



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Videojuego para fomentar el uso adecuado de las redes sociales en  
adolescentes de una Institución Educativa de Casa Grande, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Ingeniero de Sistemas**

**AUTOR:**

Tanta Quiliche, Jose Francisco ([orcid.org/0000-0003-4134-2587](https://orcid.org/0000-0003-4134-2587))

**ASESOR:**

Mg. Vega Gavidia, Edward Alberto ([orcid.org/0000-0001-6716-581X](https://orcid.org/0000-0001-6716-581X))

**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 que me han dado todo su apoyo y amor, que siempre me han impulsado a seguir adelante dándome consejos para continuar en mi camino y lograr mis objetivos.

Tanta Quiliche Jose Francisco

## Agradecimiento

A mi madre, por todo su apoyo incondicional, por brindarme su apoyo emocional y económico, por sus consejos en los momentos más difíciles y por mi formación como persona, asimismo, a mi padre, quien también me brindo todo su apoyo económico y emocional durante el desarrollo de mi carrera.

A mi docente y asesores, por brindarme sus conocimientos, apoyo y paciencia durante toda esta etapa académica, a mi docente Fernando Boy Cerna, quien me alentó constantemente; así mismo, agradezco especialmente al Mg. Araujo Vásquez, Franco Araujo y al Dr. Cieza Mostacero Segundo Edwin por su apoyo durante el desarrollo de mi tesis y durante mi ciclo de estudio en la universidad, para así poder culminar con éxito mi carrera profesional.



**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, VEGA GAVIDIA EDWARD ALBERTO, 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 Fomentar el Uso Adecuado de las Redes Sociales en Adolescentes de una Institución Educativa de Casa Grande, 2023, cuyo autor es TANTA QUILICHE JOSE FRANCISCO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, 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

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
VEGA GAVIDIA EDWARD ALBERTO <b>DNI:</b> 42702476 <b>ORCID:</b> 0000-0001-6716-581X	Firmado electrónicamente por: EVEGAG el 05-12- 2023 23:50:02

Código documento Trilce: TRI - 0684793



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, TANTA QUILICHE JOSE FRANCISCO estudiante de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de INGENIERÍA DE SISTEMAS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: Videojuego para Fomentar el Uso Adecuado de las Redes Sociales en Adolescentes de una Institución Educativa de Casa Grande, 2023, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
TANTA QUILICHE JOSE FRANCISCO <b>DNI:</b> 71276494 <b>ORCID:</b> 0000-0003-4134-2587	Firmado electrónicamente por: JTANTAQU el 28-07- 2024 13:16:16

Código documento Trilce: INV - 1656823

## Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
Índice de contenidos .....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de gráficos y figuras.....	viii
Resumen .....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. MÉTODOLOGÍA.....	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 .....	28
3.6. Método de análisis de datos.....	30
3.7. Aspectos éticos .....	31
IV. RESULTADOS.....	32
V. DISCUSIÓN .....	36
VI. CONCLUSIONES.....	40
VII. RECOMENDACIONES .....	42
REFERENCIAS .....	43
ANEXOS.....	49

## Índice de tablas

Tabla 1. Resultados de los Indicadores 1 y 2.....	32
Tabla 2. Resultados de los Indicadores 3 y 4.....	33

Índice de gráficos y figuras

**Figura 1. Diseño de investigación.....24**

## Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo general fomentar el uso adecuado de las redes sociales en adolescentes de una institución educativa de Casa Grande en el año 2023, se utilizó el tipo de investigación aplicada y el diseño experimental puro, se tuvo como muestra a 60 estudiantes adolescentes de una institución educativa, donde se asignaron 30 para el Grupo de Control (GC) y 30 para el Grupo Experimental (GE), estos últimos utilizaron un videojuego desarrollado en Unity y C#; mediante observación directa y fichas de observación se realizó la recolección de la información; posteriormente se analizó y procesó los datos utilizando el software Jamovi 2.4.11.

Los resultados indicaron mejoras significativas, teniendo un aumento del 30% en el nivel de interacción social, en una escala MEDIA ALTA, así mismo, un incremento del 14% en conocimiento sobre seguridad en línea, en una escala MEDIA ALTA, además, una disminución del 16% en el nivel de ciberacoso, en una escala BAJA, y finalmente, una disminución de 14% en el nivel de estrés, en una escala BAJA. Se concluyó que, mediante un videojuego, se fomentó significativamente el uso adecuado de las redes sociales en adolescentes de una institución educativa de Casa Grande.

Palabras clave: Videojuego, Redes sociales, Ambiente Educativo, Educación, Fomentar

## Abstract

This research had the general objective of promoting the appropriate use of social networks in teenagers in a school in Casa Grande in 2023. The type of applied research and pure experimental design was used, 60 teenage students at a school were sampled, where 30 were assigned for the Control Group (CG) and 30 for the Experimental Group (EG), the latter used a video game developed in Unity and C#; through direct observation and observation sheets the information was collected; subsequently the data was analyzed and processed using the Jamovi 2.4.11. software.

The results indicated significant improvements, with a 30% increase in the level of social interaction, reaching a HIGH-MEDIUM scale; a 14% increase in knowledge about online safety, also reaching a HIGH-MEDIUM scale; a 16% decrease in the level of cyberbullying, reaching a LOW scale; and finally, a 14% decrease in the level of stress, also reaching a LOW scale. It was concluded that, by means of a video game, the appropriate use of social networks was significantly developed among adolescents in a school in Casa Grande.

Keywords: Video Game, Social media, Educational Environment, Education, Develop.