



**Videojuego para Mejorar la Comprensión Lectora en los estudiantes de tercer año de la Licenciatura en Inglés del Centro Regional Universitario de San Miguelito**

**Videogame to Improve Reading Comprehension in third year students of the bachelor's degree in English at Centro Regional Universitario de San Miguelito**

**Videogame para melhorar a compreensão leitora de alunos do terceiro ano do bacharelado em Inglês do Centro Universitário Regional de San Miguelito**

**Ilka I. Riquelme C.**

Universidad de Panamá. Centro Regional Universitario de San Miguelito. Facultad de Humanidades. Panamá

[ilkariquelme@gmail.com](mailto:ilkariquelme@gmail.com) <https://orcid.org/0000-0001-7059-1166>

**Edlady V. Solís J.**

Universidad de Panamá. Centro Regional Universitario de San Miguelito. Facultad de Humanidades. Panamá

[edlasole@gmail.com](mailto:edlasole@gmail.com) <https://orcid.org/0009-0003-3399-0442>

Artículo Recibido: 29/10/2023

Artículo Aceptado: 29/11/2023

DOI <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v8n1.a4605>

**Resumen**

Los estudiantes de la asignatura “Literatura Americana” en la Licenciatura en inglés en el Centro Regional Universitario de San Miguelito obtienen bajo índice académico debido a que presentan una deficiente comprensión lectora, esto les impide aprender o realizar las tareas asignadas. En este estudio se propone la estrategia del uso de videojuegos para que ellos mejoren el interés por la lectura, lo que les ayudará a mejorar su comprensión lectora de manera que puedan realizar eficazmente sus labores académicas y adquirir conocimientos significativos.

El estudio incluye la creación e implementación de un videojuego, el cual fue aplicado a los estudiantes de la Licenciatura en inglés para conocer su eficacia en el ámbito educativo. Igualmente se aplicó una encuesta previa al estudio a fin de conocer datos generales sobre ellos, su relación con el uso de la tecnología y los videojuegos. Además, se aplicó un pretest antes del estudio y un postest después del estudio con el objetivo de

evaluar como el uso del videojuego afecta sus conocimientos sobre literatura americana. Los resultados y análisis de estos se presentan en este estudio. Con el uso de los videojuegos en las clases a nivel superior se busca introducir una estrategia innovadora en el campo educativo.

**Palabras clave:** videojuego, comprensión lectora, tecnología, motivación.

### **Abstract**

Students from Bachelor of Arts in English in the American Literature subject at Centro Regional Universitario de San Miguelito get low grades in their assignments because they have a deficient reading comprehension. It does not let them to learn or do their assignments. This study proposes the strategy of the use of the videogames to improve the students' motivation for reading.

It would help them to improve their reading comprehension to do efficiently their teaching skills and get meaningful learning. This study consists of the creation and implementation of a videogame. This videogame was applied to students from the Bachelor of Arts in English to know its effectiveness in the teaching-learning process. At the beginning there was a survey before the study to know about students' aspects like their relationship with technology and videogames. Also, there was a pretest and a posttest of the study to evaluate how the use of the videogames affects their knowledge in American literature. Finally, the findings and their analysis are shown. This study looks for the introduction of the use of videogames in the higher education level like a new educational strategy.

**Key words:** videogame, reading comprehension, technology, motivation.

### **Resumo**

Os alunos da disciplina “Literatura Americana” do Bacharelado em inglês do Centro Universitário Regional de San Miguelito obtêm um baixo índice acadêmico porque apresentam baixa compreensão de leitura, o que os impede de aprender ou realizar as tarefas atribuídas. Neste estudo, propõe-se a estratégia de utilização de videogames para melhorarem seu interesse pela leitura, o que os ajudará a melhorar sua compreensão leitora para poderem realizar com eficácia suas tarefas acadêmicas e adquirir conhecimentos significativos.

O estudo inclui a criação e implementação de um videogame, aplicado aos alunos do bacharelado em inglês para conhecer sua eficácia na área educacional. Da mesma forma, foi aplicada uma pesquisa prévia ao estudo para conhecer dados gerais sobre eles, sua relação com o uso da tecnologia e dos videogames. Além disso, foi aplicado um pré-teste antes do estudo e um pós-teste após o estudo visando avaliar como o uso do videogame afeta seu conhecimento da literatura americana. Os resultados e análises destes são apresentados neste estudo. Com a utilização de videogames nas aulas de nível superior, buscamos introduzir uma estratégia inovadora no campo educacional.

