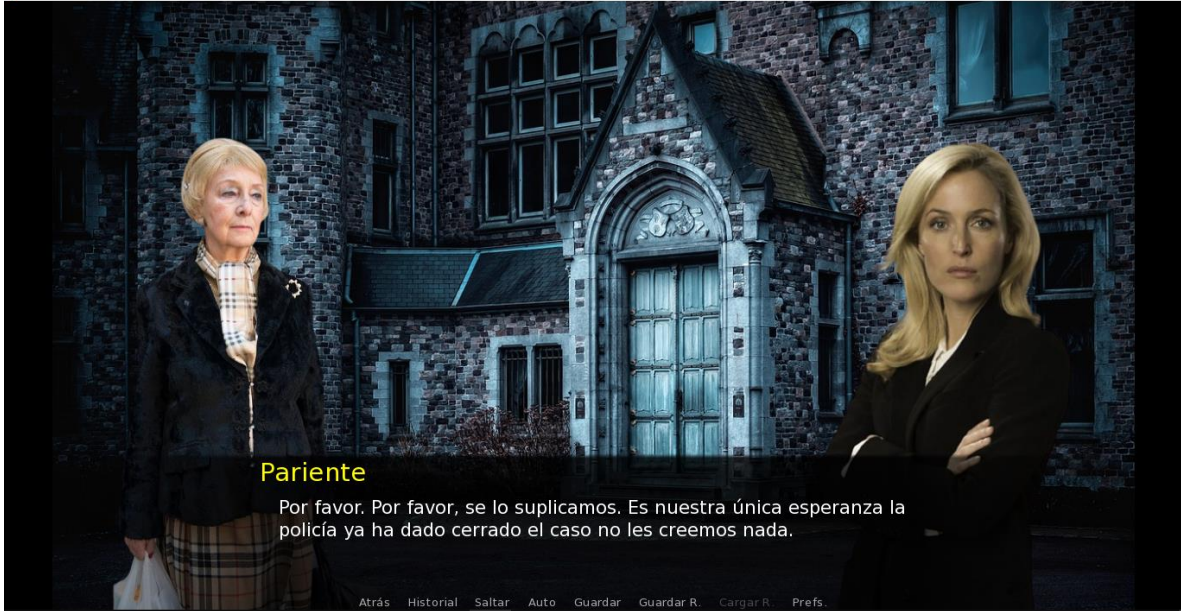
ESCENARIOS DEL VIDEOJUEGO



PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

CAPTURAS DE PANTALLA DEL VIDEOJUEGO





ENLACES PARA DESCARGA DEL VIDEOJUEGO

Enlace para descargar el videojuego en Windows

<https://drive.google.com/file/d/10GbLi4uAjiGtKrDrORAtIjld99hrMADx/view>

Enlace para descargar el videojuego en Mac

https://drive.google.com/file/d/1QKHkKy_yHW3ex6MS8fx-nE-KnUKgk9f/view

Enlace a la página web con la explicación para la instalación del videojuego

<https://www.victorcampoblanco.website/index.php/2021/11/29/podras-descubrir-al-asesino/>

ANEXO III

CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN HACIA LA LECTURA ADAPTADO POR

SÁNCHEZ (2021)

		Respuestas				
Dimensiones	Ítems	N°	Muy deferente de mí	Algo diferente de mí	Algo Parecido a mí	Muy parecido a mí
Motivación Intrínseca	Visito la biblioteca con frecuencia, me entretiene.	1				
	Me gustan los libros que representan un gran desafío intelectual.	2				
	Si en el colegio se discute algún tema de mi interés es seguro que leo más para ampliar mis conocimientos.	3				
	Me gusta cuando leo	4				

	libros que me hacen pensar.					
	Me entretiene mucho ir a las librerías.	5				
	Desde muy joven, me ha agradado leer.	6				
	Me agrada leer, siento placer cuando me involucro con una lectura.	8				
	Me gusta leer sobre nuevos temas.	9				
	Me interesa mejorar continuamente mi nivel de comprensión de lectura.	11				
	A mis colegas, amigos y a mí nos agrada intercambiar	12				

	material de lectura.					
	Siento que estímulo mi imaginación cuando leo, me agrada.	13				
	Me agrada comentar con mis amigos y colegas sobre lo que leo.	16				
	Si estoy leyendo sobre un tema que me interesa, pierdo la noción del tiempo.	17				
	Me gusta obtener conclusiones de mi lectura.	18				
	Si un libro me parece interesante, no importa lo	19				

	extenso que es para leer.					
	Los artículos o textos de internet son lo que más me agrada leer.	20				
Motivación Extrínseca	Mis amigos y/o colegas algunas veces me dicen que soy buen lector/a.	7				
	Es importante para mí escuchar felicitaciones por ser buen lector/a.	10				
	Me siento contento cuando alguien reconoce que para mí es importante ser buen lector/a.	14				
	Mis colegas y amistades con	15				

	frecuencia me dicen que soy buen lector/a.					
--	--	--	--	--	--	--

FORMULARIO DE GOOGLE UTILIZADO PARA APLICAR EL CUESTIONARIO PRE TEST



Cuestionario de Motivación por la Lectura

Bienvenido, bienvenida a este cuestionario. Aquí se presentan una serie de oraciones que indican la relación que tiene una persona hacia la lectura. Primero debes escribir un seudónimo o nickname, es un nombre ficticio con el que te quieras llamar. Anota este nombre, no lo olvides porque deberás usar el mismo seudónimo para responder el segundo formulario. Por favor, responde con total sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas, además no se registrará su nombre así que no hay motivo para dar una respuesta distinta a su forma de ser.

sanchezcampoblanco@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

*Obligatorio

Correo electrónico *

Indicaciones

En esta sección debes indicar si te identificas con cada una de las oraciones que ves. Por ejemplo, si te identificas mucho con la oración "Me gusta leer novelas policiales" debes marcar "Muy parecido a mí". Si te identificas pero no tanto con esa oración debes marcar "Algo parecido a mí". Si no te identificas tanto o si te identificas muy pero muy poco con esa oración debes marcar "Algo diferente de mí". Si no te identificas en lo absoluto con la oración, si consideras que es totalmente lo opuesto a ti debes marcar "Muy diferente de mí".

