

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de La Salud

Escuela Profesional de Psicología



TESIS

Título : ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAVELICA – 2021.

Para optar : Título profesional de Psicóloga

Autora : Bach. Yadina De la Cruz Romaní

Asesores : Metodológica: Dra. Giannina Copelo Cristóbal

: Temática : Mg. Madeleine Emperatriz Paredes Gutarra

Línea de Investigación Institucional: Salud y Gestión de la Salud

Fecha de inicio y culminación: Mayo - Setiembre del 2021

Huancayo – Perú

2021

DEDICATORIA

A mis padres y hermanos por acompañar este camino de aprendizaje con sus sabias enseñanzas.

La autora.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a toda mi familia, quienes siempre me dieron su apoyo y cariño incondicional. A mis asesoras la Dra. Gianinna Copelo Cristobal y la Mg. Madeleine Paredes Gutarra ya que su apoyo fue fundamental en la elaboración de la presente tesis.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes ya que dedican más tiempo a estar delante de la computadora o el celular, entreteniéndose con los videojuegos con mayor frecuencia que antes. Diversas investigaciones reportan el aumento de la adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes, debido a que son una fórmula atractiva para ocupar el tiempo libre y se ha convertido en una de las actividades favoritas de niños y adolescentes. Cambiando el modo de interacción social y el modo de recrearse utilizando más los medios virtuales para realizar estas actividades sumergiéndose aún más al mundo digital y por ende al mundo de los videojuegos (Ministerio de Salud, 2021).

Las habilidades sociales se relacionan con el tipo de comunicación asertivo donde se establecen relaciones interpersonales basadas en principios y valores (Pillaca, 2019). Además de ser herramientas útiles y eficaces porque ayudan eficientemente en la resolución de conflictos para la persona. Y durante la etapa de la adolescencia, caracterizada principalmente por mostrar conflictos emocionales y de identidad, Ministerio de Salud et al, (2021). Se hace indispensable promover y fortalecer el desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes. Permitiendo que los adolescentes se relacionen adecuadamente con su entorno social, mostrando mejor capacidad de resolución de conflictos y así disminuir la presencia de conductas problemáticas a futuro.

Después del análisis de esta realidad problemática, con la presente investigación se buscó determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica.

Con respecto a la metodología, la presente investigación empleó el método científico como método general y como método específico se utilizó el método hipotético deductivo. Fue una investigación de tipo básica, nivel relacional y diseño correlacional.

Los instrumentos de evaluación que se aplicaron son: Test de dependencia de videojuegos de (Salas y Merino, 2017). La lista de chequeo de habilidades sociales de (Goldstein, 1980). Se aplicaron ambos instrumentos a los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica. En los siguientes párrafos se explica la estructura de la distribución de los capítulos de la investigación.

En el capítulo I, se expone el planteamiento del problema y delimitación de la realidad problemática de la investigación, así mismo se encuentra la formulación del problema general como los específicos pasando luego a la justificación, para finalmente llegar al objetivo general y específico.

El capítulo II, está relacionado con el marco teórico en donde se hace mención a los antecedentes internacionales, nacionales y locales, también se hace mención a las bases teóricas y científicas. Por último, el marco conceptual.

En el capítulo III, refiere principalmente a la hipótesis general, específicas y las variables.

Referente al capítulo IV, se puede observar la metodología, señalando el método general, específico, el tipo de investigación, nivel, diseño, población y muestra seguidamente se menciona las técnicas e instrumentos para la obtención de los datos finalizando con los aspectos éticos.

El capítulo V, contiene los resultados y discusión de la investigación, conclusiones a las que se arribaron y las recomendaciones.

Finalmente, se presenta la bibliografía revisada y se adjuntan los anexos que se elaboraron en la investigación.

CONTENIDO

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Introducción.....	iv
Contenido	vi
Contenido de tablas	ix
Contenido de figuras.....	x
Resumen	xi
Abstract	xii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1.Descripción de la realidad problemática.....	13
1.2.Delimitación del problema.....	16
1.3. Formulación del problema.....	18
1.3.1. Problema General.....	18
1.3.2. Problemas Específicos.....	18
1.4.Justificación	19
1.4.1. Social.....	19
1.4.2. Teórica.....	19
1.4.3. Metodológica.....	19
1.5.Objetivos	20
1.5.1. Objetivo General	20
1.5.2. Objetivos Específicos.....	20
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	22
2.1.Antecedentes	22
2.2.Bases teóricas.....	29

2.2.1. Adicción a videojuegos.....	29
2.2.2. Habilidades Sociales	39
2.3.Marco Conceptual.....	45
CAPÍTULO III. HIPÓTESIS	46
3.1.Formulación de hipótesis	46
3.2.Variables,	48
CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA.....	50
4.1.Metodo de Investigación.....	50
4.2.Tipo de Investigación.....	50
4.3.Nivel de Investigación	51
4.4.Diseño de Investigación.....	51
4.5.Población y Muestra	51
4.6.Tecnicas de Instrumento de recolección de datos.....	53
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	58
4.8. Aspectos éticos de la Investigación	58
CAPÍTULO V. RESULTADOS	60
5.1.Descripción de Resultados.....	60
5.2. Contrastación de hipótesis.....	70
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DERESULTADOS	80
CONCLUSIÓN	87
RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS	91
ANEXOS.....	98
Anexo N° 001 Matriz de consistencia	99
Anexo N° 002 Matriz de Operacionalización de las variables.....	102
Anexo N° 003 Matriz de Operacionalización de los Instrumentos.....	103

Anexo N° 004 Instrumentos de Recolección de Datos	104
Anexo N° 005 Validez y Confidencialidad de instrumentos	119
Anexo N° 006 Constancia de criterio de jueces 1	129
Anexo N° 007 Constancia de criterio de jueces 2	130
Anexo N° 008 Constancia de criterio de jueces 3	131
Anexo N° 009 Constancia de aplicación	132
Anexo N° 010 Base de datos	133
Anexo N° 011 Asentimiento informado	137
Anexo N° 012 Declaración de confidencialidad	138
Anexo N° 013 Fotos dela aplicación de los instrumentos	139

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1. <i>Número de estudiantes por grado y sección</i>	52
Tabla 2. <i>Coeficiente de concordancia del Test de Dependencia de Videojuego (TDV)</i>	55
Tabla 3. <i>Resultado de confiabilidad del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)</i>	55
Tabla 4. <i>Coeficiente de concordancia de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales</i> ...	57
Tabla 5. <i>Resultado de confiabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales</i>	58
Tabla 6. <i>Descripción de la muestra de acuerdo al sexo.</i>	60
Tabla 7. <i>Descripción de la muestra de acuerdo a la edad.</i>	61
Tabla 8. <i>Descripción de la muestra de acuerdo al grado.</i>	62
Tabla 9. <i>Descripción de la muestra de acuerdo a las secciones</i>	63
Tabla 10. <i>Resultados de la variable adicción a videojuego.</i>	64
Tabla 11. <i>Resultados de las dimensiones de adicción a videojuegos.</i>	65
Tabla 12. <i>Resultados de la variable habilidades sociales</i>	67
Tabla 13. <i>Resultados de las dimensiones de habilidades sociales</i>	68
Tabla 14. <i>Relación entre adicción a videojuegos y las habilidades sociales</i>	71
Tabla 15. <i>Relación entre adicción a videojuegos y las primeras habilidades sociales</i>	72
Tabla 16. <i>Relación entre adicción a videojuegos y las habilidades sociales avanzadas</i> ..	73
Tabla 17. <i>Relación entre adicción a videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos.</i>	75
Tabla 18. <i>Relación entre adicción a videojuegos y las habilidades alternativas a la agresión.</i>	76
Tabla 19. <i>Relación entre adicción a videojuegos y las habilidades para hacer frente al estrés.</i>	78
Tabla 20. <i>Relación entre adicción a videojuegos y las habilidades de planificación</i>	79

CONTENIDO DE FÍGURAS

Figura 1. <i>El sector de videojuegos a nivel mundial y de mayor facturación</i>	14
Figura 2. <i>Modelo explicativo del juego patológico</i>	37
Figura 3. <i>Descripción de la muestra de acuerdo al sexo</i>	60
Figura 4. <i>Descripción de la muestra de acuerdo a la edad</i>	61
Figura 5. <i>Descripción de la muestra de acuerdo al grado.</i>	62
Figura 6. <i>Descripción de la muestra de acuerdo a las secciones.</i>	63
Figura 7. <i>Resultado de la variable adicción a videojuegos</i>	64
Figura 8. <i>Resultado de las dimensiones de adicción a videojuego</i>	66
Figura 9. <i>Resultado de la variable de habilidades sociales</i>	67
Figura 10. <i>Resultado de las dimensiones de habilidades sociales</i>	69

RESUMEN

Este estudio partió de la formulación del siguiente problema: ¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica? Presentó por objetivo determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica. Con una muestra constituida por 115 adolescentes, de una institución educativa estatal de Huancavelica. El estudio corresponde a un diseño correlacional. Los Instrumentos empleados para la recolección de los datos fueron Test de Dependencia de Videojuegos (TVD) de (Chóliz y Marco, 2011) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de (Goldstein, 1980). Los resultados expresaron que existe relación estadísticamente significativa e inversa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales según la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.257^{**}$, $P. \text{ valor} = 0.006 < 0.05$) y según las dimensiones solo se evidenció entre la adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas y habilidades sociales relacionadas al sentimiento y el resto de las dimensiones no se encontró ninguna relación significativa. Se concluye que, existe relación significativa inversa entre las variables adicción a videojuegos y habilidades sociales. Se recomienda realizar programas para el entrenamiento del desarrollo de sus habilidades sociales de los estudiantes.

Palabras clave: Adicción a videojuegos, habilidades sociales, adolescentes

ABSTRACT

This study started from the formulation of the following problem: What relation exists between video game addiction and social abilities in high school students from a state educational institution in Huancavelica? His objective was to determine the relation between video game addiction and social skills in high school students from a state educational institution in Huancavelica. With a sample made up of 115 adolescents, from a state educational institution in Huancavelica. The study corresponds to a non-experimental, cross-sectional correlational design. The Instruments used for data collection were the Videogame Dependence Test (VDT) by (Chóliz and Marco, 2011) and the Social Abilities Check List (Goldstein, 1980). The results expressed that there is a statistically significant and inverse relation between the use of video games and social abilities according to the Spearman Rho Correlation Test, finding ($Rho = 0.257^{**}$, $P. value = 0.006 < 0.05$) and according to the dimensions only It was evidenced between video game addiction and the dimension of advanced social abilities and social abilities related to feeling, and the rest of the dimensions did not find any significant relation. It is concluded that there is a significant inverse relation between the variables video game addiction and social abilities. It is recommended to carry out programs for the training of the development of the students' social abilities.

Keywords: Video game addiction, social abilities, adolescents

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Estos últimos años la problemática de las adicciones a los videojuegos, ha suscitado interés de estudio principalmente en las profesiones de la salud, organizaciones nacionales e internacionales y centros de educación superior (Salas y Merino 2017).

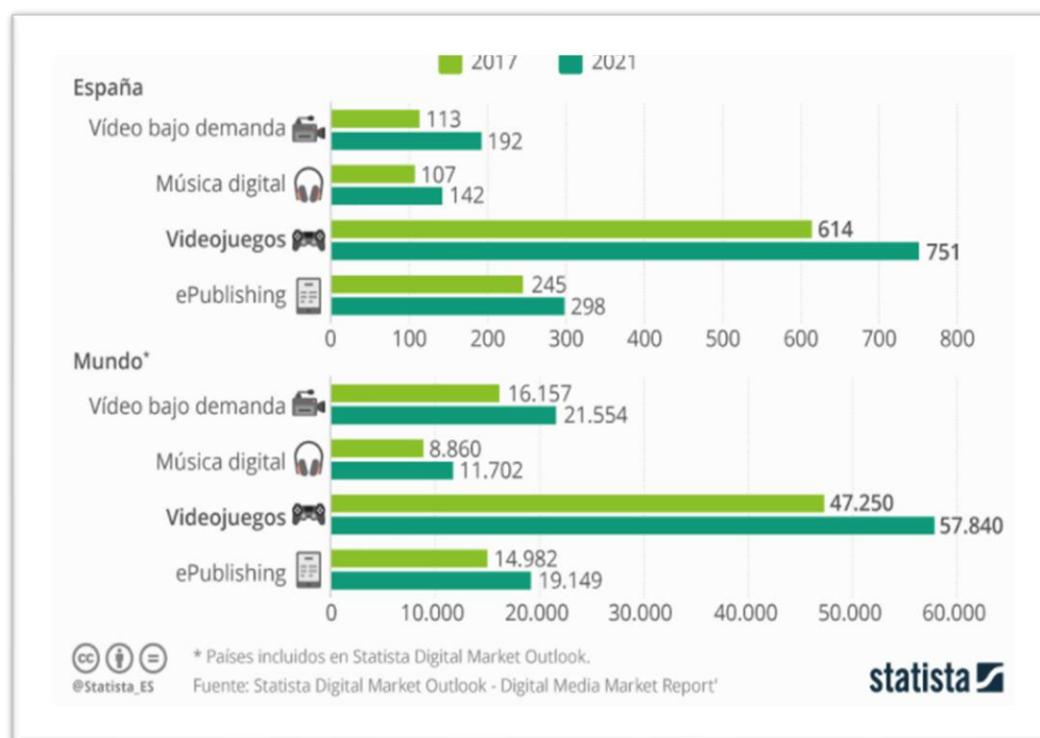
La adicción a videojuego está considerada como una enfermedad que conlleva a la persona a una exigencia incontrolable de jugar de forma compulsiva con los videojuegos. Se caracteriza por una urgencia incontrolable de jugar y apostar, de forma persistente y progresiva afectando negativamente la vida personal, familiar, social y salud mental (Organizacion Mundial de la Salud 2021).