**Palavras-chave:** videogame, compreensão leitora, tecnologia, motivação.

## **Introducción**

Se desarrolla este proyecto sobre el Videojuego: Adventure in American Literature a través de la plataforma Mobbyt para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de la licenciatura en inglés del Centro Regional Universitario de San Miguelito. Al observar el bajo índice académico en las asignaturas de literatura, estos videojuegos podrían ser de gran beneficio para profundizar sus competencias lectoras en esta segunda lengua y por consecuencia lograr mejores evaluaciones en estos cursos.

Se busca determinar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de tercer año de la licenciatura en inglés a través del diseño e implementación del videojuego Adventure in American Literature en la plataforma Mobbyt para elevar la comprensión lectora en estos estudiantes y finalmente medir el rendimiento en comprensión lectora.

Este proyecto se lleva a cabo con el fin de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes a través de videojuegos. Esto es contribuir al conocimiento y dar respuesta efectiva a los nuevos desafíos que propone la sociedad de la información y el conocimiento; siendo los videojuegos un buen medio para desarrollar otras habilidades y difundir un conocimiento explícito, en el cual es cada vez mayor el número de personas que desean formarse para estar actualizados y acorde con la vida cotidiana. "La sociedad ha cambiado y la escuela actual no responde a sus expectativas". (Zubirira, 1994, p. 8).

Los docentes se encuentran ante la tarea de crear condiciones para generar motivación en los estudiantes para que lean; estos desarrollan actividades de animación para fomentar la lectura, es decir que hacen grandes esfuerzos por realizarlas y obtener resultados

positivos. Sin embargo, en muchas ocasiones, por razones diversas, la lectura no es algo que les llame la atención. Quizás por la obligatoriedad de lecturas que luego se examinarán, por exigencias de las programaciones didácticas de las instituciones educativas, o por la selección de obras que están fuera del gusto literario.

Las instituciones educativas buscan constantemente adaptarse a los desafíos pedagógicos, entre los que destacan la inclusión digital y la transformación del saber mediante la adquisición de competencias para el uso de las tecnologías de información y comunicación (Dussel y Quevedo, 2010, p. 37).

Es por ello, que, en los últimos años, se han ido implementando en estas instituciones nuevas visiones sobre la forma de enseñar y de transmitir conocimientos. Estas herramientas o estrategias inciden directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje convirtiendo al estudiante en el centro de este, pasando a ser un elemento más activo que genera su propio conocimiento. En este sentido, destacan la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos, métodos que hacen posible que el estudiante aprenda a enfrentarse a los retos de la sociedad actual.

El uso de videojuegos como herramientas para diversos tipos de actividades y aprendizajes es una realidad en todas las edades y su uso ha demostrado la promoción de un amplio rango de habilidades cognitivas (Granic, et al., 2014, p. 68). Marín-Díaz y Martín- Párraga (2014) indican que una tecnología que no haya sido desarrollada con fines educativos puede emplearse para esos fines a partir del estudio de sus posibilidades como material educativo (p. 21).

Los videojuegos se utilizan como herramienta educativa que permite a los estudiantes

desarrollar competencias en sus procesos de aprendizaje. El informe Horizon (Horizon Report) resaltó la gamificación como una de las principales herramientas de aprendizaje con mayor crecimiento (New Media Consortium, 2016, p.10).

El poder de los videojuegos en la educación ha motivado al Departamento de Educación de los Estados Unidos a focalizar recursos para aprovechar la gamificación en las escuelas norteamericanas. Por ello, en abril de 2015 se realizó en Nueva York la primera Cumbre de Juegos para el Aprendizaje (Games for Learning Summit), en la que participaron expertos en educación, estudiantes, profesores y desarrolladores de videojuegos, para buscar estrategias pedagógicas que generen mayor interés de aprender en el alumno.

En análisis anteriores de algunas aplicaciones, Jiménez y Diez-Martínez (2016), han reportado que la actividad en el juego favorece también diversos tipos de memoria tales como la memoria semántica, auditiva, visual, visomotora, espacial, y la memoria de trabajo. Los resultados de este análisis evidenciaron que la actividad en los videojuegos y aplicaciones implica la memoria de trabajo ya que el usuario se mantiene en el juego al descubrir las reglas implícitas, lo que propicia una atención continua y la memoria de trabajo. Más aun, las autoras reportan la presencia constante del uso del texto a diferentes niveles tales como letras, palabras, sílabas, números, imágenes (p. 75).