	Muy diferente de mi	Algo diferente de mi	Algo parecido a mi	Muy parecido a mi
Visito la biblioteca con frecuencia, me entretiene.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me gustan los libros que representan un gran desafío intelectual.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Si en el colegio se discute algún tema de mi interés es seguro que leo más para ampliar mis conocimientos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Enlace para ingresar al formulario:

<https://forms.gle/msVc4oxmQQzMcbvd6>

**CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN HACIA LA LECTURA ADAPTADO POR EL
INVESTIGADOR**

Dimensiones	Ítems	N°	Respuestas			
			Muy deferente de mí	Algo diferente de mí	Algo Parecido a mí	Muy parecido a mí
Motivación Intrínseca	Me ha gustado leer la historia del videojuego.	1				
	Estoy motivado a leer el libro en el que se inspiró el videojuego.	3				
	La historia del juego me pareció interesante.	5				
	Tengo deseo de compartir el videojuego a mis amigos.	7				
	La historia del videojuego me pareció compleja.	9				
	La historia del videojuego me	11				


	generó curiosidad/misterio.					
	Me gustó la personalidad de los personajes del videojuego.	13				
	Me gustaría que en el colegio se usará videojuegos así para enseñar los cursos.	15				
	Considero que gracias a este videojuego mejore mi capacidad de comprensión y análisis.	17				
	Me parece bien que pueda divertirme mientras desarrollo mis habilidades de lectura.	19				
Motivación Extrínseca	Me motiva que mis profesores me feliciten por leer e interesarme en	18				

	videojuegos educativos.					
	Me motiva que mis amistades aprecien que me gusta este tipo de videojuegos.	20				
Falta de motivación	Me aburrió el videojuego	2				
	El videojuego estaba interesante pero había que leer demasiado	4				
	No logré entender la historia del videojuego, era muy rebuscada	6				
	No me gustan este tipo de videojuegos donde tengo que leer	8				
	Completé o jugué parte del videojuego solo por compromiso	10				

	No volvería a jugar un videojuego así con tanto que leer	12				
	No siento que el videojuego me haya ayudado a comprender ni analizar mejor	14				
	Ahora que sé que este videojuego se basó en la obra de un escritor no lo leería porque sé que será aburrido	16				



FORMULARIO DE GOOGLE UTILIZADO PARA APLICAR EL CUESTIONARIO

POST TEST



Segundo Cuestionario de Motivación por la Lectura

Bienvenido, bienvenida. Gracias por llenar este segundo cuestionario. En seudónimo escribe el mismo nombre ficticio que utilizaste para el primer cuestionario. Por favor, responde con total sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas, además no se registrará su nombre así que no hay motivo para dar una respuesta distinta a su forma de ser.

 sanchezcampoblanco@gmail.com (no se comparten) 

[Cambiar cuenta](#)

*Obligatorio

Seudónimo (Escribe el mismo nombre que usaste en el primer formulario) *

Tu respuesta

Indicaciones

En esta sección debes indicar si te identificas con cada una de las oraciones que ves. Por ejemplo, si te identificas mucho con la oración "Me gusta leer novelas policiales" debes marcar "Muy parecido a mí". Si te identificas pero no tanto con esa oración debes marcar "Algo parecido a mí". Si no te identificas tanto o si te identificas muy pero muy poco con esa oración debes marcar "Algo diferente de mí". Si no te identificas en lo absoluto con la oración, si consideras que es totalmente lo opuesto a ti debes marcar "Muy diferente de mí".

	Muy diferente de mí	Algo diferente de mí	Algo parecido a mí	Muy parecido a mí
Me ha gustado leer la historia del videojuego	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me aburrí el videojuego	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estoy motivado a leer el libro en el que se inspiró el videojuego	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El videojuego estaba interesante pero había que leer demasiado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La historia del				

Enlace para ingresar al formulario:

<https://forms.gle/ThdfAFUCgSt6aWXL8>

ANEXO IV
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
CARTA DE PRESENTACIÓN A EXPERTOS



Señor(a):

Aram Simangas Villalobos

Asunto: Investigación educativa. Aplicación de programa de gamificación.

Le saluda **Victor Manuel Sánchez Campoblanco**, identificado con **DNI 70168303**. Bachiller en **sociología** por la Universidad Nacional de San Marcos y estudiante de maestría del Programa de **Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo. Me es muy grato expresarle mis saludos. Me gustaría comunicarle que estoy realizando la tesis de maestría **Programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII ciclo, Lima 2021**.

La investigación consiste en diseñar un videojuego educativo y medir la motivación por la lectura antes y después de que los estudiantes lo jueguen. El videojuego es una visual novel (novela visual) que consiste en una historia de misterio y terror en la que los estudiantes deben encarnar a un detective que resuelve un crimen sin resolver en Francia a inicios del siglo XX. **Para poder hallar al culpable los estudiantes deben leer diálogos de distintos personajes, así como párrafos extensos en los que se encuentran las pistas para resolver el misterio.** El videojuego es una adaptación del relato “*Los crímenes de la calle Morgue*” de Edgar Allan Poe, uno de los más grandes exponentes de la literatura estadounidense del

romanticismo. **Al pasar el videojuego, sin darse cuenta, los jóvenes habrán leído las 20 páginas del relato original de Allan Poe** y se espera que se motiven a leer el cuento original, así como otras obras del autor. Se puede descargar y jugar el videojuego copiando y pegando este enlace en su navegador de Internet:

<https://www.victorcampoblanco.website/index.php/2021/11/29/podras-descubrir-al-asesino/>

Antes de que los estudiantes jueguen se aplicará el “Cuestionario para la motivación hacia la lectura” originalmente elaborado por Wigfield, Guthrie y McCough en 1996. Pero adaptado para el Perú por De la Puente en el 2015, Arciniega en el 2018 y Sánchez Guzmán en el 2021. Este instrumento ya está validado. Sin embargo, para medir la motivación de los estudiantes después de jugar el videojuego se ha elaborado una adaptación de dicho formulario que es la que se adjunta y que se solicita sea evaluada y validada si corresponde. Según los autores originales del cuestionario la motivación tiene 3 dimensiones: motivación intrínseca, extrínseca y falta de motivación. Y por ello, la adaptación que se ha diseñado considera las mismas dimensiones.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido no sin antes agradecerle por la atención prestada.

Atentamente.



Victor Manuel Sánchez Campoblanco

DNI 70168303

CARTA DE PRESENTACIÓN



Señor(a):

Ana Gisella Luján del Valle

Asunto: Investigación educativa. Aplicación de programa de gamificación.

Le saluda **Victor Manuel Sánchez Campoblanco**, identificado con **DNI 70168303**. Bachiller en **sociología** por la Universidad Nacional de San Marcos y estudiante de maestría del Programa de **Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo. Me es muy grato expresarle mis saludos. Me gustaría comunicarle que estoy realizando la tesis de maestría **Programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII ciclo, Lima 2021**.

La investigación consiste en diseñar un videojuego educativo y medir la motivación por la lectura antes y después de que los estudiantes lo jueguen. El videojuego es una visual novel (novela visual) que consiste en una historia de misterio y terror en la que los estudiantes deben encarnar a un detective que resuelve un crimen sin resolver en Francia a inicios del siglo XX. **Para poder hallar al culpable los estudiantes deben leer diálogos de distintos personajes, así como párrafos extensos en los que se encuentran las pistas para resolver el misterio.** El videojuego es una adaptación del relato “*Los crímenes de la calle Morgue*” de Edgar Allan Poe, uno de los más grandes exponentes de la literatura estadounidense del romanticismo. **Al pasar el videojuego, sin darse cuenta, los jóvenes habrán leído las 20 páginas del**

relato original de Allan Poe y se espera que se motiven a leer el cuento original, así como otras obras del autor. Se puede descargar y jugar el videojuego copiando y pegando este enlace en su navegador de Internet:

<https://www.victorcampoblanco.website/index.php/2021/11/29/podras-descubrir-al-asesino/>

Antes de que los estudiantes jueguen se aplicará el “Cuestionario para la motivación hacia la lectura” originalmente elaborado por Wigfield, Guthrie y McCough en 1996. Pero adaptado para el Perú por De la Puente en el 2015, Arciniega en el 2018 y Sánchez Guzmán en el 2021. Este instrumento ya está validado. Sin embargo, para medir la motivación de los estudiantes después de jugar el videojuego se ha elaborado una adaptación de dicho formulario que es la que se adjunta y que se solicita sea evaluada y validada si corresponde. Según los autores originales del cuestionario la motivación tiene 3 dimensiones: motivación intrínseca, extrínseca y falta de motivación. Y por ello, la adaptación que se ha diseñado considera las mismas dimensiones.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido no sin antes agradecerle por la atención prestada.

Atentamente.



Victor Manuel Sánchez Campoblanco

DNI 70168303

CARTA DE PRESENTACIÓN



Señor(a):

Rosario Barrientos Pimentel

Asunto: Investigación educativa. Aplicación de programa de gamificación.

Le saluda **Victor Manuel Sánchez Campoblanco**, identificado con **DNI 70168303**. Bachiller en **sociología** por la Universidad Nacional de San Marcos y estudiante de maestría del Programa de **Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo. Me es muy grato expresarle mis saludos. Me gustaría comunicarle que estoy realizando la tesis de maestría **Programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII ciclo, Lima 2021**.

La investigación consiste en diseñar un videojuego educativo y medir la motivación por la lectura antes y después de que los estudiantes lo jueguen. El videojuego es una visual novel (novela visual) que consiste en una historia de misterio y terror en la que los estudiantes deben encarnar a un detective que resuelve un crimen sin resolver en Francia a inicios del siglo XX. **Para poder hallar al culpable los estudiantes deben leer diálogos de distintos personajes, así como párrafos extensos en los que se encuentran las pistas para resolver el misterio.** El videojuego es una adaptación del relato “*Los crímenes de la calle Morgue*” de Edgar Allan Poe, uno de los más grandes exponentes de la literatura estadounidense del romanticismo. **Al pasar el videojuego, sin darse cuenta, los jóvenes habrán leído las 20 páginas del**

relato original de Allan Poe y se espera que se motiven a leer el cuento original, así como otras obras del autor. Se puede descargar y jugar el videojuego copiando y pegando este enlace en su navegador de Internet:

<https://www.victorcampoblanco.website/index.php/2021/11/29/podras-descubrir-al-asesino/>

Antes de que los estudiantes jueguen se aplicará el “Cuestionario para la motivación hacia la lectura” originalmente elaborado por Wigfield, Guthrie y McCough en 1996. Pero adaptado para el Perú por De la Puente en el 2015, Arciniega en el 2018 y Sánchez Guzmán en el 2021. Este instrumento ya está validado. Sin embargo, para medir la motivación de los estudiantes después de jugar el videojuego se ha elaborado una adaptación de dicho formulario que es la que se adjunta y que se solicita sea evaluada y validada si corresponde. Según los autores originales del cuestionario la motivación tiene 3 dimensiones: motivación intrínseca, extrínseca y falta de motivación. Y por ello, la adaptación que se ha diseñado considera las mismas dimensiones.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido no sin antes agradecerle por la atención prestada.