A nivel mundial, el año 2017 la venta de videojuegos facturaron (47.250 millones de euros), como en 2021 (57.840 millones de euros). Siendo España uno de los países con un alto índice de uso de los videos juegos teniendo como la primera alternativa de ocio audiovisual, registrando el gasto en este rubro de 614 millones de euros en 2017., en 2021 la ganancias por la venta de los videojuegos

es de 751 millones de euros. Muchos estudios han determinado que entre el 9% y el 23% de los adolescentes y jóvenes españoles juegan a diario, registrando mayor uso de videojuegos los fines de semana. Con respecto al análisis del tiempo que dedican a jugar, se registra un 6.2 horas a la semana de promedio, observando que este aumento en horas de juego se incrementa con la edad. En España el 2017 se registraron 15,8 millones de video jugadores. El porcentaje de uso de videojuegos según el género fue el 56% de hombres y el 44% de mujeres, y el rango de edad mayoritariamente se ubica entre las edades de 6 y los 34, donde prevalece la población de adolescentes o pre-adolescentes de rango de edad de 11 y 14 años. En esta población, el 79% regularmente usa todo tipo de videojuegos. Se conoce que el 21% de los adolescentes de entre 14 y 18 años hace uso excesivo de nuevas tecnologías (Statista, Panorama mundial de las redes sociales - Datos estadístico, 2021).

Figura 1

El sector de videojuegos a nivel mundial y de mayor facturación



Nota: Statista (2021)

Asimismo, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 1993), refiere que los adolescentes deben desarrollar sus habilidades sociales porque son vitales en la vida cotidiana puesto que les permite contar con conocimientos de uno mismo para poder autoevaluarse y desarrollarse mejor como seres humanos, permitiendo al adolescente conocer sus debilidades, fortalezas y amenazas, pudiendo tener un mejor manejo de emociones, sabiendo elegir la mejor decisión y poder solucionar problemas logrando manejar la tensión y el estrés que uno percibe.

Los adolescentes hoy en día no han logrado desarrollar en plenitud sus habilidades sociales y esto se debe a las inadecuadas relaciones en la familia, lo cual da lugar a que los adolescentes presenten dificultades para establecer una comunicación adecuada o de relacionarse armoniosamente con su entorno.

A nivel nacional, varios estudios han demostrado la incidencia de mayor uso de videojuegos generando que los niños y adolescentes permanezcan más horas conectados al internet desarrollando en ellos conductas de adicción a los videojuegos ya que dedican más tiempo a estar delante de la computadora o el celular. A ello se suma, la inadecuada relación interpersonal que ocasiona poca interacción de los niños y adolescentes con personas de su misma edad, esta realidad trae consigo un inadecuado desarrollo de las habilidades sociales.

La sociedad en conjunto debe prevenir las situaciones de dependencia mayor que pueden coadyuvar a ocasionar problemas posturales, interferencia en la falta de horas de sueño, trastornos alimenticios por no querer desconectarse para ingerir los alimentos, abandono de actividades vitales, no desear entrar a clases, llegando a presentar problemas de conducta, aprendizaje, bajo rendimiento académico e interacción social. La clave para prevenir es analizar los videojuegos que están

jugando los adolescentes, además de concientizar al uso responsable de estos videojuegos (Ministerio de Salud, 2021).

El desarrollo de habilidades sociales es de vital importancia, porque el adolescente necesita potencializar sus habilidades para reducir los niveles de riesgo y evitar un posible aislamiento social. El último Examen censal de estudiantes (ECE, 2018) desarrollado por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) nos ha demostrado que, en el Perú, la educación pone mayor relevancia a las competencias relacionadas con el área de Comunicación y Matemática que en el desarrollo de habilidades sociales. Entonces las consecuencias en el desarrollo de las habilidades sociales por el uso inadecuado del videojuego perjudicarían al adolescente, ubicándolos en situaciones de riesgo y vulnerable a cualquier problema social.

Estos resultados de las investigaciones sobre este tema, son inquietantes ya que, debemos precisar un aspecto particular de la etapa de la adolescencia donde el ser humano busca reafirmar su identidad la cual ocasiona inestabilidad y vulnerabilidad en el adolescente.

En vista de esta problemática se genera la inquietud de investigar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica.

1.2 Delimitación del problema

1.2.1. Delimitación Temporal.

Este estudio se desarrolló entre los meses de mayo a septiembre del año 2021.

1.2.2. Delimitación Espacial.

El estudio se realizó en una población de estudiantes de la institución educativa estatal “Santa Rosa” del nivel secundario, del distrito de

Huachocolpa, provincia de Tayacaja, del departamento de Huancavelica - 2021.

1.2.3. Delimitación Temática.

Esta investigación tomó como base teórica la adicción a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011) quienes la conceptualizan como parte de las adicciones psicológicas, que se definen como conjunto de conductas repetitivas sin que el individuo pueda tener el control. Para recabar la información se empleará el Test de Dependencia a Videojuegos elaborado por (Chóliz y Marco, 2011). Este test fue adaptado en Perú sin modificaciones por Salas y Merino (2017) donde se considera cuatro dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a videojuegos y dificultad en el control.

Por otra parte, este estudio tomó en cuenta la propuesta teórica del modelo de las habilidades sociales de (Goldstein 1983). Se utilizó como instrumento la Lista de chequeos de habilidades sociales (LCHS) la cual considera las siguientes dimensiones: Primeras habilidades sociales, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, Habilidades alternativas a la agresión, Habilidades para hacer presente el estrés y las Habilidades de planificación.

También, se observó la relación que existe entre las variables antes mencionadas.

1.3. Formulación del problema

1.3.1 Problema general.

¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?

1.3.2 Problemas específicos.

¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?

¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?

¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?

¿Qué relación existe entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?

¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?

¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?

1.4 Justificación

1.4.1 Social

El análisis de los resultados de la investigación sirve como información para elaborar estrategias prevención promocional con la participación de padres de familia, apoderados y docentes para poder brindar una intervención oportuna al problema y así poder ayudar a prevenir las consecuencias negativas de la adicción a los videojuegos en los adolescentes. Ya que muchos de los videojuegos presentan acciones agresivas esto podría conllevar a desensibilizar y la persona mostraría tolerancia frente a la violencia. Además de perturbar las relaciones en la familia debido a que interfiere con las conductas saludables e higiénicas de la persona, es decir aislamiento, faltan a su aseo personal, alimentación, pocas horas de sueño y bajo rendimiento académico.

1.4.2 Teórica

Contribuye para futuras investigaciones que guarden relación con las variables evaluadas o la temática tratada, permitiendo ofrecer información sobre adicción a videojuegos y habilidades sociales.

El estudio permitió establecer la relación entre las variables de adicción a videojuegos y habilidades sociales en adolescente.

1.4.3 Metodológica

Esta investigación uso el diseño correlacional donde se buscó demostrar la relación entre las variables.

A través de la aplicación de los instrumentos que se emplearon en la presente investigación, se demostró su validez y confiabilidad, para poder ser utilizados en posteriores estudios y de ello se dedujo su estandarización, por lo cual podemos decir que tiene justificación metodológica.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

1.5.2. Objetivos específicos

Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Internacionales

Valido (2019) investigo “*Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes*”, de la Universidad de la Laguna - España. Tuvo por objetivo, determinar las causas personales, familiares y sociales que influyen a la adicción a los videojuegos. Su metodología de investigación se centró en el enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño correlacional. La muestra fue constituida por 946 adolescentes. Concluyendo que existen ciertas características de la personalidad como la ansiedad, impulsividad para planificar acciones, problemas en las relaciones familiares, deficiente estabilidad, responsabilidad, apertura al cambio y baja cordialidad, estas características podrían influir al abuso de los videojuegos.

Peláez (2019), investigó “*Dependencia al teléfono móvil y su relación con habilidades sociales en estudiantes de bachillerato del colegio adventista Gedeón de la ciudad de Quito.*” De la Universidad Tecnológica de Indoamerica – Ecuador. El estudio tuvo como objetivo estudiar la relación entre las variables dependencia al

móvil y habilidades sociales. Fue una investigación de tipo cuantitativo y correlacional. Se estudió en una muestra de 100 adolescentes. Se aplicaron los siguientes instrumentos el Test de dependencia al móvil (TDM) de Mariano Choliz Montañés y la Escala de Habilidades Sociales de Goldstain. Los resultados fueron, el nivel de habilidades sociales es bajo y la dependencia al móvil se presenta en un nivel promedio. Con la correlación de Pearson se comprobó que existe una correlación negativa entre las dos variables estudiadas.

Amaro y Yépez (2017), publicó su artículo de investigación “*Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto Estado Lara*” en la Revista Boletín Médico de Posgrado de la Universidad Centrocidental Lisandro Alvarado. Cuyo propósito fue, investigar el uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los estudiantes. La muestra conto con 59 estudiantes. Teniendo como resultado que los adolescentes desarrollan factores de riesgo cuando el uso de los videojuegos es excesivo.

Monzonís (2017) en su trabajo titulado, “*Propuesta de un programa de intervención escolar en el abuso de videojuegos de rol online en Valencia*” de la Universidad de Valencia – España. Su propósito fue conocer el nivel de horas de juego en aquellos alumnos de la ESO en los que se detecte un abuso excesivo del mismo. La muestra fue la población joven y adolescente más vulnerable. Los resultados fueron que los adolescentes desarrollan adicción y dependencia a las nuevas tecnologías, esta propuesta de programa se presenta para dar respuesta a la necesidad de intervenir en el ámbito escolar en alumnos que ya presentan una conducta de juego excesiva.

Viracocha (2017) en su estudio “*Uso de dispositivos móviles y desarrollo de habilidades sociales en adolescentes en Quito*” de la Universidad Central –

Ecuador. Cuyo objetivo fue determinar la influencia del uso de dispositivos móviles en el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes. Manejó la metodología de investigación de tipo no experimental. Buscó comprobar la hipótesis de que a mayor uso de dispositivos móviles es mayor el nivel de daño en el desarrollo de las habilidades sociales. Cuya muestra fueron 227 adolescentes. Donde los resultados validaron la hipótesis del trabajo de investigación.

Nacionales

Espinoza (2020) investigó *“Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio salesiano San Juan Bosco, Ayacucho”* de la Universidad Federico Froebel. Teniendo como objetivo determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de los juegos en red. El estudio se basó en el enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel correlacional, descriptivo. Trabajó con una población de 114 adolescentes. Concluyendo que existe una correlación significativa inversa entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de juegos en red.

Pillaca (2019), *“Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas”* de la Universidad Privada del Norte. Su propósito fue identificar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales. Teniendo una muestra no probabilística de 256 adolescentes. La investigación centra su metodología en un diseño no experimental, de tipo descriptivo correlacional. Se emplearon los siguientes instrumentos Lista de Chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Lemmens,

Valkenburg y Peter. Se arribó a la conclusión; a mayor uso de videojuegos, menor desarrollo de habilidades sociales en los adolescentes.

Quispe (2019) “*Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur*” de la Universidad Autónoma del Perú. Su objetivo fue correlacionar entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes. La metodología que empleó se basó en el enfoque cuantitativo, diseño no experimental y correlacional. Muestra que constituyeron 470 adolescentes. Utilizó el Cuestionario de dependencia a videojuegos de Marcos y Chóliz (2012) y la Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1989). Arribando a la siguiente conclusión, cuanto mayor es la presencia de dependencia a videojuegos, menor es el uso de habilidades sociales.

Huayta (2019) estudio “*Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez*” de la Universidad Privada de Tacna. La presente investigación planteó como objetivo general determinar la relación existente entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes. Su metodología de estudio fue de tipo descriptivo y correlacional, con un diseño no experimental, transeccional. Con una muestra de 161 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron el Test de dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y la Lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein (1978).

Llegando a determinar la existencia de correlación entre las variables estudiadas (siendo el coeficiente de relación Rho de Spearman = - 0.246, con una Sig. (bilateral) de $0.03 < 0,05$. Entonces se pudo concluir la demostración de las

hipótesis específicas permitiendo corroborar la existencia de la relación entre todas las dimensiones de las dos variables estudiadas.

Ampudia (2019) estudio “*Adicción al internet y habilidades sociales en adolescentes de nivel secundaria de dos instituciones educativas en Villa El Salvador*” de la Universidad Autónoma del Perú. Su propósito fue determinar la relación entre la adicción al internet y las habilidades sociales en adolescentes. Se estudió a una muestra de 599 alumnos. Se usó el método de tipo correlacional, cuantitativo, diseño no experimental y de corte transversal. Concluyendo la existencia de una relación estadísticamente significativa e inversa entre la adicción al internet y las habilidades sociales. Asimismo, se halló la relación estadísticamente significativa y predominantemente inversa entre todas las dimensiones de las dos variables estudiadas.