El ser humano aprende jugando. Para la psicóloga infantil, Alicia Castañeda, esta característica permite al infante socializar en un entorno completamente nuevo, que lo estimula a conocer muchos aspectos de la realidad. Además de ser emocionante y entretenido le permite desarrollar un nivel de pensamiento creativo para enfrentar las circunstancias de la

vida. El adulto tiene temor a equivocarse, mientras que un niño juega, se equivoca, lo vuelve a intentar, y de esa experiencia aprende (Diario de Innovación y Tecnología en educación, 2016, p. 11).

Los videojuegos educativos permiten incluir contenidos o habilidades educativas dentro de las actividades del juego de forma que se aproveche la motivación extra que genera el juego en los estudiantes.

Torres-Toukourmidis, et al,(2017), indica que queda demostrado que, con los videojuegos y la lectura, se inicia en el 2011 un periodo de aceptación entre las revistas científicas de alto impacto acerca de la temática correlacional entre juegos y lecto-escritura, aumentando ingentemente el número de publicaciones dirigidas en esta materia. La potenciación al entorno escolar de los videojuegos abre un campo con altas expectativas para su desarrollo académico (p.44).

Las herramientas tecnológicas deben emplearse para permitir que los estudiantes comuniquen e intercambien ideas, construyan conocimiento en forma gradual, resuelvan problemas, mejoren su capacidad de argumentación oral y escrita y creen representaciones no lingüísticas de lo que han aprendido. Este enfoque del uso de las tecnologías ayuda a los profesores a medir el nivel de comprensión de los estudiantes y además apoya a los discentes a dirigir su propio aprendizaje. (Domínguez, 2009, p.149).

La comprensión lectora es uno de los principales temas de estudio en el ámbito educativo a nivel mundial, debido a la importancia que tiene en la adquisición de contenidos en los estudios en cualquier nivel. La carencia en la lectura comprensiva es consecuencia de

varios factores entre los que se encuentra una inadecuada pedagogía. Las causas del problema del bajo nivel de desarrollo de la capacidad de comprensión lectora pueden estar alrededor del sistema educativo nacional, regional y local, de la institución educativa, del aula, de los docentes, alumnos y del contexto familiar (Revista Pedagogía Vilca: 2005, Sección 5).

La lectura de comprensión es una habilidad académica esencial para el aprendizaje. Snow, et al.,(2007, p. 30) señalan que la lectura de comprensión es el prerrequisito para el éxito académico en todos los dominios. La lectura de comprensión implica el control sobre dos aspectos básicos, el reconocimiento de palabras y la comprensión del lenguaje, por lo que la lectura particularmente explica la comprensión como la interacción entre el reconocimiento de palabras y la comprensión del lenguaje oral.

Los videojuegos brindan mayor cantidad de información fortaleciendo la lectura y procesos de aprendizaje, mantiene estimulado a los estudiantes. La inclusión de videojuegos ayudará a que los estudiantes puedan estar expuestos constantemente al idioma inglés. Siendo los videojuegos una alternativa para obtener una educación personalizada como también su estilo de enseñanza puede modificarse de acuerdo con las necesidades de los estudiantes. Además, puede motivar a los docentes de otras asignaturas a implementar videojuegos en sus clases.

Los videojuegos tienen un gran potencial además de su valor de entretenimiento y han sido éxito considerable cuando son diseñados para abordar problemas específicos o para enseñar cierta habilidad.

En la última década, los investigadores han difundido el uso de juegos de computadora con el propósito de enseñar y aprender. A pesar de que algunas personas ven a los videojuegos como distracción, ocio y diversión, estos ofrecen un potencial que radica en reconocer sus características positivas como un mecanismo de realimentación que nos impulsa a repetir la actividad una y otra vez para incorporarlas en los procesos educativos, es decir, que les permite a los estudiantes desarrollar competencias en sus procesos de aprendizaje.

(Daz y Martín, 2014, p. 21). Los videojuegos hacen posible el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes, en especial en lo concerniente al proceso de lectura. Los estudiantes aprenden mientras disfrutan de la experiencia de aprendizaje y comprenden los conceptos teóricos al mismo tiempo que los ponen en práctica. Estos videojuegos permiten la mejor internalización, comprensión y revisión de los contenidos de la asignatura.