Atentamente.



Victor Manuel Sánchez Campoblanco

DNI 70168303

CARTA DE PRESENTACIÓN



Señor(a):

Rosario Barrientos Pimentel

Asunto: Investigación educativa. Aplicación de programa de gamificación.

Le saluda **Victor Manuel Sánchez Campoblanco**, identificado con **DNI 70168303**. Bachiller en **sociología** por la Universidad Nacional de San Marcos y estudiante de maestría del Programa de **Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo. Me es muy grato expresarle mis saludos. Me gustaría comunicarle que estoy realizando la tesis de maestría **Programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII ciclo, Lima 2021**.

La investigación consiste en diseñar un videojuego educativo y medir la motivación por la lectura antes y después de que los estudiantes lo jueguen. El videojuego es una visual novel (novela visual) que consiste en una historia de misterio y terror en la que los estudiantes deben encarnar a un detective que resuelve un crimen sin resolver en Francia a inicios del siglo XX. **Para poder hallar al culpable los estudiantes deben leer diálogos de distintos personajes, así como párrafos extensos en los que se encuentran las pistas para resolver el misterio.** El videojuego es una adaptación del relato “*Los crímenes de la calle Morgue*” de Edgar Allan Poe, uno de los más grandes exponentes de la literatura estadounidense del

romanticismo. **Al pasar el videojuego, sin darse cuenta, los jóvenes habrán leído las 20 páginas del relato original de Allan Poe** y se espera que se motiven a leer el cuento original, así como otras obras del autor. Se puede descargar y jugar el videojuego copiando y pegando este enlace en su navegador de Internet:

<https://www.victorcampoblanco.website/index.php/2021/11/29/podras-descubrir-al-asesino/>

Antes de que los estudiantes jueguen se aplicará el “Cuestionario para la motivación hacia la lectura” originalmente elaborado por Wigfield, Guthrie y McCough en 1996. Pero adaptado para el Perú por De la Puente en el 2015, Arciniega en el 2018 y Sánchez Guzmán en el 2021. Este instrumento ya está validado. Sin embargo, para medir la motivación de los estudiantes después de jugar el videojuego se ha elaborado una adaptación de dicho formulario que es la que se adjunta y que se solicita sea evaluada y validada si corresponde. Según los autores originales del cuestionario la motivación tiene 3 dimensiones: motivación intrínseca, extrínseca y falta de motivación. Y por ello, la adaptación que se ha diseñado considera las mismas dimensiones.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido no sin antes agradecerle por la atención prestada.

Atentamente.



Victor Manuel Sánchez Campoblanco

DNI 70168303

CARTA DE PRESENTACIÓN



Señor(a):

Ever Alonso Rojas Chuquilin

Asunto: Investigación educativa. Aplicación de programa de gamificación.

Le saluda **Victor Manuel Sánchez Campoblanco**, identificado con **DNI 70168303**. Bachiller en **sociología** por la Universidad Nacional de San Marcos y estudiante de maestría del Programa de **Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo. Me es muy grato expresarle mis saludos. Me gustaría comunicarle que estoy realizando la tesis de maestría **Programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII ciclo, Lima 2021**.

La investigación consiste en diseñar un videojuego educativo y medir la motivación por la lectura antes y después de que los estudiantes lo jueguen. El videojuego es una visual novel (novela visual) que consiste en una historia de misterio y terror en la que los estudiantes deben encarnar a un detective que resuelve un crimen sin resolver en Francia a inicios del siglo XX. **Para poder hallar al culpable los estudiantes deben leer diálogos de distintos personajes, así como párrafos extensos en los que se encuentran las pistas para resolver el misterio.** El videojuego es una adaptación del relato “*Los crímenes de la calle Morgue*” de Edgar Allan Poe, uno de los más grandes exponentes de la literatura estadounidense del romanticismo. **Al pasar el videojuego, sin darse cuenta, los jóvenes habrán leído las 20 páginas del**

relato original de Allan Poe y se espera que se motiven a leer el cuento original, así como otras obras del autor. Se puede descargar y jugar el videojuego copiando y pegando este enlace en su navegador de Internet:

<https://www.victorcampoblanco.website/index.php/2021/11/29/podras-descubrir-al-asesino/>

Antes de que los estudiantes jueguen se aplicará el “Cuestionario para la motivación hacia la lectura” originalmente elaborado por Wigfield, Guthrie y McCough en 1996. Pero adaptado para el Perú por De la Puente en el 2015, Arciniega en el 2018 y Sánchez Guzmán en el 2021. Este instrumento ya está validado. Sin embargo, para medir la motivación de los estudiantes después de jugar el videojuego se ha elaborado una adaptación de dicho formulario que es la que se adjunta y que se solicita sea evaluada y validada si corresponde. Según los autores originales del cuestionario la motivación tiene 3 dimensiones: motivación intrínseca, extrínseca y falta de motivación. Y por ello, la adaptación que se ha diseñado considera las mismas dimensiones.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido no sin antes agradecerle por la atención prestada.

Atentamente.



Victor Manuel Sánchez Campoblanco

DNI 70168303

CARTA DE PRESENTACIÓN



Señor(a):

Jaime Alegre Minaya

Asunto: Investigación educativa. Aplicación de programa de gamificación.

Le saluda **Victor Manuel Sánchez Campoblanco**, identificado con **DNI 70168303**. Bachiller en **sociología** por la Universidad Nacional de San Marcos y estudiante de maestría del Programa de **Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo. Me es muy grato expresarle mis saludos. Me gustaría comunicarle que estoy realizando la tesis de maestría **Programa de gamificación educativa en la motivación por la lectura en estudiantes del VII ciclo, Lima 2021**.