Locales

De la Cruz y Flores (2020) “*Habilidades sociales en los estudiantes del quinto grado de secundaria de las instituciones educativas urbana y rural del distrito de Yauli*” de la Universidad Nacional de Huancavelica. Su objetivo fue comparar el nivel de las habilidades sociales de los alumnos de dos colegios. Su metodología se basó en el enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo comparativo. Su muestra estuvo conformada por 40 adolescentes. Se utilizó la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1978) para el recojo de datos. Encontrando el siguiente resultado el 62,5% de adolescentes presentan nivel medio de desarrollo de habilidades sociales y el 37,5% presentan nivel alto. Del mismo modo, predomina el nivel medio de las habilidades sociales en los adolescentes de zonas urbana y rural.

Sánchez y Torres (2020) indagaron los “*Nivel de adicción tecnológica en los estudiantes de 5° grado de secundaria en una I.E. de Jauja - Junín*” de la

Universidad Nacional de Huancavelica. Su propósito fue determinar el nivel de adicción tecnológica en los estudiantes. Su metodología fue de tipo básico, nivel descriptivo, el método científico y el diseño no experimental de corte transeccional descriptivo. Se trabajó con una población de 235 estudiantes, siendo la muestra 130. Los resultados hallados fueron, los adolescentes presentan un nivel de adicción tecnológica moderado con una media aritmética de 43,55 puntos, que demuestra objetivamente el nivel moderado de adicción tecnológica.

Casahuilca (2019) “*Habilidades Sociales en adolescentes que estudia en la Institución Educativa Los Libertadores en Ticrapo*” de la Universidad Nacional de Huancavelica. Teniendo como propósito determinar el nivel de habilidades sociales en los adolescentes. Se aplicó el enfoque cuantitativo, descriptivo, observacional, transversal prospectivo. Cuya población y muestra fueron 104 estudiantes. Los resultados fueron, se identificaron cuatro dimensiones en la variable de habilidades sociales y son: asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones. Hallaron el nivel de habilidades en las dimensiones: asertividad, comunicación y autoestima donde la mayoría obtuvo un nivel medio, sin embargo, en cuanto a la dimensión toma de decisiones la mayoría se encuentra en un nivel alto. Por lo tanto las habilidades sociales de los adolescentes son de nivel medio.

Artezano (2018) estudio “*Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018*” de la Universidad Peruana Los Andes. Su propósito fue identificar la incidencia de adicción a videojuegos en los estudiantes. Su metodología se basó en el método científico, de tipo descriptivo, transversal, con enfoque cuantitativo y diseño descriptivo simple. Su población la constituyeron 2928, y su muestra fue 340 adolescentes. El instrumento que se aplicó fue el “Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)”.

Los resultados fueron el 45% muestran nivel de adicción bajo, 26,1% medio y 28,8% nivel alto. De la población estudiada que se ubica en un nivel alto el 19,7% y son menores de 12 a 13 años, además de que el 37,4% pertenecen al género masculino. Un 20,9% dedican tiempo a los videojuegos todos los días, también se observa que un 26,8% dedican a jugar de 2 a 4 horas. Con respecto a la dimensión de abstinencia el 32% se ubica en nivel alto, en la dimensión de abuso y tolerancia 42,5% se encuentra en nivel alto, la dimensión de problemas derivados del uso excesivo el 54,2% se ubica en un nivel alto. Por último en la dimensión de dificultad en el control de la adicción el 30,7% se ubica en un nivel alto.

Suárez (2018) desarrolló “*Autoestima y Adicción a los juegos en red (Dota2) en la I.E. Andrés Bello de Pilcomayo, 2018*” de la Universidad Continental. Teniendo el propósito de identificar la relación que existe entre el nivel de autoestima y la adicción a los juegos en red en estudiantes. El estudio centro su metodología dentro de un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental. La población fueron 396 y la muestra 60 adolescentes. Finalmente, se concluye reportando que si existe una correlación negativa significativa entre la autoestima y la adicción a los juegos en red (Dota 2) en estudiantes de nivel secundario.

2.2.Bases teóricas o científicas

2.2.1. Adicción a videojuegos

Definiciones

Adicción

El término “adicción” expresa sumisión, o capitulación a un dueño, o amo. La denotación del término apoya a justificar el régimen de esclavitud, Chóliz (2006) en su artículo Adicción al juego de azar explica que una característica relevante de todo proceso adictivo viene a ser la dependencia de un “amo”. En el proceso adictivo este amo puede ser los diferentes tipos de sustancias adictivas como el alcohol, la heroína, barbitúricos, etc. Asimismo existen adicciones sin sustancia donde el amo viene a ser el juego de azar, los videojuegos, el teléfono, las compras, etc. Donde a través de estas sustancias o la repetición de estos comportamientos el individuo consigue un estado de bienestar y adaptación. Entonces la dependencia se consume cuando el individuo no solo busca conseguir placer sino busca superar el malestar de la privación. Podemos concluir que la adicción representa una forma absurda de atentar contra la libertad personal.

Videojuego

El juego es una actividad inherente en el hombre de vital importancia para el desarrollo intelectual, la construcción del conocimiento, el desarrollo afectivo, en la adquisición de roles de género, establecimiento de relaciones interpersonales, entretenimiento, podríamos ir enumerando muchos aspectos en donde se ve su trascendencia.

Chóliz y Marco (2011) aseguran que el juego promueve las experiencias y el desarrollo de habilidades sociales. Actividad prodigiosa que nos prepara la

tolerancia a la frustración. Gracias a los videojuegos podemos llevar a cabo, acciones creativas imposibles de realizar en la vida real que son posibles en un mundo virtual.

Adicción a videojuegos

El juego es parte de nuestra condición humana y ayuda a muchos aspectos de nuestro aprendizaje también es fuente de entretenimiento y diversión. Sin embargo ciertos tipos de juegos añadidos con la influencia de factores personales pueden hacer que estos comportamientos hacia los juegos empiezan como algo ocasional evolucionan hacia el uso compulsivo transitando por el juego problemático incluso llegando a desarrollar un juego patológico.

La adicción a videojuegos, es un trastorno que conlleva a la persona a una exigencia incontrolable de jugar de forma coercitiva a los videojuegos. La persona es impulsiva ya que es incapaz de controlar sus ganas y este deseo le lleva a jugar más de tres horas incrementando así número de horas frente a un computador o una videoconsola. (OMS, 2021).

Chóliz y Marco (2011) en su artículo “Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia” nos dice que los videojuegos tienen una alta incidencia en nuestra motivación, por su formato atractivo en que se presentan. Utilizan diseños coloridos y entretenidos que requieren rapidez en la práctica, diversos gráficos y fotos realistas y sobre todo son simples en su uso para que un sujeto desde edad muy temprana pueda manipular. Podemos sumar la motivación a lograr subir de nivel que genera un estímulo emocional. Toda esta fórmula atractiva de la presentación de los videojuegos ha logrado atrapar y cautivar cada vez más a gran cantidad de aficionados. Entonces, podríamos concluir que es una causa para la adicción a los videojuegos. El

experimentar la intensidad, la rapidez y la capacidad de superación que se vive al jugar un videojuego, el sujeto se motiva hacia la conquista de llegar a la meta y por ende persiste en esta conducta.

Características de la adicción a los videojuegos

Revisando bibliografía sobre este tema muchos autores refieren estas principales características donde se describe las conductas presentes en la mayoría de los adictos a los videojuegos. (Griffiths, 2005).

a) Preocupación excesiva

Uno de los rasgos del sujeto que presenta adicción a los juegos online o videojuegos es la constante preocupación por jugar cuando está lejos de ellos. Se muestra irritado y desinteresado en realizar otras actividades o pensar en otros temas es decir está más pendiente volver a jugar los videojuegos.

b) Mentir sobre el uso de los videojuegos

Las personas que sufren esta adicción menosprecian la cantidad de tiempo que pasan jugando un videojuego. Mienten se justifican para poder utilizar la computadora, el celular o la videoconsola, justificando ese periodo de juego con otros fines de instrucción.

c) Falta de control

El individuo se siente incapaz de dominar el tiempo que juega en la computadora, celular o videoconsola. Inicia el juego con la intención de jugar 10 o 25 minutos y luego ese tiempo se va alargando hasta jugar por horas seguidas.

d) Pérdida de tiempo

Debido a la falta de autocontrol para parar de jugar, el individuo adicto a los videojuegos pasa frente a su videojuego aun no le de utilidad, tal vez esperando que cargue o deseando la respuesta de otro jugador. Teniendo como consecuencia la dedicación de horas a su videojuego perdiendo tiempo valioso que se dedica a otras actividades de su día a día.

e) Impacto negativo en otros aspectos de la vida

Otro de los rasgos del individuo con adicción a los videojuegos es el descuido a otras actividades y aspectos de su vida diaria. También conlleva a que la persona se aisle de su entorno social y familiar, llega al extremo de desentenderse de su cuidado y limpieza personal.

Ciertos individuos evitan situaciones o sentimientos negativos o incómodos: utilizan a los videojuegos como refugio, evadiendo los problemas y no enfrentan las situaciones o sentimientos incómodos como por ejemplo, la tristeza, las discusiones o conflictos familiares o con amigos, el bajo rendimiento académico y por ende las malas calificaciones.

f) Actitud defensiva

Cuando a un individuo con rasgos de adicción a los videojuegos se le hace la observación de que dedica demasiado tiempo a jugar con su celular o computadora se sienten ofendidos y se ponen a la defensiva. Tal es así que niegan dicha actitud o comportamiento siendo esto un indicador negativo, ya que la persona parece no tomar conciencia

sobre los problemas que trae esta actitud frente al videojuego como podría ser el aislamiento social.

g) Mal uso del dinero

Otro rasgo recurrente en las personas adictas a los videojuegos es el gasto desmedido de dinero que invierten para jugar, asimismo invierte demasiado dinero para comprar artículos relacionados a su videojuego favorito, a los implementos de la consola, la computadora o celular.

h) Sentimientos encontrados

Al inicio la persona cuando jugaba sus videojuegos, estos provocaban sentimientos de euforia, que con el paso de periodos largos de juego este sentimiento se convierte en sentimientos de culpa. Haciendo que la persona fluya en sentimientos negativos debido a la culpa que siente por dedicar tiempo excesivo a los videojuegos. También este sentimiento de culpa está relacionado con las frecuentes discusiones con familiares cercanos que realizan observaciones sobre la relación del individuo con los videojuegos.

Después de analizar cada una de las características de los rasgos que presenta una persona adicta a los videojuegos podemos concluir: La adicción a los videojuegos trae consecuencias negativas, perjudiciales y efectos negativos en su estado emocional en los individuos que sufren esta adicción. También se observa la existencia de deterioro del comportamiento de socialización que trae como consecuencia conflictos entre el jugador y el círculo familiar que lo rodea.

Consecuencias de la adicción a los videojuegos

Existen varios estudios sobre las consecuencias negativas en las personas que hacen uso excesivo del videojuego.

En estos estudios un tercio de la población dedicada de manera compulsiva al uso excesivo de los videojuegos, se encontraron consecuencias negativas en el aspecto físico a nivel de los dedos y de las manos se observaron presencia de ampollas, dolor en los dedos, muñeca, codos e inflamación de tendones, además de alucinaciones auditivas y el sedentarismo ocasiona la condición de obesidad.

Con respecto a las consecuencias negativas en el aspecto social de las personas que juegan excesivamente los videojuegos se observa que los individuos no desarrollan habilidades sociales, debido a que al pasar demasiado tiempo interactuando con los videojuegos se aíslan. Los individuos disminuyen en su interacción con sus amigos.

Artezano (2018) menciona que el Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades, respecto al artículo “Adicción a los videojuegos” nos muestra la disminución del rendimiento académico en los individuos que pasan demasiadas horas jugando videojuegos que antes dedicaban a las actividades académicas. Del mismo modo, se ve afectada la calidad de sueño y los hábitos alimenticios teniendo influencia negativa en la capacidad de concentración y atención.

En el aspecto de la comunicación las consecuencias negativas es el incremento de conflictos familiares, ocasionado por la falta de comunicación asertiva, causando separación y desacuerdo. Son muchos los aspectos o dimensiones del individuo que se ven afectados por esta adicción a continuación hare referencia a

algunos más de los que hemos ido explicando. Trae consecuencias negativas en el aspecto económico y rendimiento laboral (Pillaca, 2019).

Uso, abuso y adicción a videojuegos

Cuando se habla del uso de videojuegos se entiende como el acceso que se tiene ha dicho medio, en cuanto a frecuencia, tiempo. Es decir, cuando no implica consecuencias negativas a la persona (Echeburúa y Corral, 2010).

El abuso se define como un tipo de uso a los videojuegos teniendo en cuenta la frecuencia o el tiempo que se pasa frente al videojuego. Perjudicando en varios aspectos al individuo y a los familiares cercanos (Echeburúa, 2016).