En Panamá existen pocos estudios sobre este tema, por lo cual resulta de sumo interés, implementar videojuegos en los estudiantes de tercer año de la licenciatura en inglés del Centro Regional Universitario de San Miguelito para que se motiven, puedan mejorar la comprensión lectora en asignaturas como American Literature y así obtener mejores evaluaciones.

## **Materiales y Métodos**



Esta es una investigación de tipo experimental con un enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental.

Supo (2012) plantea:

Uno de los tipos de investigación según la intervención del investigador es experimental la cual establece que siempre son prospectivos, longitudinales, analíticos y de nivel investigativo “explicativo” (causa–efecto); además de ser “controlados”. Es prospectivo porque los datos necesarios para el estudio son recogidos a propósito de la investigación (primarios). Es longitudinal según el número de ocasiones en que mide la variable de estudio (dos o más ocasiones); de realizar comparaciones (antes–después) son entre muestras relacionadas. Es analítico según el número de variables de interés. Además, es de nivel explicativo ya que explica el comportamiento de una variable en función de otra(s). El control estadístico es multivariado a fin de descartar asociaciones aleatorias, casuales o espurias entre la variable independiente y dependiente (pp. 1-2).

Los estudios explicativos parten de problemas bien identificados en los cuales es necesario el conocimiento de relaciones causa-efecto. En este estudio se demuestra cómo se mejora la comprensión lectora en los estudiantes a través de la implementación de videojuegos.

El enfoque cuantitativo en la investigación se concentra en las mediciones numéricas y utiliza los análisis estadísticos. (Hernández, et al., (2010). Se utilizó el programa

estadístico SPSS y la T de student para comprobar que los resultados son estadísticamente significativos.

El diseño de investigación cuasiexperimental se da cuando no hay grupo control, no es posible realizar la asignación aleatoria, se realiza dos mediciones en el mismo grupo (Supo, 2012, p. 3).

La población de esta investigación es de 233 estudiantes de la licenciatura en inglés del Centro Regional Universitario de San Miguelito. La muestra es de 27 estudiantes de la asignatura Literatura Americana en los turnos matutino y nocturno. En este estudio la muestra es no probabilística ya que los estudiantes fueron seleccionados por las investigadoras. La variable dependiente es comprensión lectora y la variable independiente es Implementación de Videojuego en la plataforma Mobbyt.

En esta investigación se seleccionó la encuesta por cuestionario al ser esta la metodología ideal para la recolección de datos, ya que la cumplimentación de los instrumentos se dará de manera individual y anónima lo que podría brindar mayor validez a los resultados (Durán, 2016, p.142). Esta encuesta se aplicó para determinar el nivel de conocimiento en el uso de la tecnología. Además, este instrumento tuvo una validación por parte de expertos.

El instrumento para medir las variables de comprensión lectora y la implementación de videojuego en la plataforma Mobbyt fue la prueba de conocimientos (pretest) al inicio de la investigación, cuyo fin era determinar los conocimientos y la comprensión lectora de los estudiantes antes, y poder cotejar contra resultados posteriores (postest) el uso de

videojuegos en el desarrollo del curso, esto es que los estudiantes jugaran en varias ocasiones el videojuego American Literature. A este instrumento se le aplicó un análisis de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach, para la medición de los resultados antes y después de la implementación del videojuego dando como resultado 0.833, lo que indica que el instrumento es confiable.

Alfa de Cronbach	N de elementos
.833	10

Una vez obtenido los resultados de la encuesta, Pretest y Postest, se exportó los mismos a hojas de Excel para crear las tablas, generar las gráficas y así tener una mejor comprensión de los hallazgos. Posteriormente, se llevó los resultados al programa estadístico SPSS, en donde se realizó cruces de variables comprobando que estos resultados son estadísticamente significativos.

Además, se aplicó la prueba T de student para contrastar las medias obtenidas entre el pretest y postest y probar que los resultados observados no son aleatorios, si no que tienen una robustez estadística.

## **Resultados**

Se presentan los resultados más relevantes de esta investigación a través de cuadros y gráficas estadísticas de manera que todos los datos puedan ser analizados.

En la encuesta realizada se encontró que, todos los estudiantes usan tecnología en sus

clases, lo cual refleja la importancia y el aumento del uso de la tecnología en clases hoy día.

