



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ESTE**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA**



**EI USO DE VIDEOJUEGOS EN ALUMNOS DEL SEXTO GRADO  
DEL SEGUNDO CICLO DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE LA  
CIUDAD DE NARANJAL, PERIODO 2021**

**Autor:**

Osmar Darío Ayala Villalba

**Correo:** osmar.ayala98@gmail.com

**Orientadora:**

Lic. Héctor David Méndez Garay

**Correo:** hector.mendez@filosofiaune.edu.py

Trabajo Final de Grado presentado a la Facultad de Filosofía de la Universidad Nacional del  
Este como requisito para la obtención del título de Licenciatura en Psicología

Santa Rita - Paraguay  
2021

## RESUMEN

Esta investigación se desarrolló dentro del Trabajo Final de Grado de la Facultad de Filosofía, Universidad Nacional del Este, Alto Paraná, Paraguay. Esta investigación busco saber ¿Qué porcentaje de alumnos utilizan los videojuegos y cómo éstos pueden afectar en el rendimiento escolar de los estudiantes del sexto grado de una institución pública de la ciudad de Naranjal, durante el periodo 2021?, para esto, se tuvo como objetivo general analizar el porcentaje de alumnos que utilizan con más frecuencia los videojuegos entre los estudiantes del sexto grado de una institución pública de la ciudad de Naranjal, durante el periodo 2021. Se exploraron los factores de frecuencia de la utilización de videojuegos como medio de ocio y la incidencia de estos en el rendimiento escolar. La investigación fue de nivel descriptivo, de enfoque cuantitativo, no experimental y de corte transversal. La población total es de 60 alumnos del sexto grado, con una muestra de 28 alumnos. Para la evaluación se utilizó como instrumento el cuestionario de elaboración propia sobre uso y actitudes ante los videojuegos. Y los resultados arrojados fueron que, en su mayoría, los alumnos utilizan los videojuegos como actividad de ocio, el 100% de los alumnos de la institución tienen acceso a los videojuegos y lo utilizan con frecuencia en sus casas, casas de amigos o en los centros de informática. Pero, sin embargo, el uso de los videojuegos en estos alumnos de esta institución, no tiene una incidencia negativa en su rendimiento escolar, ya que la mayoría de ellos obtienen notas promedias notables y sobresalientes. Así que, se puede decir, que, aunque el porcentaje de uso de videojuegos de los alumnos de esta institución sea elevado, estos no influyen significativamente en el rendimiento académico de estos alumnos.

**Palabras claves:** Videojuegos, estudiantes, frecuencia.

## **ABSTRACT**

This research was developed within the Final Degree Project of the Faculty of Philosophy, Universidad Nacional del Este, Alto Paraná, Paraguay. This research seeks to know what percentage of students use video games and how they can affect the school performance of sixth grade students of a public institution in the city of Naranjal, during the period 2021? To analyze the percentage of students who use video games more frequently among sixth-grade students of a public institution in the city of Naranjal, during the period 2021. The frequency factors of the use of video games as a means of leisure and the impact of these on school performance. The research was descriptive, quantitative, non-experimental and cross-sectional. The total population is 60 sixth grade students, with a sample of 28 students. For the evaluation, the self-elaborated questionnaire on use of and attitudes towards video games was used as an instrument. And the results obtained were that, for the most part, students use video games as a leisure activity, 100% of the students of the institution have access to video games and use it frequently at home, friends' houses or in their homes. computer centers. But, nevertheless, the use of video games in these students of this institution does not have a negative impact on their school performance, since most of them obtain notable and outstanding average grades. So, it can be said that although the percentage of video game use by the students of this institution is high, they do not significantly influence the academic performance of these students.

**Keywords:** Videogames, students, frequency.