El termino adicción a videojuegos se caracteriza por presentar tres rasgos en la persona que la padece: baja tolerancia, abstinencia y dependencia (Echeburúa y Corral, 2010).

Marco y Chóliz (2011) dicen sobre la adicción a los videojuegos, es el uso excesivo del empleo de los dispositivos electrónicos con los que accede a los videojuegos, resaltando que la adicción impacta negativamente en varios aspectos de la vida del individuo, sobre todo en el área personal y social.

Teorías explicativas sobre las adicciones a los videojuegos

Griffiths (2005) elabora una explicación teórica con respecto a las adicciones sin sustancias adictivas, haciendo referencia a la adicción a los videojuegos, afirmando que la conducta adictiva tiene seis criterios. La prominencia es el primer criterio que explica que un adicto a los videojuegos se encuentra constantemente preocupado cuando se encuentra lejos del videojuego, ocasionando desviaciones cognitivas y la disminución en su interacción social. Asimismo, el jugador piensa constantemente en la próxima jugada que realizara, provocando en la persona un estado de alerta constante.

Otro criterio es la fluctuación constante en el estado de ánimo, según Griffiths (2005) esto conlleva a que la persona experimente sensaciones tranquilizadoras y de escape llegando a la insensibilidad.

La tolerancia, es otro criterio de la adicción a los videojuegos, a través del deterioro de la tolerancia se explica el proceso por el cual se incrementa el tiempo de uso de los videojuegos que cuyo objetivo es cubrir los cambios anímico de la persona. Otro criterio relevante vienen a ser los síntomas de abstinencia que son estados emocionales o físicos desagradable ocasionados por la privación de los videojuegos o la disminución del tiempo de uso (Griffiths, 2005).

Por último se explica los dos criterios restantes como son; los conflictos y las recaídas, siempre alrededor de la adicción se presentan conflictos interpersonales que repercuten en las actividades diarias o habituales que una persona desarrolla en la escuela, trabajo, etc. Muchas veces se manifiesta a través de la pérdida de control sobre el uso de los videojuegos. Con respecto a las recaídas el individuo esta propenso a repetir las conductas anteriores. Muchas veces se observa en un uso aún más excesivo e incontrolable que antes de la privación de los videojuegos (Griffiths, 2005).

Teoría principal

Modelo explicativo del juego patológico

La presente investigación tiene como sustento el modelo explicativo del juego patológico y lo adaptaremos para explicar la adicción a videojuegos. (Chóliz, 2006).

Figura 2
Modelo explicativo del juego patológico



Nota: Chóliz (2006)

La interpretación del modelo explicativo del juego patológico se fundamenta bajo el modelo cognitivo conductual. Chóliz y Marco (2011) nos explican la existencia de las principales motivaciones presentes en una persona que experimenta adicción a los videojuegos son: un ambiente atractivo y agradable donde el jugador tiene el dominio, contenidos creativos para la interacción con otros jugadores, con quienes se comparten desafíos y metas a conseguir. Esta fórmula es un refuerzo positivo para el uso excesivo de los videojuegos haciendo que se incremente el tiempo de juego descontrolado, que conllevan a una dependencia, que luego se convertirá en una adicción teniendo en cuenta los criterios ya explicados.

Dimensiones de adicción a los videojuegos

Según Chóliz y Marco (2011), refieren que la adicción a los videojuegos se divide en cuatro dimensiones, las cuales detallare a continuación

1. Abstinencia

Esta sintomatología es la más relevante y hace referencia a la consecuencia que presenta el individuo al privarse del uso de los videojuegos manifestándose a través del malestar. Dicho malestar se observa principalmente en los estados de ánimo disfóricos, acompañados de una serie de actitudes de evitación para lidiar con el malestar.

2. Abuso y tolerancia

Viene a ser una de las características más importantes del trastorno de adicción, el individuo se siente insatisfecho a pesar de que usa el videojuego la misma cantidad de horas y juega a los mismos videojuegos. Al principio esos le producían satisfacción pero ahora ya no consiguen la misma intensidad que al inicio, por ello dedica más horas de juego buscando satisfacción. Entonces podemos concluir que la tolerancia está relacionada directamente con el uso excesivo del videojuego, porque la persona incrementa las horas de juego para obtener la satisfacción que le producía jugar al inicio y a pesar del incremento no lo logra su objetivo.

3. Problemas por el uso excesivo

Hace referencia a los efectos negativos provocados por el uso excesivo del videojuego principalmente en el área personal y social. Asimismo influye negativamente en el desarrollo de hábitos saludables, como la pérdida de sueño, los hábitos de alimentación saludable, el sedentarismo ocasiona obesidad y así podríamos citar muchos más aspecto.

4. Dificultad en el control

Esta dimensión nos explica los inconvenientes que se presentan cuando el individuo no puede dejar de jugar a los videojuegos. Se observa la preocupación y el deseo irresistible de volver a empezar el juego incluso en

ocasiones que el individuo se encuentra lejos de los videojuegos surge la necesidad de continuar jugando.

2.2.2. Habilidades sociales

Definiciones

Uno de investigadores que ha realizado un vasto estudio sobre este tema es Goldstein (1980), define las habilidades sociales como un conjunto de habilidades que hacen a una persona apto en usar o emplear dichas habilidades cuando se encuentra en interrelación con su entorno social. Dicho individuo manejará y controlara sus emociones durante la interacción con otras personas de forma que se respete los derechos de él sin perjudicar o ir en contra de los derechos de las demás persona con las que interactúa.

Para aclarar más este termino vamos a entender a las habilidades sociales como un conjunto de respuestas verbales y no verbales, que se encuentra interrelacionadas. La persona hace uso de estas habilidades cuando expresa sus sentimientos, sus necesidades, preferencias y opiniones interactuando con otras personas sin percibir angustia o ansiedad. Teniendo como efecto positivo que dicho individuo consiga refuerzos externo y auto reforzamiento para seguir socializando (Gismero, 2010).

Según Monjas (2000) las habilidades sociales son un conjunto de facultades inherentes al ser humano que ayudan a descubrir, comprender, interpretar y dar respuesta a los diferentes estímulos que se generan cuando la persona se relaciona con su medio social. Entonces las habilidades sociales ofrecen un beneficio importante en el desarrollo psicosocial del ser humano.

Importancia de las habilidades sociales

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2011) el desarrollo de las habilidades sociales tienen vital importancia en el campo educativo, porque el desarrollo psicosocial del niño o adolescente está influenciado de las relaciones positivas que mantenga con sus pares. Si analizamos la situación de estos últimos años, nos damos cuenta que el progreso tecnológico ha llevado la comunicación a un mundo virtual desarrollando y dedicando tiempo de interacción humana en este medio virtual. Dicho cambio ha generado relaciones sociales indirectas acompañadas de actitudes poco saludables porque el medio de comunicación viene a ser por una computadora o celular. Perdiéndose así un aspecto necesario y que fortalecen el aspecto social del ser humano, como es el trato cordial y armonioso que se establece en un contacto directo. Entonces se hace necesario promover el desarrollo de habilidades sociales para poder contrarrestar estas consecuencias negativas que ha generado este mundo virtual. Enumerar las ventajas del desarrollo de habilidades sociales es muy extenso pero enumeraremos las más destacadas ya que gracias a las habilidades sociales las personas pueden relacionarse exitosamente con la familia y su entorno, logra generar un buen desempeño laboral, académico y social.

Monjas (2000) hace hincapié en la importancia del desarrollo de las habilidades sociales en el contexto educativo, porque permite a los estudiantes dotarse de habilidades que ayuden a mejorar su desarrollo psicosocial. El desarrollo del aspecto social de los estudiantes es apremiante e indispensable, ya que existen grupos o individuos que representan un riesgo potencial y más adelante presentaran dificultades en sus relaciones interpersonales que si no son atendidos a temprana edad podrían suscitar problemas sociales.

Habilidades sociales en los adolescentes

Huayta (2019, citado por Huamán, 2015) hace referencia a tres periodos durante el tránsito de la adolescencia. La etapa de la adolescencia es trascendental y susceptible al cambio. Existe relación entre las habilidades sociales y la etapa de la adolescencia porque, el adolescente vive una etapa de crisis de identidad, prepondera el interés por la aceptación del grupo social y surge la necesidad de experimentar situaciones donde sienta la adrenalina. Entonces se debe estar atentos a estos cambios biológicos para poder orientar y acompañar esta etapa y buscar el desarrollo social del adolescente. Seguidamente se presenta a detalle la correspondencia que existe entre habilidades sociales y la adolescencia según Papalia (2011).

a) Adolescencia temprana

Concierne al periodo de inicio de la educación secundaria, de 12 a 14 años de edad. En cuanto al desarrollo cerebral en esta etapa, se observa la prevalencia del uso de la amígdala, órgano ubicado en el fondo del lóbulo temporal y tiene como función principal intervenir en las reacciones emocionales e instintivas del ser humano.

b) Adolescencia intermedia o media

En este periodo el individuo se encuentra transitando la educación secundaria, Papalia (1993) nos explica que inicia a partir de los 15 a 17 años de edad. El cerebro en esta etapa muestra esquemas semejantes a los de un cerebro adulto, porque se observa mayor actividad de los lóbulos frontales encargados de la planeación, el juicio, el razonamiento, el control de impulsos y la regulación emocional. Actividades muy importantes que permite realizar juicios más razonables, eficaces y precisos. Entonces si el cerebro del adolescente no logra madurar presentara dificultades para poder realizar

razonamientos y tomar decisiones certeras. Es así como se explica las elecciones poco razonables de los adolescentes, como la adicción a sustancias y otros riesgos a los que se expone constantemente. Además es importante el desarrollo de los sistemas corticales frontales que se encuentran relacionados con la motivación, la impulsividad y la adicción. El desarrollo deficiente de estos sistemas explican el por qué los adolescentes muestran dificultad para plantearse y enfocarse en metas de largo plazo asimismo explica la razón por la cual el adolescente busca vivir emociones intensas y novedosas.

c) Adolescencia tardía o fase de resolución de la adolescencia

Comprende el periodo de la educación superior o universitaria, desde los 18 hasta los 21 años. La adolescencia es una etapa de transformación en consecuencia los cambios en dicho periodo son relevantes durante el proceso vital de una persona. Y abarca cambios biológicos, conductas emocionales, psicológicas y cognitivas que no siempre se limitan a un tiempo específico de inicio y finalización, esto varía de acuerdo a los factores personales y del contexto social de cada individuo.

Teoría de aprendizaje social de Bandura

Bandura (1987) Teniendo como referente a la teoría de las conductas sociales, contribuyó a explicar el desarrollo de las habilidades sociales. Realizó un experimento en el año de 1963, con la participación de infantes pequeños, a quienes se les pidió observar un video donde se pegaba a un juguete “Bobo”, llegando a la conclusión que los niños constantemente copian comportamientos. Entonces cuando se habla de la adquisición y desarrollo de habilidades sociales podemos decir que además del componente genético del individuo se suma el componente social en aprendizaje de actitudes o comportamientos. Siendo importante mostrar

modelos de socialización positivos, armoniosos donde se fomente el respeto donde el niño y adolescente aprenda a interrelacionarse para una convivencia sana y armoniosa.

Teoría de la interacción social de Vygotsky

Vygotsky a través de su teoría nos manifiesta la influencia que tiene la cultura en el desarrollo cognitivo, poniendo énfasis en la importancia de la socialización para el desarrollo psicosocial de la persona. La interrelación del individuo con su medio social favorece al aprendizaje de la solución de problemas que surgen en el día a día desarrollando de este modo la habilidad resolutoria.

La socialización antecede al desarrollo humano entonces todos aquellos quienes vienen a ser mediadores del aprendizaje como son los padres, docentes y compañeros, ayudan a formar en el niño su autonomía e independencia. (Vygotsky, 1988).

Teoría principal

Modelo de las habilidades sociales de Goldstein

Goldstein (1980) cuando define a las habilidades sociales se refiere a las actuaciones o habilidades sociales usadas competentemente en la interacción social. Son un conjunto de actuaciones que el ser humano adquiere a través de condicionamientos del ambiente que cambia a lo largo de su vida. Estas actuaciones o comportamientos son necesarios en la interacción social porque, ayudan al individuo a vincularse de forma satisfactoria y efectiva. Se logran desarrollar gracias a la interacción con otros sujetos.

Dimensiones de habilidades sociales

Goldstein (1980) a continuación se detallan las seis dimensiones de las habilidades sociales que este investigador estableció:

1. Primeras habilidades sociales

Son conductas básicas que utiliza un individuo cuando esta interrelacionándose con otras personas. Estos comportamientos exhiben estos indicadores: escuchar, comenzar y sostener una conversación con otra persona, formular interrogantes y ofrecer agradecimiento, además de cumplidos a otra persona.

2. Habilidades sociales avanzadas

Estas actuaciones tienen como objetivo el convencer de hacer o pedir algo al interlocutor. Sus indicadores son: solicitar ayuda, ofrecer y seguir instrucciones, pedir perdón y persuadir a otras personas.

3. Habilidades relacionadas con los sentimientos

Estas habilidades ayudan al autoconocimiento, decir pensamientos o sentimientos apropiadamente, a la comprensión de que sienten las otras personas, solución de problemas, expresión y resolución de los temores y fracasos.