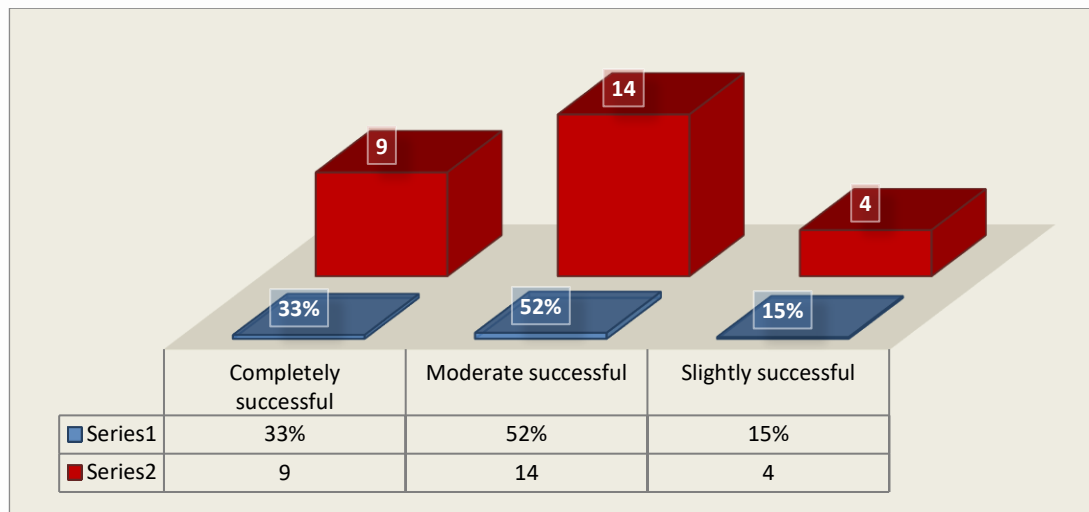
El 81% de los estudiantes usan computadoras y el 19% usan celulares como herramienta tecnológica, siendo ambas primordiales para obtener grandes beneficios en los procesos de enseñanza-aprendizajes.

El 67% de los estudiantes conocen algunas de las herramientas de internet como wikis, blogs, poscasting y videogames, mientras que el 33% las desconocen. Podemos observar que más del 50% están familiarizados con estas herramientas.

Todos los estudiantes respondieron que la tecnología los puede ayudar a aprender un segundo idioma por varias razones tales como: existen muchas herramientas para aprender de diferentes maneras, se puede investigar sobre pronunciación, reglas, vocabulario y otros temas importantes para desarrollar habilidades en el proceso de aprender para todas las edades es decir que se puede acceder a una gran cantidad de recursos, webs y juegos que es ayudan a entender y reforzar de forma divertida y dinámica el material que ya hemos leído en clase. Estas respuestas nos demuestran que los estudiantes aceptan la tecnología y la ven como una herramienta positiva para aprender. Se les preguntó ¿Qué tan exitosos son los profesores de inglés al implementar estrategias de comprensión lectora en sus clases de literatura?

**Figura 1.**

*In your opinion, how successful are English teachers when implementing reading comprehension strategies in their literature classes?*

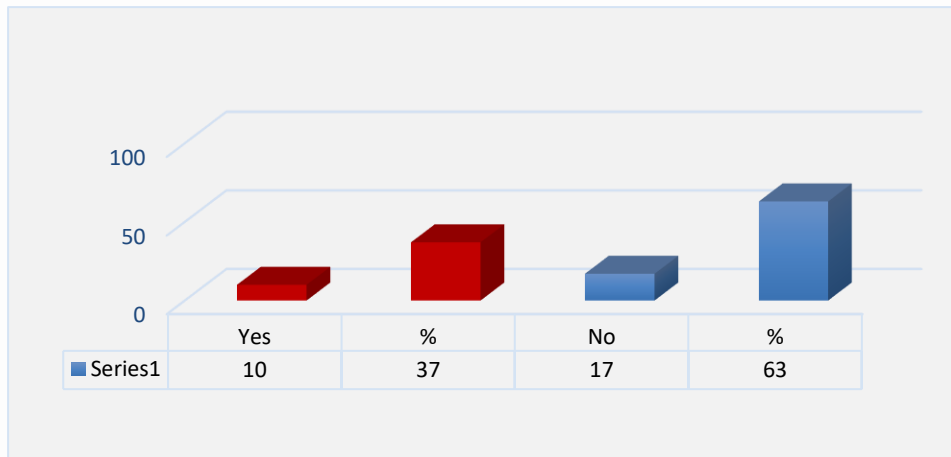


El 33% consideran que completamente exitosos, 52% moderado exitosos y un 15% ligeramente exitosos. Esto nos demuestra que las estrategias presentadas por los profesores no son completamente exitosas.