La investigación consiste en diseñar un videojuego educativo y medir la motivación por la lectura antes y después de que los estudiantes lo jueguen. El videojuego es una visual novel (novela visual) que consiste en una historia de misterio y terror en la que los estudiantes deben encarnar a un detective que resuelve un crimen sin resolver en Francia a inicios del siglo XX. **Para poder hallar al culpable los estudiantes deben leer diálogos de distintos personajes, así como párrafos extensos en los que se encuentran las pistas para resolver el misterio.** El videojuego es una adaptación del relato "*Los crímenes de la calle Morgue*" de Edgar Allan Poe, uno de los más grandes exponentes de la literatura estadounidense del romanticismo. **Al pasar el videojuego, sin darse cuenta, los jóvenes habrán leído las 20 páginas del relato original de Allan Poe** y se espera que se motiven a leer el cuento original, así como otras obras del

autor. Se puede descargar y jugar el videojuego copiando y pegando este enlace en su navegador de Internet:

<https://www.victorcampoblanco.website/index.php/2021/11/29/podras-descubrir-al-asesino/>

Antes de que los estudiantes jueguen se aplicará el “Cuestionario para la motivación hacia la lectura” originalmente elaborado por Wigfield, Guthrie y McCough en 1996. Pero adaptado para el Perú por De la Puente en el 2015, Arciniega en el 2018 y Sánchez Guzmán en el 2021. Este instrumento ya está validado. Sin embargo, para medir la motivación de los estudiantes después de jugar el videojuego se ha elaborado una adaptación de dicho formulario que es la que se adjunta y que se solicita sea evaluada y validada si corresponde. Según los autores originales del cuestionario la motivación tiene 3 dimensiones: motivación intrínseca, extrínseca y falta de motivación. Y por ello, la adaptación que se ha diseñado considera las mismas dimensiones.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido no sin antes agradecerle por la atención prestada.

Atentamente.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'V. Sánchez Campoblanco', written in a cursive style.

Victor Manuel Sánchez Campoblanco

DNI 70168303

ANEXO V

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN PARA LA LECTURA

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto que se pretende medir. En este caso la motivación intrínseca, extrínseca o la ausencia de motivación.

Relevancia: El ítem permite revelar algún aspecto o característica importante relacionado con el concepto que se pretende medir.

Claridad: Se entiende con claridad el ítem formulado.

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Dimensión 1 : Motivación Intrínseca							
1	Me ha gustado leer la historia del videojuego	x		x		X		
3	Estoy motivado a leer el libro en el que se inspiró el videojuego	x		x		X		
5	La historia del juego me pareció interesante	x		X		X		
7	Tengo deseo de compartir el videojuego a mis amigos	x		X		X		
9	La historia del videojuego me pareció compleja	x		X		X		
11	La historia del videojuego me generó curiosidad/misterio	x		X		X		

13	Me gustó la personalidad de los personajes del videojuego	x		X		X		
15	Me gustaría que en el colegio se usará videojuegos así para enseñar los cursos	x		X		X		
17	Considero que gracias a este videojuego mejore mi capacidad de comprensión y análisis	x		X		X		
19	Me parece bien que pueda divertirme mientras desarrollo mis habilidades de lectura	x		x		X		
Dimensión 2 : Motivación Extrínseca								
18	Me motiva que mis profesores me feliciten por leer e interesarme en videojuegos educativos	X		X		X		
20	Me motiva que mis amistades aprecien que me gusta este tipo de videojuegos	x		x		X		
Dimensión 3 : Falta de motivación								
2	Me aburrió el videojuego	X		X		X		
4	El videojuego estaba interesante pero había que leer demasiado	X		X		X		

6	No logré entender la historia del videojuego, era muy rebuscada	X		X		X		
8	No me gustan este tipo de videojuegos donde tengo que leer	X		X		X		
10	Completé o jugué parte del videojuego solo por compromiso	X		X		X		
12	No volvería a jugar un videojuego así con tanto que leer	X		X		X		
14	No siento que el videojuego me haya ayudado a comprender ni analizar mejor	X		X		X		
16	Ahora que sé que este videojuego se basó en la obra de un escritor no lo leería porque sé que será aburrido	x		X		x		

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): Sí, hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable()

Apellidos y nombres del juez validador: Aram Simangas Villalobos

Especialidad: Magíster en Docencia Universitaria

Firma:



CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO
CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN PARA LA LECTURA

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto que se pretende medir. En este caso la motivación intrínseca, extrínseca o la ausencia de motivación.

Relevancia: El ítem permite revelar algún aspecto o característica importante relacionado con el concepto que se pretende medir.

Claridad: Se entiende con claridad el ítem formulado.

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Dimensión 1 : Motivación Intrínseca							
1	Me ha gustado leer la historia del videojuego	X				X		
3	Estoy motivado a leer el libro en el que se inspiró el videojuego	X				X		
5	La historia del juego me pareció interesante		X		x	X		
7	Tengo deseo de compartir el videojuego a mis amigos	X		x		X		
9	La historia del videojuego me pareció compleja	X		X		X		
11	La historia del videojuego me generó curiosidad/misterio	X		X		X		

13	Me gustó la personalidad de los personajes del videojuego	X		X		X		
15	Me gustaría que en el colegio se usará videojuegos así para enseñar los cursos		X		X	X		
17	Considero que gracias a este videojuego mejore mi capacidad de comprensión y análisis	X		X		X		
19	Me parece bien que pueda divertirme mientras desarrollo mis habilidades de lectura	X		X		X		
	Dimensión 2 : Motivación Extrínseca					X		
18	Me motiva que mis profesores me feliciten por leer e interesarme en videojuegos educativos	X			X	x		
20	Me motiva que mis amistades aprecien que me gusta este tipo de videojuegos	x		x		X		
	Dimensión 3 : Falta de motivación							
2	Me aburrió el videojuego	X		x		X		
4	El videojuego estaba interesante pero había que leer demasiado	X			X	X		