4. Habilidades alternativas a la agresión

Estas habilidades describen la aptitud que tiene un individuo para regularizar sus emociones, la capacidad de mostrar empatía a pesar que se encuentre en un entorno que le causa molestia o ira. Asimismo se relaciona con la capacidad de impedir conflictos y ser parte de situaciones donde se realicen bromas.

5. Habilidades para hacer frente al estrés

Estas habilidades surgen cuando el individuo atraviesan situaciones problemáticas, permitiendo el desarrollo de mecanismo de afrontamiento a la situación.

6. Habilidades de planificación

Estas aptitudes se relacionan con el establecimiento y planificación de metas que se desarrollan a corto o largo tiempo. Ayudando a tomar decisiones pertinentes para dar resolución a problemas. La persona puede realizar una actividad reconociendo que puede y no puede hacer. Estas habilidades ayudan al sujeto a permanecer seguro y estable en el logro del objetivo trazado.

2.3 Marco conceptual

Definición de términos

Adicción a videojuegos

La adicción a videojuegos, es un trastorno que conlleva a la persona a una exigencia incontrolable de jugar de forma coercitiva a los videojuegos. La persona es impulsiva ya que es incapaz de controlar sus ganas y este deseo le lleva a jugar más de tres horas incrementando así número de horas frente a un computador o una videoconsola. (OMS, 2021).

Habilidades Sociales

Según Goldstein (1989) define las habilidades sociales como un conjunto de habilidades que hacen a una persona apta para usar o emplear dichas habilidades cuando se encuentra en interrelación con su entorno social. Dicho individuo manejará y controlará sus emociones durante la interacción con otras personas de forma que se respete los derechos de él sin perjudicar o ir en contra de los derechos de las demás persona con las que interactúa.

Adolescencia

Etapa del ciclo vital del ser humano entendido entre las primeras manifestaciones de la pubertad, que pone fin a la etapa de la niñez. Considerada

como un periodo muy complejo debido a los múltiples cambios en los aspectos de vida del adolescente que culminará con el inicio de la etapa adulta. (OMS, 2021).

CAPITULO III

HIPÓTESIS

3.1. Formulación de hipótesis

Hipótesis General

H₁ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021.

H₀ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Hipótesis Específicas

He₁ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Ho₁ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

He2 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Ho2 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

He3 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Ho3 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

He4 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Ho4 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

He5 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal Huancavelica -2021.

Ho5 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal Huancavelica -2021.

He6 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Ho6 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

3.1. Variables

Variable 1: Adicción a videojuegos

Definición conceptual

La adicción a videojuegos, es un trastorno que conlleva a la persona a una exigencia incontrolable de jugar de forma coercitiva a los videojuegos. La persona es impulsiva ya que es incapaz de controlar sus ganas y este deseo le lleva a jugar más de tres horas incrementando así número de horas frente a un computador o una videoconsola. (OMS, 2021).

Definición operacional

Se hallaron los resultados aplicando el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de (Salas y Merino, 2011), este instrumento consta de las siguientes dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por el uso excesivo y dificultad en el control

Variable 2: Habilidades Sociales

Definición conceptual

Es un conjunto de habilidades que hacen a una persona apta para usar o emplear dichas habilidades cuando se encuentra en interrelación con su entorno social. Dicho individuo manejará y controlará sus emociones durante la interacción con otras personas de forma que se respete los derechos de él sin perjudicar o ir en contra de los derechos de las demás persona con las que interactúa. (Goldstein, 1980).

Definición operacional

Se hallaron los resultados aplicando la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980), donde se clasifica las habilidades sociales en las siguientes dimensiones: Primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades de planificación.

CAPITULO IV

METODOLOGIA

4.1 Método de investigación

Método general

El estudio empleó como método general el método científico, donde un conjunto de hechos y de variables que pertenecen a dicho conjunto son descritas, analizadas e interpretadas tal como se producen en la realidad (Sánchez y Reyes, 2017).

El método específico que fue empleado es el método hipotético deductivo. Este método se aplicó para realizar la contrastación de hipótesis considerando la recolección de datos y los instrumentos, partiendo de un supuesto o planteamiento del problema (Sánchez y Reyes 2017).

4.2 Tipo de investigación

Según el campo de estudio, el tipo de investigación es básica, porque consiste en descubrir nuevos conocimientos mediante la exploración, descripción y explicación del fenómeno en estudio (Sanchez y Reyes, 2017).

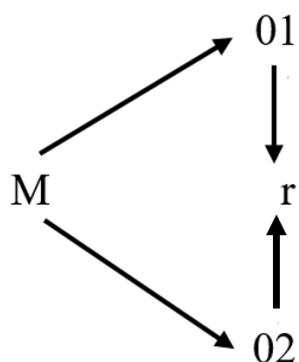
4.3 Nivel de investigación

El presente trabajo es de nivel relacional, porque fue un estudio de causa y efecto que demostró dependencia probabilística entre las variables (Supo, 2012).

4.4 Diseño de investigación

El estudio utilizó el diseño correlacional, ya que se orienta a determinar el grado de relación existente entre dos o más variables de una misma muestra de sujetos (Sánchez y Reyes, 2017).

Su diagrama es:



Dónde:

M = Estudiantes que representan a la institución educativa estatal “Santa Rosa” del distrito de Huachocolpa, provincia de Tayacaja, departamento de Huancavelica

O1 = Adicción a videojuego

O2 = Habilidades sociales

r = Relación entre Adicción a videojuego y Habilidades sociales.

4.5 Población y muestra

Población

Según Sanchez y Reyes (2017) comprende a todas las piezas de alguna clase bien determinada de individuos, acontecimientos u cosas. De esta forma la población fueron 167 estudiantes de secundaria de la institución educativa estatal

“Santa Rosa” distrito de Huachocolpa, provincia de Tayacaja, del departamento de Huancavelica.

Tabla 1: *Número de estudiantes por grado y sección.*

GRADO	SECCIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES
1°	A	14
	B	14
	C	14
2°	A	15
	B	16
3°	A	17
	B	18
4°	A	14
	B	12
5°	A	17
	B	16
TOTAL		167

Nota: Elaboración propia.

Muestra

Para Sanchez y Reyes (2017) viene a ser el subconjunto de una población, que dispone especiales características de aquella.

En la investigación la muestra seleccionada fueron 115 estudiantes de secundaria de la institución educativa estatal “Santa Rosa” distrito de Huachocolpa, provincia de Tayacaja, del departamento de Huancavelica.

La técnica utilizada, fue el muestreo no probabilístico por conveniencia, este tipo de muestreo permite el análisis de casos que están disponibles y a los cuales el investigador tiene acceso. (Hernández et al, 2014).

Criterios de Inclusión:

- Estudiantes de ambos sexos (varón y mujer), matriculados en el periodo escolar 2021.
- Estudiantes que participan regularmente en clases virtuales.
- Estudiantes de primero a quinto del nivel de secundaria.

- Estudiantes que enviaron el asentimiento informado, firmado por sus padres o apoderados.

Criterios de Exclusión:

- Alumnos que no figuran en la nómina oficial de matrícula en el periodo escolar 2021.
- Estudiantes que no asisten regularmente a clases virtuales.
- Estudiantes con necesidades educativas especiales.
- Estudiantes que no cuentan con internet.
- Estudiantes cuyos padres o apoderados no accedieron a firmar la autorización.

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Observación indirecta

En el estudio se utilizó la técnica indirecta. Ya que es aquella que no requiere o en la que no es posible la comunicación cara a cara entre el investigador y los sujetos investigados (Sánchez y Reyes 2017).

Instrumentos

Según (Carrasco, 2009) considera que los instrumentos son recursos precisos y objetivos, que poseen validez y confiabilidad, permitiendo al investigador obtener y registrar datos que son motivos de estudio.

Por otro lado, debido a la coyuntura por la cual se está atravesando a causa de la pandemia, la aplicación de los instrumentos fue de forma virtual, a través del formulario Google que posteriormente fue analizado estadísticamente, asimismo se tuvo en cuenta la firma de la autorización de los padres o apoderados para participar del estudio.

En la investigación utilizaron los siguientes instrumentos: para la variable 1 el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de (Chóliz y Marco, 2011) y la variable 2 la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1980).

Variable 1

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de (Chóliz y Marco, 2011)

Ficha técnica

Nombre Original: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Año: 2011

Autor: Mariano Chóliz y Marco

Adaptación: Edwin Salas y Cesar Merino en el 2017 en Perú

Objetivo: Evaluación de dependencia de videojuego en adolescentes

Administración: Adolescentes

Tiempo de duración: Sin límite del tiempo

Aplicación: Individual y colectivo

Dimensiones:

- **I:** Abstinencia (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25).
- **II:** Abuso y tolerancia (ítems 1, 5, 8, 9 y 12).
- **III:** Problemas ocasionados por el uso excesivo (ítems 16, 17, 19 y 23).
- **IV:** Dificultad en el control (ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24).

Validez

Para la validación se utilizó el método de validez de contenido y la técnica de juicio de expertos, asimismo para el análisis de los datos se utilizó el estadígrafo de V de Aiken. Para ello, se compartió el instrumento a 3 expertos especialistas en el tema de estudio, quienes concluyeron que el test presenta validez de contenido perfecto, ya que los ítems que la integran

constituyen una muestra representativa de los indicadores de la propiedad que se mide. Para ello se requiere que se defina con precisión el comportamiento que se trata de medir (Cortada, 2000).

Tabla 2:
Coefficiente de concordancia del Test de Dependencia de Videojuego

	Suficiencia	Relevancia	Coherencia	Claridad
Suma de valoración de los 3 jueces	3	3	3	3
V de Aiken por criterios	1.00	1.00	1.00	1.00
V de Aiken		1.00		

Nota: Test de Dependencia de Videojuego (TDV)

De acuerdo a la puntuación de validez, la V de Aiken es 1, por lo que hay una validez de contenido perfecto del test a emplear, demostrando que existe una aceptación por parte de los jueces de los ítems del test de dependencia de videojuego.

Confiabilidad

Se utilizó el método de consistencia interna, realizado a través de una prueba piloto donde se administró la encuesta a 20 estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica. y para el análisis de los datos se utilizó el Alpha de cronbach demostrando un índice de confiabilidad de 0.94, que indica un nivel de confiabilidad excelente.

Tabla 3:
Resultado de confiabilidad del Test de Dependencia de Videojuego (TDV)

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.94	25

Nota: Test de Dependencia de Videojuego

P. Valor de Alfa de Cronbach es 0.94, el coeficiente de alfa es excelente, este valor de significancia refiere a un nivel de confiabilidad excelente según (George y Mallery, 2003).

Variable 2

Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1980)

Ficha técnica

Nombre Original: Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

Año: 1980

Autor: Arnold P. Goldstein

Adaptación: Ambrosio Tomas entre 1994-1995 en Perú

Traducido: por Rosa Vásquez en 1983

Objetivo: Determinar y evaluar las dificultades y potenciales en las habilidades sociales de un individuo.

Administración: Adolescentes

Tiempo de duración: Sin límite del tiempo

Aplicación: Individual y colectivo

Dimensiones: Primeras habilidades sociales, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación.

Puntuación: El valor máximo en un ítem es 5 y el mínimo es 1, esto nos permite identificar la medida en la que el sujeto es competente o deficiente en el uso de una habilidad social, siendo los puntajes 1 y 2 las que nos indican que existe déficit en el uso de la habilidad. Dicho puntaje como mínimo es 50 y como máximo es 250 puntos.

Validez

Se utilizó el método de validez de contenido y la técnica de juicio de expertos, para el análisis de los datos se utilizó el estadígrafo de V de Aiken. Para ello, se compartió el instrumento a 3 expertos en el tema, cada uno de ellos evaluó de manera independiente la relevancia, suficiencia, coherencia y claridad con la que están redactadas cada ítem. Concluyeron que el test presenta validez de contenido perfecto, ya que los ítems que la integran constituyen una muestra representativa de los indicadores de la propiedad que se mide. Para ello se requiere que se defina con precisión el comportamiento que se trata de medir (Cortada, 2000).

Tabla 4:

Coefficiente de concordancia de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

	Suficiencia	Relevancia	Coherencia	Claridad
Suma de valoración de los 3 jueces V de Aiken por criterios	3	3	3	3
V de Aiken	1.00	1.00	1.00	1.00
		1.00		

Nota: Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

De acuerdo a la puntuación de validez, la V de Aiken es 1, por lo que hay una validez de contenido perfecto del instrumento a emplear, demostrando que existe una aceptación por parte de los jueces de los ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales.

Confiabilidad

Se utilizó el método de consistencia interna, realizado a través de una prueba piloto donde se administró la encuesta a 20 estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica. Para el análisis de los

datos se utilizó el Alpha de cronbach demostrando un índice de confiabilidad de 0.93, que indica un nivel de confiabilidad excelente.

Tabla 5:

Resultado de confiabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.93	50

Nota: Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

P. Valor de Alfa de Cronbach es 0.93, el coeficiente de alfa es excelente, este valor de significancia refiere a un nivel de confiabilidad excelente según (George y Mallery, 2003).