Además, ¿Alguna vez has utilizado un videojuego como actividad en tus clases?

**Figura 2.**

*Have you ever used videogames as an activity in your classes?*

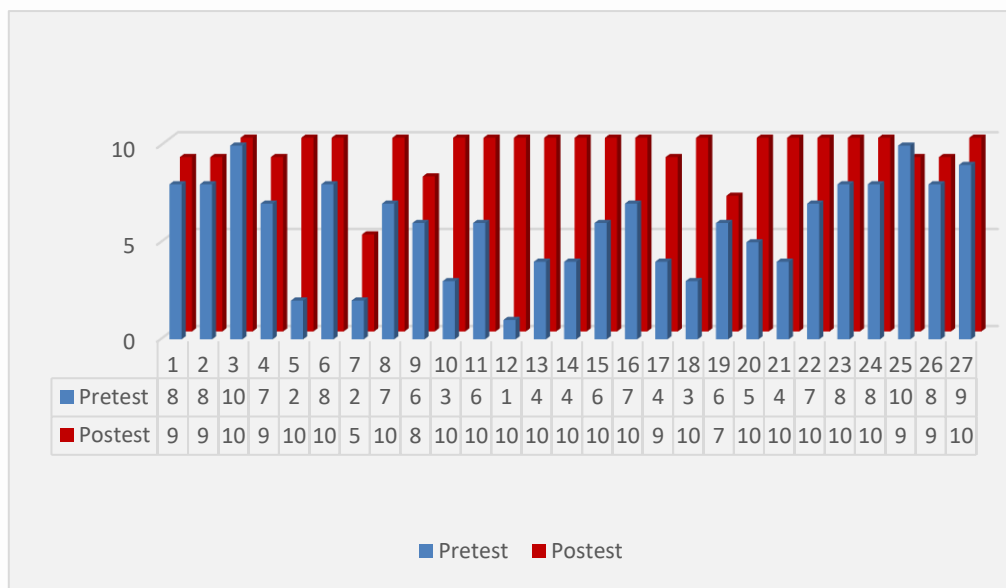


El 37% contestaron que si han utilizado videojuegos en sus clases y el 63% respondieron que no han utilizado videojuegos como una actividad en clases. Esta información nos muestra que el uso de videojuegos no es ampliamente utilizado por los estudiantes a nivel universitario.

En las pruebas aplicadas, pretest y postest, como lo muestra la gráfica N°3, se observa que después del videojuego los resultados mejoraron en cada participante ya que en cada una de las preguntas la selección de la opción correcta mejoró en el postest; esto nos indica que la intervención de los videojuegos tiene un efecto positivo.

**Figura 3.**

### Pretest vs Posttest



Los resultados de esta investigación reafirman que el videojuego es una excelente herramienta en la efectividad de la instrucción educativa. Además, es una nueva metodología que merece ser aprendida e implementada por los docentes para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. Es importante destacar que el orden de las preguntas en el pretest fue reordenado en el posttest a la hora de su aplicación a través de la herramienta de formulario de Google.

Se comprobó que los resultados son estadísticamente significativos al realizar el cruce de algunas variables de la encuesta con los resultados del Pretest y Posttest con el programa SPSS.

**Tabla 1.**

*Cruce de Variables de la Encuesta vs Pretest/Postest*

<b>Cruce de Variables de la Encuesta vs Pretest/Postest</b>		<b>Pretest Media</b>	<b>Postest Media</b>
4. Are you familiar with Internet-based tools? (Wikis, blogs, podcasting, videogames) yes, Which ones? NO,	Total	.60	.94
	Si	.59	.93
	No	.60	.97
6. What do you consider is your reading comprehension proficiency level?	Total	.60	.94
	Advanced	.68	.93
	Basic	.55	1.00
	Intermediate	.53	.95
7. How effective are you when you read literary texts?	Total	.60	.94
	Moderate effective	.54	.94
	Strongly effective	.70	.94
8. To what extent are reading strategies used by English teachers to encourage students to read at the university level?	Total	.60	.94
	Once a month	.54	1.00
	Rarely	.30	1.00
	Three times a week	.62	.92
9. In your opinion, how much are English teachers aware of employing meaningful reading activities for students' comprehension while reading?	Total	.60	.94
	All of the time	.54	.98
	Mostly	.63	.92
10. In your opinion, how successful are English teachers when implementing reading comprehension strategies in their reading classes?	Total	.60	.94
	Completely successful	.63	.97
	Moderate successful	.56	.92
	Slightly successful	.63	.95
11. What do the current reading comprehension practices look like in literature classes?	Total	.60	.94
	Extremely meaningful	.63	.98
	Moderate Interesting	.59	.93
	Uninteresting	.60	.80