6	No logré entender la historia del videojuego, era muy rebuscada	X		X		X		
8	No me gustan este tipo de videojuegos donde tengo que leer	X		X		X		
10	Completé o jugué parte del videojuego solo por compromiso	X		X		X		
12	No volvería a jugar un videojuego así con tanto que leer	X		X		X		
14	No siento que el videojuego me haya ayudado a comprender ni analizar mejor	X			x	X		
16	Ahora que sé que este videojuego se basó en la obra de un escritor no lo leería porque sé que será aburrido	x		X		x		

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): Hay algunos ítems que pueden mejorarse, pero en general el instrumento es correcto para su objetivo.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable()

Apellidos y nombres del juez validador: Ana Gisella Luján del Valle

Especialidad: Magíster en Psicología Educativa

Firma:



CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO
CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN PARA LA LECTURA

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto que se pretende medir. En este caso la motivación intrínseca, extrínseca o la ausencia de motivación.

Relevancia: El ítem permite revelar algún aspecto o característica importante relacionado con el concepto que se pretende medir.

Claridad: Se entiende con claridad el ítem formulado.

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Dimensión 1 : Motivación Intrínseca							
1	Me ha gustado leer la historia del videojuego	X				x		
3	Estoy motivado a leer el libro en el que se inspiró el videojuego	X				x		
5	La historia del juego me pareció interesante	X				x		
7	Tengo deseo de compartir el videojuego a mis amigos		x		x	x		
9	La historia del videojuego me pareció compleja	X		X		x		
11	La historia del videojuego me generó curiosidad/misterio	X		X		X		

13	Me gustó la personalidad de los personajes del videojuego	X			x	X		
15	Me gustaría que en el colegio se usará videojuegos así para enseñar los cursos	X		X		X		
17	Considero que gracias a este videojuego mejore mi capacidad de comprensión y análisis	X		X		X		
19	Me parece bien que pueda divertirme mientras desarrollo mis habilidades de lectura	X		x		X		
Dimensión 2 : Motivación Extrínseca								
18	Me motiva que mis profesores me feliciten por leer e interesarme en videojuegos educativos	X		X		X		
20	Me motiva que mis amistades aprecien que me gusta este tipo de videojuegos	X		X		X		
Dimensión 3 : Falta de motivación								
2	Me aburrió el videojuego	X		X		X		
4	El videojuego estaba interesante pero había que leer demasiado	X		X		X		

6	No logré entender la historia del videojuego, era muy rebuscada	X		X		X		
8	No me gustan este tipo de videojuegos donde tengo que leer	X		X		X		
10	Completé o jugué parte del videojuego solo por compromiso	X		X		X		
12	No volvería a jugar un videojuego así con tanto que leer	X		X		X		
14	No siento que el videojuego me haya ayudado a comprender ni analizar mejor	X		X		X		
16	Ahora que sé que este videojuego se basó en la obra de un escritor no lo leería porque sé que será aburrido	x		X		X		

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): Bastante bien desarrollado. Tener en consideración el ítem señalado dentro de motivación intrínseca.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable()

Apellidos y nombres del juez validador: Rosario Barrientos Pimentel

Especialidad: Magíster en Docencia Universitaria

Firma:



CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO
CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN PARA LA LECTURA

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto que se pretende medir. En este caso la motivación intrínseca, extrínseca o la ausencia de motivación.

Relevancia: El ítem permite revelar algún aspecto o característica importante relacionado con el concepto que se pretende medir.

Claridad: Se entiende con claridad el ítem formulado.

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Dimensión 1 : Motivación Intrínseca							
1	Me ha gustado leer la historia del videojuego	X		X		X		
3	Estoy motivado a leer el libro en el que se inspiró el videojuego	X		x		X		
5	La historia del juego me pareció interesante	X		X		X		
7	Tengo deseo de compartir el videojuego a mis amigos	X		X		X		
9	La historia del videojuego me pareció compleja	X		X		X		
11	La historia del videojuego me generó curiosidad/misterio	X		X		X		
13	Me gustó la personalidad de los personajes del videojuego	X		X		X		

15	Me gustaría que en el colegio se usará videojuegos así para enseñar los cursos	X		X		X		
17	Considero que gracias a este videojuego mejore mi capacidad de comprensión y análisis	X		X		X		
19	Me parece bien que pueda divertirme mientras desarrollo mis habilidades de lectura	X		X		X		
Dimensión 2 : Motivación Extrínseca								
18	Me motiva que mis profesores me feliciten por leer e interesarme en videojuegos educativos	X		x		x		
20	Me motiva que mis amistades aprecien que me gusta este tipo de videojuegos	x		x		X		
Dimensión 3 : Falta de motivación								
2	Me aburrió el videojuego	X		x		x		
4	El videojuego estaba interesante pero había que leer demasiado	X		x		X		
6	No logré entender la historia del videojuego, era muy rebuscada	X		x		x		

8	No me gustan este tipo de videojuegos donde tengo que leer	X		x		X		
10	Completé o jugué parte del videojuego solo por compromiso	X		X		X		
12	No volvería a jugar un videojuego así con tanto que leer	X		X		X		
14	No siento que el videojuego me haya ayudado a comprender ni analizar mejor	X		X		X		
16	Ahora que sé que este videojuego se basó en la obra de un escritor no lo leería porque sé que será aburrido	x		X		x		

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): Correcto. Innovador su enfoque.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable()

Apellidos y nombres del juez validador: Ever Alonso Rojas Chuquilin

Especialidad: Magíster en Marketing y Gestión de Negocios de la salud

Firma:



CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO
CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN PARA LA LECTURA

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto que se pretende medir. En este caso la motivación intrínseca, extrínseca o la ausencia de motivación.