4.7 Técnicas de procesamiento y análisis de Datos

Para el procesamiento y análisis se utilizó los programas estadísticos SPSS versión 25, hoja de cálculo de Microsoft Excel, también se utilizó la estadística descriptiva para obtener los resultados a través de tablas, gráficos de frecuencia y porcentajes; asimismo se utilizó la estadística inferencial para determinar la relación de las variables utilizando la prueba estadísticos de Rho de Spearman ya que la escala de medición de los dos instrumentos es de tipo ordinal.

4.8 Aspectos éticos de la investigación

Durante todo el desarrollo de la investigación se tuvo en cuenta los Aspectos Éticos del Reglamento General de Investigación de la Universidad Peruana Los Andes actualizado al 2019, donde se establece de acuerdo al Art. 27 y Art. 28 lo siguiente: los individuos que forman parte de la población objetiva del estudio prevalece su derecho a conservar su dignidad, su libertad, a la confidencialidad y privacidad.

Del mismo modo, se les informó sobre el resultado exacto e inequívoco a las personas evaluadas y se cuidó siempre la integridad, la salud psicológica de los

participantes, garantizando la confidencialidad y el anonimato. La investigadora en todo el proceso del desarrollo de la investigación garantizó la originalidad, objetividad y veracidad de la información, iniciando con la formulación del problema, la recolección de datos y la información de los datos obtenidos. Mostrando responsabilidad y compromiso con la investigación.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1.Descripción de Resultados

Tabla 6

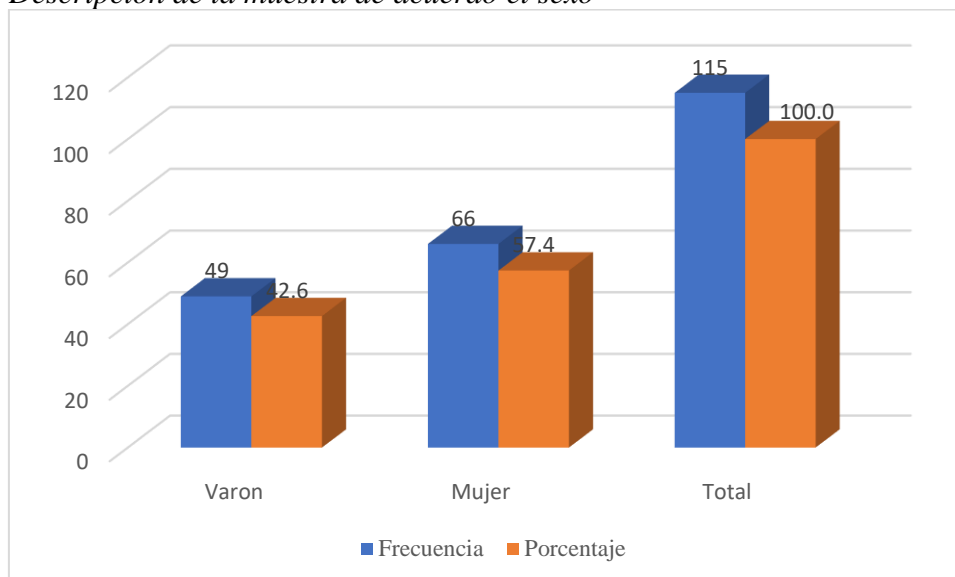
Descripción de la muestra de acuerdo al sexo

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Varón	49	42.6
Mujer	66	57.4
Total	115	100.0

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

Figura 3

Descripción de la muestra de acuerdo el sexo



Interpretación: En la tabla 6 y figura 3, se puede observar los resultados de la de la muestra de acuerdo el sexo, El 57.4%, representan varones y el 42.6% las mujeres.

Tabla 7

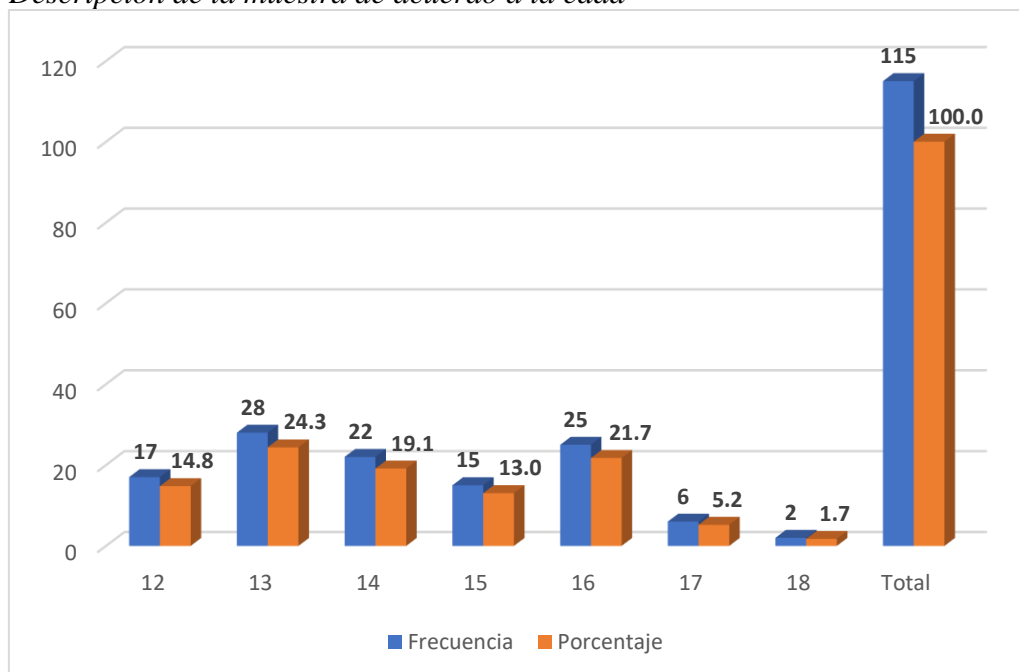
Descripción de la muestra de acuerdo a la edad

Edad	Frecuencia	Porcentaje
12	17	14.8
13	28	24.3
14	22	19.1
15	15	13.0
16	25	21.7
17	6	5.2
18	2	1.7
Total	115	100.0

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

Figura 4

Descripción de la muestra de acuerdo a la edad

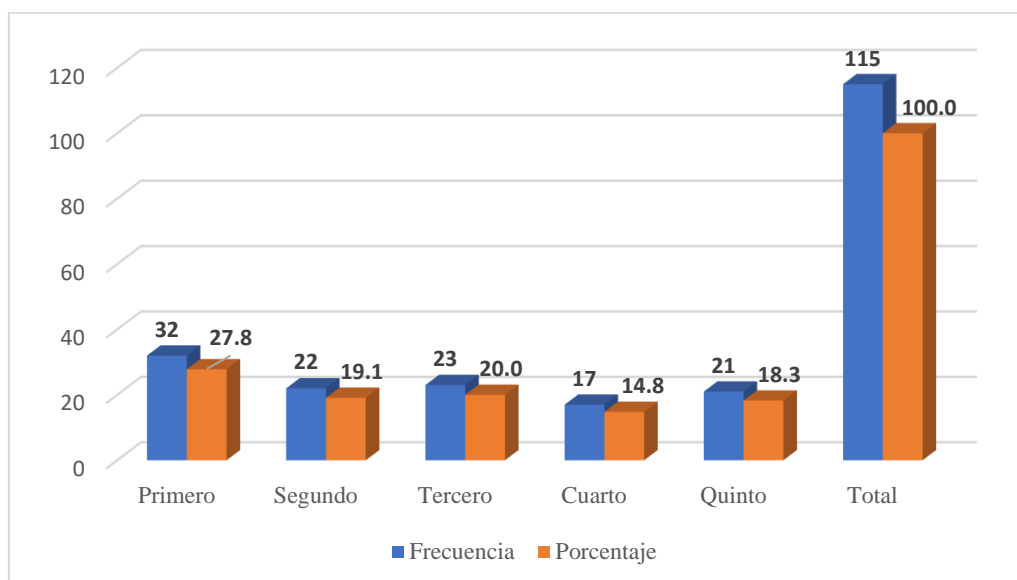


Interpretación: En la tabla 7 y figura 4, se puede observar los resultados de la de la muestra de acuerdo las edades, se puede observar en la edad de 12 años el 14.8%, en 13 años el 24.3%, en 14 años el 19.1%, en 15 años el 13.0%, en 16 el 21.7%, en 17 años el 5.2% y en 18 años el 1.7%.

Tabla 8*Descripción de la muestra de acuerdo al grado*

Grado	Frecuencia	Porcentaje
Primero	32	27.8
Segundo	22	19.1
Tercero	23	20.0
Cuarto	17	14.8
Quinto	21	18.3
Total	115	100.0

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

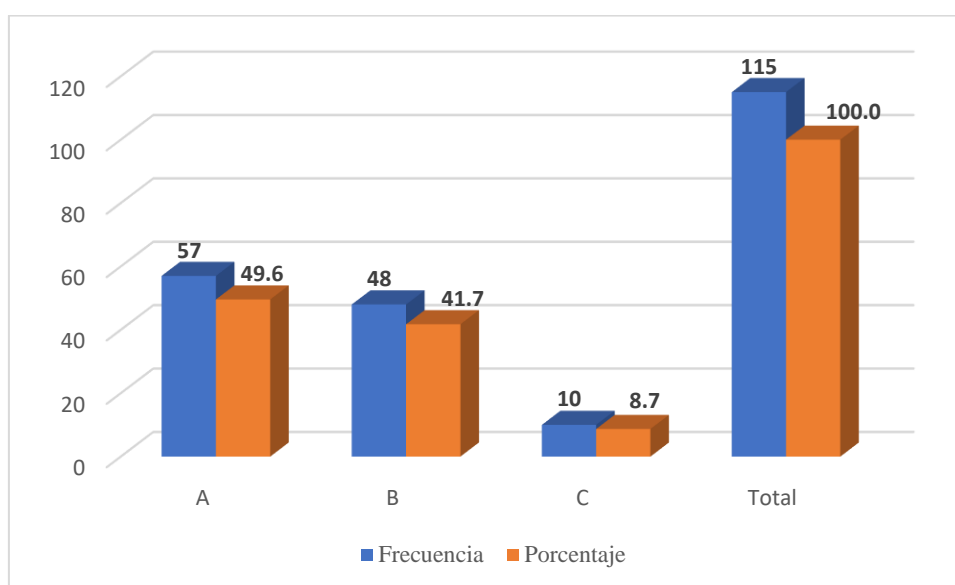
Figura 5*Descripción de la muestra de acuerdo al grado*

Interpretación: En la tabla 8 y figura 5, se puede observar los resultados de la de la muestra de acuerdo los grados, se presentan en primer grado de secundaria el 27.8%, en segundo grado el 19.1%, en tercer grado el 20.0%, en cuarto grado el 14.8% y en quinto grado el 18.3%.

Tabla 9*Descripción de la muestra de acuerdo a las secciones*

Sección	Frecuencia	Porcentaje
A	57	49.6
B	48	41.7
C	10	8.7
Total	115	100.0

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

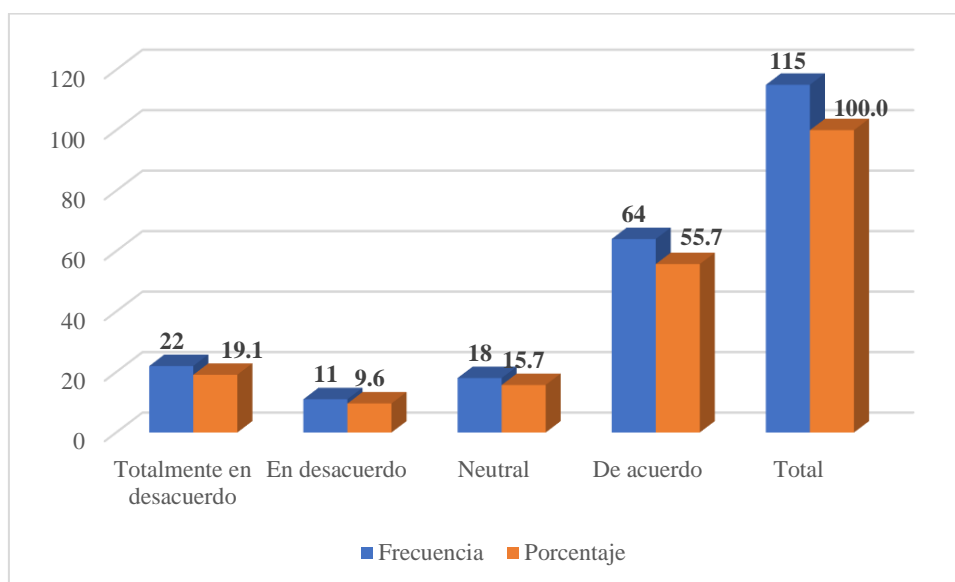
Figura 6*Descripción de la muestra de acuerdo a las secciones*

Interpretación: En la tabla 9 y figura 6, se puede observar los resultados de la de la muestra de acuerdo las secciones, se presentan en la sección “A” el 49.6%, en la sección “B” 41.7% y en la sección “C” el 8.7%.

