



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Videojuego para mejorar las habilidades sociales en el colegio
Christa McAuliffe de Trujillo, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Ingeniero de Sistemas**

AUTOR:

Soles Nuñez, Luis Carlos (orcid.org/0000-0002-7346-9155)

ASESOR:

Dr. Alcantara Moreno, Oscar Romel (orcid.org/0000-0003-2419-1617)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Sistema de Información y Comunicaciones

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedicado a mis padres Jorge y Gladys,
que me han dado todo su apoyo y amor
desde que nací y a mi hermana Ana por
siempre apoyarme incondicionalmente.

Soles Núñez, Luis Carlos

Agradecimiento

Agradezco a mi familia por su amor inquebrantable, por respaldarme emocional y financieramente, por la enseñanza brindada, por sus sabios consejos en los momentos difíciles y por contribuir a mi desarrollo como individuo.

A mis docentes, por brindarme sus conocimientos, apoyo y paciencia durante toda mi formación académica, especialmente a mi asesor de tesis, el Dr. Alcántara Moreno, Oscar Romel, quién me alentó a seguir; asimismo agradezco al Mg. Araujo Vásquez, Franco Araujo y al Dr. Cieza Mostacero, Segundo Edwin por su apoyo durante el desarrollo de mi tesis y al Mg. Urquizo Gómez, Yosip Vladimir, director de la escuela profesional de Ingeniería de Sistemas, por brindarme su apoyo durante mis ciclos de estudio en la universidad, para así poder culminar con éxito mi carrera profesional.

Soles Núñez, Luis Carlos

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	24
3.1. Tipo y diseño de investigación	24
3.2. Variables y operacionalización	25
3.3. Población, muestra y muestreo.....	26
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
3.5. Procedimientos	27
3.6. Método de análisis de datos	29
3.7. Aspectos éticos.....	30
IV. RESULTADOS.....	31
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS.....	41
ANEXOS.....	46

Índice de tablas

Tabla 1. Resultados de post-prueba por cada indicador (GC – GE)	31
Tabla 2. Tabla de frecuencia para el indicador Nivel de Habilidades de Comunicación del grupo de Control Cualitativo (NHCGCC).....	32
Tabla 3. Tabla de frecuencia para el indicador Nivel de Habilidades de Comunicación del grupo Experimental Cualitativo (NHCGEC)	32
Tabla 4. Tabla de frecuencia para el indicador Nivel de Habilidades Relacionadas con los Sentimientos del grupo de Control Cualitativo (NHRSGCC).....	32
Tabla 5. Tabla de frecuencia para el indicador Nivel de Habilidades Relacionadas con los Sentimientos del grupo Experimental Cualitativo (NHRSGEC).....	32
Tabla 6. Tabla de frecuencia para el indicador Nivel de Habilidades Alternativas a la Violencia del grupo de Control Cualitativo (NHAVGCC).....	32
Tabla 7. Tabla de frecuencia para el indicador Nivel de Habilidades Alternativas a la Violencia del grupo Experimental Cualitativo (NHAVGEC).....	33
Tabla 8. Tabla de frecuencia para el indicador Nivel de Habilidades Proamicales del grupo de Control Cualitativo (NHPAGCC).....	33
Tabla 9. Tabla de frecuencia para el indicador Nivel de Habilidades Proamicales del grupo Experimental Cualitativo (NHPAGEC).....	33

Índice de figuras

Figura 1. Diseño de investigación	24
---	----

Resumen

En la investigación se planteó como objetivo principal mejorar las habilidades sociales a través del uso de un videojuego en el Colegio Christa McAuliffe de Trujillo en el año 2023, el tipo de investigación fue aplicada de diseño experimental puro, se tomó una muestra de 60 menores con trastorno del espectro autista del colegio Christa McAuliffe de manera aleatoria, los cuales se asignaron 30 para el grupo de control y 30 para el grupo experimental, estos últimos utilizaron un videojuego desarrollado en el entorno Unity 3D, 2022.3.7f1; asimismo, se realizó la recolección de información mediante cuestionarios y fichas de observación; posteriormente, se analizó y procesó los datos recolectados utilizando el software estadístico Jamovi v2.3.28. Los resultados obtenidos fueron un aumento de 1.39 puntos en el nivel de habilidades de comunicación, así como un aumento de 1.12 puntos en el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos, también un aumento de 2.72 puntos en el nivel de habilidades alternativas a la violencia y, finalmente, un aumento de 1.02 puntos en el nivel de habilidades proamicales. Se concluyó que, el uso de un videojuego mejoró significativamente las habilidades sociales en el colegio Christa McAuliffe.

Palabras clave: Videojuegos, habilidades sociales, metodología SUM, trastorno del espectro autista, software académico.

Abstract

The main objective of the research was to improve social skills through the use of a video game at the Christa McAuliffe School in Trujillo in the year 2023. The type of research was applied with a pure experimental design, a sample of 60 children with autism-spectrum disorder from the Christa McAuliffe School was taken randomly, 30 were assigned to the control group and 30 to the experimental group, the latter used a video game developed in the Unity 3D 2022.3.7f1 environment. Likewise, information was collected through questionnaires and observation sheets; subsequently, the data collected were analyzed and processed using Jamovi v2.3.28 statistical software. The results obtained were an increase of 1.39 points in the level of communication skills, as well as an increase of 1.12 points in the level of skills related to feelings, also an increase of 2.72 points in the level of skills for alternatives to violence and, finally, an increase of 1.02 points in the level of proamical skills. It was concluded that the use of a video game significantly improved social skills at Christa McAuliffe School.

Keywords: Video games, social Skills, SUM methodology, autism spectrum disorder, academic software.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ALCANTARA MORENO OSCAR ROMEL, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de INGENIERÍA DE SISTEMAS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Videojuego para Mejorar las Habilidades Sociales en el Colegio Christa McAuliffe de Trujillo, 2023", cuyo autor es SOLES NUÑEZ LUIS CARLOS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 05 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ALCANTARA MORENO OSCAR ROMEL DNI: 18126940 ORCID: 0000-0003-2419-1617	Firmado electrónicamente por: OALCANTARA el 10- 12-2023 22:54:28

Código documento Trilce: TRI - 0684763