El cruce de la pregunta N°4, indica que los estudiantes que desconocían las herramientas, al usar los videojuegos obtuvieron mejores resultados comprobando que la intervención de los videojuegos tiene un efecto positivo.

En el cruce de la pregunta N°6, se observó que los estudiantes que consideraban su nivel de comprensión lectora “básico” obtuvieron 1.00 después de aplicar el videojuego es decir que mejoraron significativamente.

En cuanto a la pregunta N°7, la media en el post test fue de 0.94 para ambos mejorando los que respondieron moderado mucho más después de su intervención con



el videojuego.

En la pregunta N°8, se nota que los estudiantes que respondieron que rara vez los profesores de inglés motivan a los estudiantes a leer fueron los que obtuvieron mejor resultado en el postest siendo el videojuego una herramienta motivadora para la mejora en su aprendizaje.

En la pregunta N°9, se observa que la media varió significativamente del pretest al postest, comprobando una vez más la efectividad del videojuego.

En la pregunta N°10, se observa que el uso del videojuego resultó una estrategia efectiva en la comprensión lectora ya que la media varió positivamente del pretest al postest.

En la pregunta N°11, se puede notar un cambio positivo en la media del pretest al postest una vez empleado el videojuego.

Después de haber analizados el cruce entre las variables con los resultados del pretest y postest, podemos decir que, el videojuego es una herramienta innovadora que permite mejorar el aprendizaje significativamente.

Finalmente, después de comparar y analizar los resultados de la encuesta, del instrumento pre y post test, además de relacionar los resultados del Pre y Post test con la encuesta, se realizó una prueba T de student para contrastar las medias obtenidas de 0.60 y 0.94 en el pre y post test, respectivamente. Es decir, probar que los resultados observados no son aleatorios, si no que tienen una robustez estadística.

## Prueba T

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pretest	.5963	27	.24881	.04788
	Postest	.9407	27	.11522	.02217

La prueba aplicada fue la de comparación de medias para muestras relacionadas, es decir muestras evaluadas en dos momentos, dando como resultado una significancia de 0.00, que al comparar con una probabilidad del 5% (0.05), se observa que esta es menor ( $0.00 < 0.05$ ) por tanto se rechaza que las medias son iguales, y se acepta que las medias obtenidas son distintas con una robustez estadística del 95%, y margen de error de 5%.

Por otro lado, la prueba muestra que el pretest tiene una desviación estándar de 0.25, y el postest de 0.12, lo que indica menos variabilidad en los resultados observados.

### Prueba de muestras emparejadas

Diferencias emparejadas

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior
Par 1 Pretest - Postest	-.34444	.25919	.04988	-.44698

### Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas 95% de intervalo de confianza de la diferencia Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1 Pretest - Postest	-.24191	-6.905	26	.000

### Conclusiones

Después de haber investigado acerca de la problemática en la comprensión lectora que existe en el ámbito educativo en donde nuestros estudiantes universitarios no escapan de esta realidad, nos percatamos a través de la encuesta aplicada que, los estudiantes tienen conocimiento del uso de herramientas tecnológicas, como también de algunos programas e incluso algunos videojuegos, sin embargo, no los usan como una actividad en clases; aunque los consideran herramientas tecnológicas que ayudan a aprender un segundo idioma de una manera diferente, más aún a entender y reforzar de forma divertida y dinámica el material que ya han leído en clases.

También se pudo conocer que las estrategias utilizadas por los docentes para elevar la comprensión lectora no son exitosas y que el uso de los videojuegos como metodología de enseñanza-aprendizaje no es ampliamente utilizada en el nivel universitario.

En cuanto a las respuestas obtenidas en el pretest, se determinó un nivel regular (0.60) de comprensión lectora de los participantes.