Tabla 10*Resultados de la variable adicción a videojuego*

Adicción a videojuego	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	22	19.1
En desacuerdo	11	9.6
Neutral	18	15.7
De acuerdo	64	55.7
Total	115	100.0

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

Figura 7*Resultados de la variable adicción a videojuego*

Interpretación: En la tabla 10 y figura 7, se presentan los resultados de la variable de adicciones a videojuego. En totalmente en desacuerdo se identificó el 19.1%, en desacuerdo el 11.6%, en neutral el 15.7%, y en de acuerdo el 55.7%.

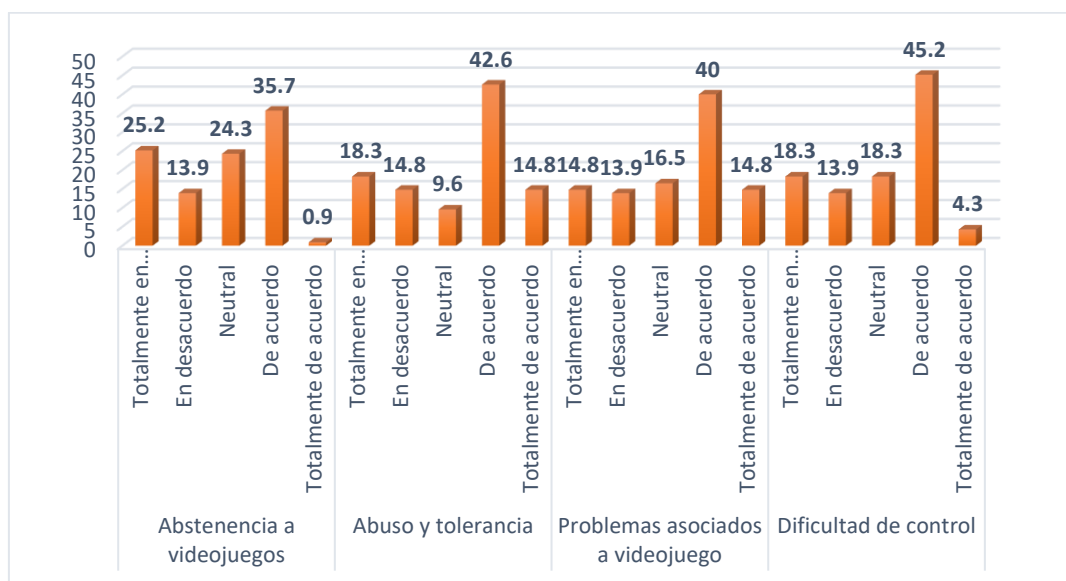
Tabla 11*Resultados de las dimensiones de adicción a videojuego*

Dimensiones de adicción a videojuego	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Abstenencia a videojuegos	Totalmente en desacuerdo	29	25.2
	En desacuerdo	16	13.9
	Neutral	28	24.3
	De acuerdo	41	35.7
	Totalmente de acuerdo	1	0.9
Abuso y tolerancia	Totalmente en desacuerdo	21	18.3
	En desacuerdo	17	14.8
	Neutral	11	9.6
	De acuerdo	49	42.6
	Totalmente de acuerdo	17	14.8
Problemas asociados a videojuego	Totalmente en desacuerdo	17	14.8
	En desacuerdo	16	13.9
	Neutral	19	16.5
	De acuerdo	46	40.0
	Totalmente de acuerdo	17	14.8
Dificultad de control	Totalmente en desacuerdo	21	18.3
	En desacuerdo	16	13.9
	Neutral	21	18.3
	De acuerdo	52	45.2
	Totalmente de acuerdo	5	4.3

Nota: Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV, 2021.

Figura 8

Resultados de las dimensiones de adicción a videojuegos



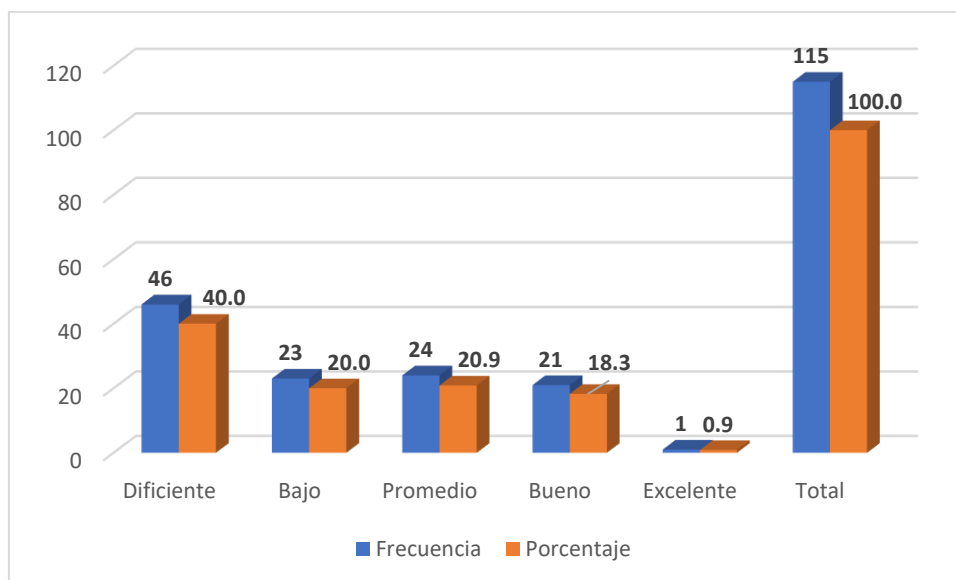
Interpretación: En la tabla 11 y figura 8, se presentan los resultados de las dimensiones de adicción a videojuego. En la dimensión de abstenencia a videojuego se observa 25.2% en totalmente en desacuerdo, 13.9% en desacuerdo, 24.3% neutral, el 35.7% en de acuerdo y 0.9% en totalmente de acuerdo. En la dimensión de abuso y tolerancia se tiene, el 18.3% en totalmente en desacuerdo, 14.8% en desacuerdo, 9.6% neutral, 42.6% en de acuerdo y 14.8% en totalmente de acuerdo. En la dimensión de problemas asociados a videojuegos, se tiene el 14.8% en totalmente en desacuerdo, 13.9% en desacuerdo, 16.5% neutral, 40.0% en de acuerdo y 14.8% en totalmente de acuerdo. En la dimensión de dificultad de control, se tiene el 18.3% en totalmente en desacuerdo, 13.9% en desacuerdo, 18.3% neutral, 45.2% en de acuerdo y 4.3% en totalmente de acuerdo.

Tabla 12

Resultados de la variable de habilidades sociales

Habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	46	40.0
Bajo	23	20.0
Promedio	24	20.9
Bueno	21	18.3
Excelente	1	0.9
Total	115	100.0

Nota: Elaboración propia con base a la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

Figura 9*Resultados de la variable de habilidades sociales*

Interpretación: En la tabla 12 y figura 9, se presentan los resultados de la variable de habilidades sociales. En el nivel deficiente se tiene 40.0%, en nivel bajo 20.0%, en nivel promedio 20.9%, en nivel bueno 18.3% y en excelente el 0.9%.

Tabla 13

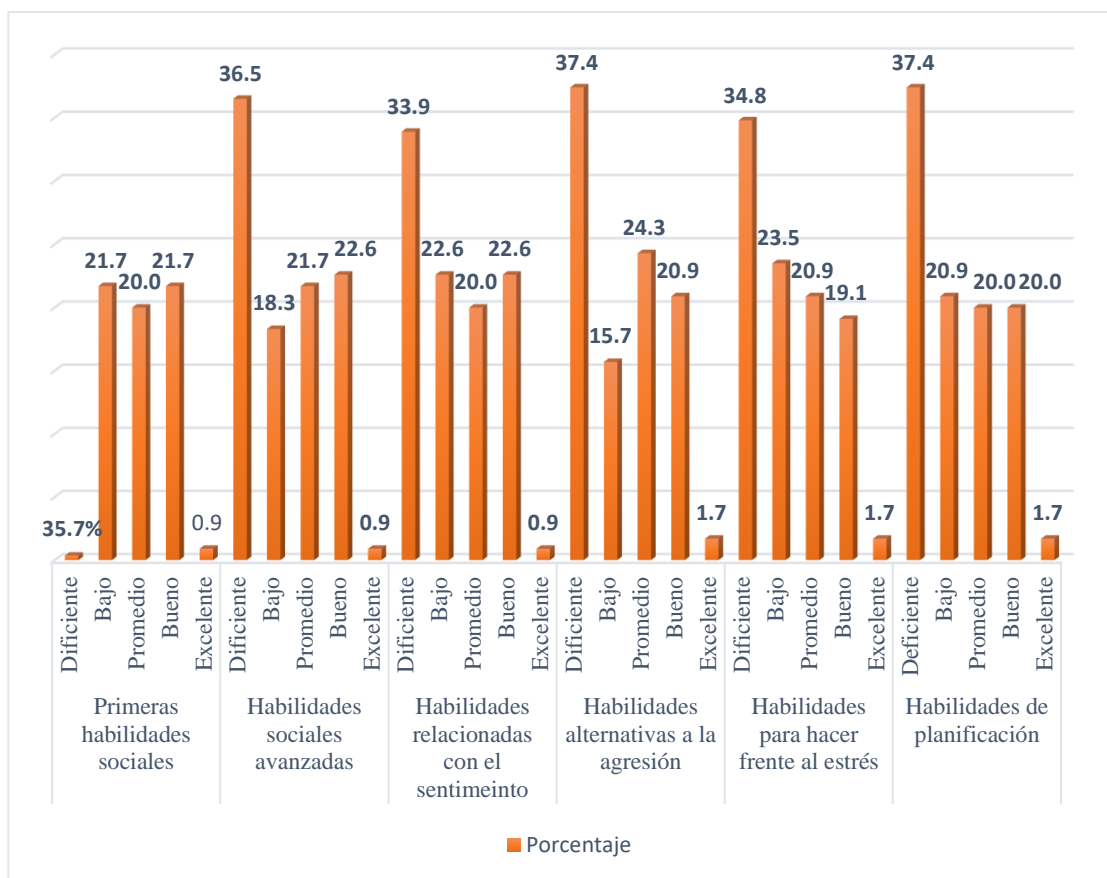
Resultados de las dimensiones de habilidades sociales

Dimensiones de habilidades sociales	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Primeras habilidades sociales	Deficiente	41	35.7
	Bajo	25	21.7
	Promedio	23	20.0
	Bueno	25	21.7
	Exelente	1	0.9
Habilidades sociales avanzadas	Deficiente	42	36.5
	Bajo	21	18.3
	Promedio	25	21.7
	Bueno	26	22.6
	Exelente	1	0.9
Habilidades relacionadas con el sentimiento	Deficiente	39	33.9
	Bajo	26	22.6
	Promedio	23	20.0
	Bueno	26	22.6
	Exelente	1	0.9
Habilidades alternativas a la agresión	Deficiente	43	37.4
	Bajo	18	15.7
	Promedio	28	24.3
	Bueno	24	20.9
	Exelente	2	1.7
Habilidades para hacer frente al estrés	Deficiente	40	34.8
	Bajo	27	23.5
	Promedio	24	20.9
	Bueno	22	19.1
	Exelente	2	1.7
Habilidades de planificación	Deficiente	43	37.4
	Bajo	24	20.9
	Promedio	23	20.0
	Bueno	23	20.0
	Exelente	2	1.7

Nota: Elaboración propia con base a la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

Figura 10

Resultados de las dimensiones de habilidades sociales



Interpretación: En la tabla 13 y figura 10, se presentan los resultados de las dimensiones de habilidades sociales. En la dimensión de primeras habilidades sociales se puede observar en nivel deficiente el 35.7%, en nivel bajo 21.7%, en nivel promedio 20.0%, en nivel bueno 21.7% y en nivel excelente 0.9%. En la dimensión de habilidades sociales avanzadas se tiene en nivel deficiente 36.5%, en nivel bajo 18.3%, en nivel promedio 21.7%, en nivel bueno 22.0% y en nivel excelente 0.9%. En la dimensión de habilidades relacionadas con el sentimiento se tiene, en nivel deficiente 33.9%, en nivel bajo 22.6%, en nivel promedio 20.0%, en nivel bueno 22.6% y en nivel excelente 0.9%. En la dimensión de habilidades alternativas a la agresión se muestran, en nivel deficiente 37.4%, en nivel bajo 15.7%, en nivel promedio 24.3%, en nivel bueno 20.9% y en nivel excelente 1,7%. En la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés se tiene, en nivel deficiente 34.8%, en nivel

bajo 23.5%, en nivel promedio 20.9%, en nivel bueno 19.1% y en nivel excelente 1.7%. En la dimensión de habilidades de planificación se tiene, en nivel deficiente 37.4%, en nivel bajo 20.9%, en nivel promedio 20.0%, en nivel bueno 20.0% y en nivel excelente 1,7%.

5.2. Contratación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

H0 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

H1 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Criterio para la decisión estadística

P-valor $< \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P-valor $> \alpha$ = La H_0 se aprueba. No es significativo

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó, para la prueba de hipótesis, la Correlación de Rho de Spearman, por tratarse a nivel ordinal.