Relevancia: El ítem permite revelar algún aspecto o característica importante relacionado con el concepto que se pretende medir.

Claridad: Se entiende con claridad el ítem formulado.

N°	Dimensiones / Ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Dimensión 1 : Motivación Intrínseca							
1	Me ha gustado leer la historia del videojuego	x		X		X		
3	Estoy motivado a leer el libro en el que se inspiró el videojuego			X		X		
5	La historia del juego me pareció interesante			X		X		
7	Tengo deseo de compartir el videojuego a mis amigos	X			x	X		
9	La historia del videojuego me pareció compleja	x		X		X		
11	La historia del videojuego me generó curiosidad/misterio	X		X		X		

13	Me gustó la personalidad de los personajes del videojuego	X		X		X		
15	Me gustaría que en el colegio se usará videojuegos así para enseñar los cursos	X			x	X		
17	Considero que gracias a este videojuego mejore mi capacidad de comprensión y análisis	X		X		X		
19	Me parece bien que pueda divertirme mientras desarrollo mis habilidades de lectura	X		x		X		
	Dimensión 2 : Motivación Extrínseca					X		
18	Me motiva que mis profesores me feliciten por leer e interesarme en videojuegos educativos	x		x		X		
20	Me motiva que mis amistades aprecien que me gusta este tipo de videojuegos	x		x		X		
	Dimensión 3 : Falta de motivación							
2	Me aburrió el videojuego	X		X		X		
4	El videojuego estaba interesante pero había que leer demasiado	X			x	X		

6	No logré entender la historia del videojuego, era muy rebuscada	X		X		X		
8	No me gustan este tipo de videojuegos donde tengo que leer	X		X		X		
10	Completé o jugué parte del videojuego solo por compromiso		X		X	X		
12	No volvería a jugar un videojuego así con tanto que leer	X		X		X		
14	No siento que el videojuego me haya ayudado a comprender ni analizar mejor	X		X		X		
16	Ahora que sé que este videojuego se basó en la obra de un escritor no lo leería porque sé que será aburrido	X		x		X		

Observaciones (Precisar si hay suficiencia): Sí presenta suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable()

Apellidos y nombres del juez validador: Jaime Alegre Minaya

Especialidad: Magíster en Gestión de la Calidad Educativa

Firma:



ANEXO VI

PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

BASE DE DATOS COMO MUESTRA SIMILAR A LA POBLACIÓN OBJETIVO

Visible: 22 de 22 variables

	ID	Sexo	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
1	Estudiante 1	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3
2	Estudiante 2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4
3	Estudiante 3	1	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4
4	Estudiante 4	2	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4
5	Estudiante 5	1	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4
6	Estudiante 6	1	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
7	Estudiante 7	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4
8	Estudiante 8	1	2	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	3
9	Estudiante 9	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1
10	Estudiante 10	1	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4
11	Estudiante 11	2	1	3	3	3	2	1	1	3	3	3	3	1	1
12	Estudiante 12	2	3	2	3	4	3	3	2	4	4	4	4	2	2
13	Estudiante 13	1	1	2	3	3	4	1	3	3	3	2	3	1	1
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Análisis de fiabilidad

[Conjunto_de_datos=0]

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

Casos	Válidos	N	%
	Válidos	13	100.0
	Excluidos ^a	0	.0
	Total	13	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.944	20

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
P1	60.31	156.564	.776	.939
P2	60.38	165.256	.642	.941
P3	60.15	172.141	.593	.942
P4	59.92	164.744	.777	.939

IBM SPSS Statistics Processor está listo

PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

RESULTADOS PRUEBA DE ALFA DE CRONBACH

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos			
		N	%
Casos	Válidos	13	100.0
	Excluidos ^a	0	.0
	Total	13	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.944	20

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
P1	60.31	156.564	.776	.939
P2	60.38	165.256	.642	.941
P3	60.15	172.141	.593	.942
P4	59.92	164.744	.777	.939
P5	60.23	169.192	.474	.944
P6	60.46	157.769	.749	.940
P7	60.31	161.731	.747	.939
P8	60.00	165.833	.601	.942
P9	60.23	179.192	.150	.947
P10	60.15	163.308	.751	.940
P11	59.85	170.474	.685	.941
P12	60.23	155.026	.804	.938
P13	59.92	168.244	.704	.941
P14	60.00	164.500	.812	.939
P15	60.00	156.667	.840	.938
P16	60.15	156.474	.829	.938
P17	59.92	164.910	.687	.941
P18	59.69	163.231	.743	.940
P19	59.62	174.090	.467	.944
P20	59.85	174.974	.295	.946

ANEXO VII

DOCUMENTOS PARA GESTIONAR LA AUTORIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

CARTA DE PRESENTACIÓN CON LAS AUTORIDADES DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA

CARTA DE PRESENTACIÓN



Directora de la Institución Educativa

Asunto: Investigación educativa. Aplicación de programa de gamificación.

Le saluda **Victor Manuel Sánchez Campoblanco**, identificado con **DNI 70168303**. Bachiller en **sociología** por la Universidad Nacional de San Marcos y estudiante de maestría del Programa de **Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo. Me es muy grato saludarla. Me gustaría comunicarle que estoy realizando una tesis de maestría titulada **Programa de gamificación educativa y la motivación por la lectura en estudiantes de VII ciclo, Lima, Perú**. Y quisiera saber si podría contar con su autorización para realizarla en la institución que usted dirige.

La gamificación es el uso de técnicas de videojuegos en ámbitos no lúdicos. Los estudios indican que cuando los jóvenes usan este tipo herramientas mejoran su rendimiento y motivación el estudio, invito a revisar la bibliografía de mi tesis que está adjunta en el correo. El procedimiento con los estudiantes sería el siguiente:

Basado en los objetivos del Minedu respecto a qué competencias se espera de los estudiantes en el curso de comunicación se diseñará un programa con técnicas de gamificación.