Después del diseño e implementación del videojuego se evidenció un incremento en la comprensión lectora en los resultados del postest. Es decir, que los resultados de la prueba son definitivamente significativos lo cual indica que el videojuego creado es de utilidad para mejorar la comprensión lectora.

Finalmente, se comprobó que los videojuegos al ser una estrategia innovadora ayudan a mejorar la comprensión lectora, por lo tanto, debemos incluirlos en nuestras actividades en clases.

### **Referências bibliográficas**

- Daz, V. M., & Martín-Prraga, J. (2014). Can videogames be used to develop the infant stage educational curriculum? *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER Journal)*, 3(1), 20-25.
- De Castro, A. (2013a). *Estimulación de la comprensión de lectura mediada por TIC*. Bogotá: Academia Colombiana de la Lengua, Universidad Central.
- (2013b). *Videojuego para ejercitar la comprensión lectora de español L1: informe preliminar*. Congreso Internacional: Lectura y Escritura en la Sociedad Global. Barranquilla: Universidad del Norte.
- Diario de Innovación y Tecnología en Educación, (22 de octubre de 2016). *Los videojuegos pueden transformar el aula*.
- Díaz, V. M., & Martín-Párraga, J. (2014). *¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil?* *New approaches in educational research*, 3, 21-27.
- Domínguez, E. (2009). *Las TIC como apoyo al desarrollo de los procesos de pensamiento y la construcción activa de conocimientos*. Zona Próxima, N°10, 146- 155.
- Durán, R. A. (2016). *La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes*. Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona, España.
- Dussel, I. y Quevedo, L. (2010) *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires. Argentina. Santillana. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56741181029>
- Granic, I., Lobel, A., y Engels, R. C. M. E. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- Hernández S, R., Fernández C, C., Baptista L., M. (2010). *Metodología de la Investigación*. 5ta edición. México. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Jiménez-Porta, A., y Díez-Martínez, E. (2018) *Análisis del contenido de Apps y videojuegos: implicaciones en procesos cognitivos en la lectura inicial*. *Apertura*, 10(1), 71–87.
- Johnson, L., Becker, S. A., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Hall, C. (2016). *NMC horizon report: 2016 higher education edition* (pp. 1-50). The New Media Consortium.
- Johnson, T., Archibald, T. & Tenenbaum, G. (2010). *Individual and team annotation effects on students' reading comprehension, critical thinking, and meta-cognitive*

- skills*. [Efectos de las anotaciones individuales y en equipo en la comprensión lectora, el pensamiento crítico y las habilidades metacognitivas de los estudiantes] *Computers in Human Behavior*, núm. 23, 620-63.
- Mullis, I. V., Martin, M. O., & Hooper, M. (2017). Measuring changing educational contexts in a changing world: Evolution of the TIMSS and PIRLS questionnaires. In *Cognitive abilities and educational outcomes* (pp. 207-222). Springer, Cham.
- Núñez-Valdés, K., Medina-Pérez, J. C., & González-Campos, J. (2019). *Impacto de las habilidades de comprensión lectora en el aprendizaje escolar: Un estudio realizado en una comuna de la región metropolitana, Chile*. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 28-49.
- Ramírez, W. (2017). Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica en instituciones de educación superior de San Luis Potosí. *EduTec*, 13.
- Snow, C., Porche, M., Tabors, P., y Ross, S. (2007). *Is Literacy Enough? Pathways to Academic Success for Adolescents*. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Supo, J. (2012). *Taller de tesis: Diseño de investigación*, Primera parte.[Online].[Consultado en febrero 11 de 2015].
- Torres-Toukourmidis, A., Romero-Rodríguez, L., Pérez-Rodríguez, M. A., & Björk, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte*. *Ocnos*, 15 (2), 37-49. *Revista de Estudios sobre lectura*.  
<http://ocnos.revista.uclm.es/>
- Vilca Cutipa, G., (2005) *Revista Pedagógica*. Hacia la Estructuración de un Modelo Pedagógico Andino. Puno.
- Vilca, G. (2005). *REVISTA PEDAGÓGICA*. Hacia la Estructuración de un Modelo Pedagógico como deficiencia del lenguaje]. Primera edición. London, UK.
- Zubiria S.J. (1994), *Los modelos pedagógicos*, Santa Fe de Bogotá, D.C., FAMDI