El estudio consistirá en la prueba por parte de los estudiantes de un videojuego educativo basado en una importante obra de la literatura universal. Se trata de una novela visual (visual novel) que narra la historia de un crimen acontecido en Francia en el siglo XIX. El estudiante tendrá que adoptar el papel de detective dentro del videojuego e ir encontrando las pistas que le lleven a resolver el misterio. Antes de jugar el videojuego se aplicará un pequeño cuestionario de 20 preguntas de opinión sobre la lectura. Luego de finalizar el videojuego se aplicará un segundo cuestionario. Se creará un chat de WhatsApp para cada grupo con la supervisión de la docente del curso de comunicación. El investigador no se comunicará de modo alguno con ninguno de los estudiantes por otro medio que dicho grupo. Los apoderados de los estudiantes también pueden ingresar a dichos chat grupal para observar el contenido que se comparte en el mismo y hacer cualquier consulta que estimen pertinente.

La participación en el estudio es absolutamente voluntaria. El estudiante puede decidir si permanecer o retirarse del mismo en el momento que lo desee. Sin embargo, el investigador se compromete a dictar una charla gratuita de diseño de videojuegos con el programa gratuito Renpy a los que hayan decidido completarlo a modo de gratitud por su colaboración en el mismo

Todo este proceso debe contar con la autorización de los padres por lo que el investigador redactará y enviará una carta de consentimiento informado para enviárselas y otorguen su aprobación del proceso.

La aplicación de este programa tendría beneficios educativos para los estudiantes y el colegio ya que se contaría con una herramienta de innovación pedagógica que podría aplicarse y mejorarse incluso después

de la aplicación del mismo. Por otro lado, al finalizar el recojo de datos el investigador se ofrece a dictar una charla de orientación vocacional gratuita para los jóvenes a modo de gratitud por el esfuerzo brindado.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido no sin antes agradecerle por la atención prestada.

Atentamente.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'V. C. L. R.', written in a cursive style with a long horizontal stroke extending to the right.

DOCUMENTOS PARA GESTIONAR LA AUTORIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Consentimiento Informado

Lima, 11 de noviembre de 2021

Yo, **Victor Manuel Sánchez Campoblanco**, identificado con **DNI 70168303**, bachiller en sociología y estudiante de la maestría de Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo y con número de contacto 955 362 2020, ofrezco la siguiente información con la finalidad de obtener el consentimiento de los participantes de esta investigación.


El objetivo de este estudio es **evaluar la relación entre la aplicación de un programa de gamificación y motivación por la lectura** en estudiantes del VII ciclo. La gamificación consiste en usar técnicas que hacen atractivos a los videojuegos para favorecer el aprendizaje. Al finalizar el mismo se ofrecerá los resultados a los participantes que lo soliciten.

El estudio consistirá en la prueba por parte de los estudiantes de un videojuego educativo basado en una importante obra de la literatura universal. Se trata de una novela visual (visual novel) que narra la historia de un crimen acontecido en Francia en el siglo XIX. El estudiante tendrá que adoptar el papel de detective dentro del videojuego e ir encontrando las pistas que le lleven a resolver el misterio. Antes de jugar el videojuego se aplicará un pequeño cuestionario de 20 preguntas de opinión sobre la lectura. Luego de finalizar el videojuego se aplicará un segundo cuestionario. Se creará un chat de WhatsApp para cada grupo con la supervisión de la docente del curso de comunicación. El investigador no se comunicará de modo alguno con ninguno de los estudiantes por otro medio que dicho grupo. Los apoderados de los estudiantes también

pueden ingresar a dichos chat grupal para observar el contenido que se comparta en el mismo y hacer cualquier consulta que estimen pertinente.

La participación en el estudio es absolutamente voluntaria. El estudiante puede decidir si permanecer o retirarse del mismo en el momento que lo desee. Sin embargo, el investigador se compromete a dictar una charla gratuita de diseño de videojuegos con el programa gratuito Renpy a los que hayan decidido completarlo a modo de gratitud por su colaboración en el mismo.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'V. Sánchez', written over a horizontal line.

Investigador: Victor Manuel Sánchez Campoblanco

DNI: 70168303

Firma:

Nombres y apellidos del apoderado del menor:

DNI:

BASES DE DATOS CON LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Ítems del cuestionario de motivación por la lectura Pre Test																					
ID	Sexo	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
E 1	1	1	2	3	4	1	3	4	3	4	3	4	1	2	2	3	1	4	3	4	4
E 2	1	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
E 3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	4
E 4	1	1	2	3	3	4	1	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	4	4	2
E 5	1	2	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
E 6	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	4
E 7	1	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
E 8	1	1	3	3	3	2	1	1	3	3	3	3	1	3	3	1	1	4	3	3	2
E 9	2	2	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
E 10	2	1	2	4	4	3	2	2	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4
E 11	2	3	2	3	4	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	3	4	3	3
E 12	2	1	1	4	4	3	4	2	2	2	4	3	2	4	4	1	4	4	2	4	1
E 13	2	1	2	3	4	1	3	4	3	4	3	4	1	2	2	3	1	4	3	4	4
E 14	2	1	2	3	3	4	1	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	4	4	2
E 15	2	1	1	4	4	3	4	2	2	2	4	3	2	4	4	1	4	4	2	4	1
E 16	2	3	2	3	4	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	3	4	3	3
E 17	2	1	2	4	4	3	2	2	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4
E 18	2	1	3	3	3	2	1	1	3	3	3	3	1	3	3	1	1	4	3	3	2
E 19	2	3	2	3	4	3	3	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	3	4	3	3
E 20	2	1	2	3	3	4	1	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	4	4	2