Relación entre adicción a videojuego y las habilidades sociales

		Adicción a videojuego	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1.000	.257**
	Sig. (bilateral)		0.006
	N	115	115

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

En la tabla 14, se aprecia la prueba de hipótesis general, donde los resultados se relacionan entre adicción a videojuego y las habilidades sociales haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.257^{**}$, P. valor = $0.006 < 0.05$), P. valor es menor que el margen de error = 0.05 (alfa). Por lo tanto, la correlación es significativa inversa, lo que indicaría que a mayor adicción a videojuegos y menor desarrollo de habilidades sociales.

En conclusión, se aprueba la hipótesis alterna ya que existen correlación inversa y significativa entre los variables de adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021.

Prueba de hipótesis específica 1

H0 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

H1 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Criterio para la decisión estadística

P-valor $< \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P-valor $> \alpha$ = La H_0 se aprueba. No es significativo

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó, para la prueba de hipótesis, la Correlación de Rho de Spearman, por tratarse a nivel ordinal.

Tabla 15

Relación entre adicciones a videojuego y las primeras habilidades sociales

		Adicción a videojuego	Primeras habilidades sociales
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1.000	- 0.005
	Sig. (bilateral)		0.956
	N	115	115

Nota: Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

En la tabla 15, se aprecia la prueba de la hipótesis específica 1, donde los resultados se relacionan entre adicción a videojuego y las primeras habilidades sociales haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando (Rho = - 0.005, P. valor = 0.956 $>$ 0.05), P. valor es mayor que el margen de error = 0.05 (alfa). Por lo tanto, la correlación no es significativa.

En conclusión, se aprueba la hipótesis nula ya que no existen correlación significativa entre los variables de adicción a videojuegos y las primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Prueba de hipótesis específica 2

H0 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

H1 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Criterio para la decisión estadística

P-valor $< \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P-valor $> \alpha$ = La H_0 se aprueba. No es significativo

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó, para la prueba de hipótesis, la Correlación de Rho de Spearman, por tratarse a nivel ordinal.

Tabla 16

Relación entre adicciones a videojuego y las habilidades sociales avanzadas

		Adicción a videojuego	Habilidades sociales avanzadas
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1.000	.286**
	Sig. (bilateral)		0.002
	N	115	115

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

En la tabla 16, se aprecia la prueba de hipótesis específica 2, donde los resultados se relacionan entre adicción a videojuego y las habilidades sociales avanzadas haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando (Rho = 0.286** , P. valor = 0.002 < 0.05), P. valor es menor que el margen de error = 0.05 (alfa). Por

lo tanto, la correlación es significativa inversa, lo que indicaría que a mayor adicción a videojuegos y menor desarrollo de habilidades sociales avanzadas.

En conclusión, se aprueba la hipótesis alterna ya que existen correlación inversa y significativa entre los variables de adicción a videojuegos y las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Prueba de hipótesis específica 3

H0 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

H1 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Criterio para la decisión estadística

P-valor $< \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P-valor $> \alpha$ = La H_0 se aprueba. No es significativo

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó, para la prueba de hipótesis, la Correlación de Rho de Spearman, por tratarse a nivel ordinal.

Tabla 17

Relación entre adicciones a videojuego y las habilidades relacionadas con los sentimientos

		Adicción a videojuego	Habilidades relacionadas con los sentimientos
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1.000	.322**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	115	115

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

En la tabla 17, se aprecia la prueba de hipótesis específica 3, donde los resultados se relacionan entre adicción a videojuego y las habilidades relacionadas con los sentimientos haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = .322^{**}$, $P. \text{ valor} = 0.000 < 0.05$), $P. \text{ valor}$ es menor que el margen de error = 0.05 (alfa). Por lo tanto, la correlación es significativa inversa, lo que indicaría que a mayor adicción a videojuegos y menor desarrollo de habilidades relacionados con los sentimientos.

En conclusión, se aprueba la hipótesis alterna ya que existen correlación inversa y significativa entre los variables de adicción a videojuegos y las habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Prueba de hipótesis específica 4

H0 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

H1 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Criterio para la decisión estadística

P-valor $< \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P-valor $> \alpha$ = La H_0 se aprueba. No es significativo

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó, para la prueba de hipótesis, la Correlación de Rho de Spearman, por tratarse a nivel ordinal.

Tabla 18

Relación entre adicciones a videojuego y las habilidades alternativas a la agresión

		Adicción a videojuegos	Habilidades alternativas a la agresión
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1.000	.049
	Sig. (bilateral)		0.604
	N	115	115

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

En la tabla 18, se aprecia la prueba de hipótesis específica 4, donde los resultados se relacionan entre adicción a videojuego y las habilidades alternativas a la agresión haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando (Rho

= 0.049, P. valor = 0.604 > 0.05), P. valor es mayor que el margen de error = 0.05 (alfa). Por lo tanto, la correlación no es significativa.

En conclusión, se aprueba la hipótesis nula ya que no existen correlación significativa entre los variables de adicción a videojuegos y las habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Prueba de hipótesis específica 5

H0 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal Huancavelica -2021.

H1 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal Huancavelica -2021.

Criterio para la decisión estadística

P-valor < α = La H₁ se aprueba. Es significativo

P-valor > α = La H₀ se aprueba. No es significativo

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó, para la prueba de hipótesis, la Correlación de Rho de Spearman, por tratarse a nivel ordinal.

Tabla 19

Relación entre adicciones a videojuego y las habilidades para hacer frente al estrés

		Adicción a videojuego	Habilidades para hacer frente al estrés
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1.000	.093
	Sig. (bilateral)		0.322
	N	115	115

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

En la tabla 19, se aprecia la prueba de hipótesis específica 5, donde los resultados se relacionan entre adicción a videojuego y las habilidades para hacer frente al estrés haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando (Rho = 0.093, P. valor = 0.322 > 0.05), P. valor es mayor que el mayor de error = 0.05 (alfa). Por lo tanto, la correlación no es significativa

En conclusión, se aprueba la hipótesis nula ya que no existen correlación significativa entre los variables de adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Prueba de hipótesis específica 6

H0 No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

H1 Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

Criterio para la decisión estadística

P-valor $< \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P-valor $> \alpha$ = La H_0 se aprueba. No es significativo

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó, para la prueba de hipótesis, la Correlación de Rho de Spearman, por tratarse a nivel ordinal.

Tabla 20

Relación entre adicciones a videojuego y las habilidades de planificación

		Adicción a videojuego	Habilidades de planificación
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1.000	.065
	Sig. (bilateral)		0.491
	N	115	115

Nota: Elaboración propia con base al Test de Dependencia de Videojuegos –TDV y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, 2021.

En la tabla 20, se aprecia la prueba de hipótesis específica 6, donde los resultados se relacionan entre adicción a videojuego y las habilidades de planificación haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando (Rho = 0.065, P. valor = 0.491 $>$ 0.05), P. valor es mayor que el margen de error = 0.05 (alfa). Por lo tanto, la correlación no es significativa.

En conclusión, se aprueba la hipótesis nula ya que no existen correlación significativa entre los variables de adicción a videojuegos y las habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se presenta la discusión de resultados de la presente investigación. El estudio tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Para ello, se aplicó Test de Dependencia de Videojuegos (TVD) de (Chóliz y Marco, 2011) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de (Goldstein, 1980).

En la investigación realizada se identificó que más de 50% de estudiantes afirman hacer el uso de dispositivo móvil para videojuegos y en un desarrollo de habilidades sociales se ubican en nivel deficiente con 40.0%. Estos resultados guardan concordancia con el estudio de Viracocha (2017) donde comprueba en su investigación uso de dispositivos móviles y desarrollo de habilidades sociales en adolescentes, que cuanto mayor es la frecuencia de uso de un dispositivo móvil mayor es el nivel de modificación y afectación de las habilidades sociales, un 40% de adolescentes afirma hacer uso de su dispositivo móvil.

En la presente investigación, como objetivo general, se planteó, determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Los resultados fueron que, si existe relación significativa inversa entre la adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica, según la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.257^{**}$, P. valor = $0.006 < 0.05$), P. valor es menor que el margen de error = 0.05 de alfa. Indicando que, a mayor uso de videojuegos, menor desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. De acuerdo el Ministerio de Educación (2011) el desarrollo de las

habilidades sociales es de vital importancia en el campo educativo, ya que las relaciones interpersonales dependen de las buenas relaciones con los pares. Si analizamos el contexto actual, el avance tecnológico ha llevado la comunicación a un mundo virtual desarrollando y dedicando tiempo de interconexión humana en este medio virtual. Dicho cambio ha generado relaciones sociales indirectas acompañadas de actitudes poco saludables porque el medio de comunicación viene a ser por una computadora o celular.

Así mismo Monjas (2000) hace hincapié en la importancia del desarrollo de las habilidades sociales en el contexto educativo, porque permite a los estudiantes dotarse de habilidades que ayuden a mejorar su desarrollo psicosocial. El desarrollo del aspecto social de los estudiantes es apremiante e indispensable, ya que existen grupos o individuos que representan un riesgo potencial y más adelante presentarán dificultades en sus relaciones interpersonales que si no son atendidos a temprana edad podrían suscitar problemas sociales.

Según el análisis de los resultados sobre la adicción a los videojuegos se afirma que los estudiantes con mayor adicción continuamente padecen sufrimiento emocional, problemas en torno a la forma de manejarse tanto sentimentalmente como en relación a sus conflictos interpersonales, entonces su desarrollo de su estado emocional se ve constantemente afectado por su patrón dependiente hacia el uso de los videojuegos donde cada vez se ve impedido su acceso comienzan a sentir sufrimiento y angustia, respuestas que terminarían otorgando consecuencias negativas en toda su vida.

Del mismo modo el estudio de Quispe (2019) reporta semejantes resultados a la presente investigación, encontrando una relación inversa entre adicción a videojuego y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Lima, en donde menciona que el incremento del uso de videojuegos en estudiantes implica secuelas en los aspectos de habilidades sociales, en su mayoría, el motivo por el

cual el menor realizar dicha acción de entretenimiento se presenta por el ocio y simplicidad de adquisición al ser un medio de afición con mayor desarrollo. Así mismo Pillaca (2019) en su investigación del uso de videojuego y habilidades sociales en estudiantes de secundaria reporta una relación inversa concluyendo, a mayor uso de videojuego menor desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

De esta manera y ante los fundamentos expuestos se logra aceptar la hipótesis general de investigación, confirmando que a mayor sea el uso de videojuegos menores serán las habilidades sociales en los participantes del presente estudio.

Según los objetivos específicos planteados, siendo el primero de ellos identificar la relación entre adicción a videojuegos y dimensiones de primeras habilidades sociales, evidenciando que no existe relación significativa con $P. \text{valor} = 0.956 > 0.05$. De esta manera se rechaza la hipótesis de investigación y se acepta la hipótesis nula. Ante las evidencias Goldstein (1980) refiere que esta habilidad es básica que sirve para la interrelación con los pares, como escuchar, iniciar y mantener una conversación. En la investigación existe un desarrollo de primeras habilidades sociales sin embargo por la situación actual, por el uso del dispositivo móvil hay una influencia a la adicción a los videojuegos. El uso excesivo de emplear los dispositivos electrónicos relacionados al acceso a videojuegos, podría terminar afectando en aspectos personales, académicos y sociales con consecuencias negativas en los adolescentes (Marco y Chóliz, 2011).

Respecto al objetivo específico 2 identificar la relación que existe entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Hallando relación estadística significativa inversa ($P. \text{valor} = 0.002 < 0.05$). Indicando que en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica existe mayor uso de videojuegos y menor desarrollo de habilidades sociales avanzadas. Semejantes resultados

reportaron Huayta (2019) encontrando una relación significativa inversa con $P=0.001$ que es menor a 0.05 de alfa y finalmente concluyendo que las habilidades sociales avanzadas no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria. En cambio, Pillaca (2019) y Quispe (2019) en sus estudios encontraron que en esta dimensión de habilidades sociales avanzadas no guarda ningún vínculo con la dependencia a videojuegos.

Este hallazgo se logra sustentar teóricamente cuando las habilidades sociales avanzadas se desarrollan después de las primeras habilidades y ayudan a la persona a desenvolverse de manera adecuada en la sociedad; están integradas por la habilidad para pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás (Goldstein, 1980). Lo cual en la presente investigación se afirma que sin un desarrollo de las primeras habilidades sociales se imposibilita el desarrollo de habilidades sociales avanzadas.

Según el objetivo específico 3 identificar la relación que existe entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021. Identificando un $P. \text{valor} = 0.000 < 0.05$ de alfa, $P. \text{valor}$ es menor que el margen de error $= 0.05$ de alfa. Por lo tanto, la correlación es significativa inversa, porque ante una mayor dependencia a videojuegos han mostrado más dificultades para expresarse, comprender y reconocer sentimientos propios y de los demás. De esta manera se acepta la hipótesis de investigación. Asimismo, afirma Huayta (2019) que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos no son determinantes, pero si moderadamente son influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes. Ante tales evidencias, se puede explicar según el estudio de Griffiths (2005), quien sostiene que la persona cuando jugaba sus videojuegos, estos provocaban sentimientos de euforia, que con el paso de periodos

largos de juego este sentimiento se convierte en sentimientos de culpa. Haciendo que la persona fluya en sentimientos negativos debido a la culpa que siente por dedicar tiempo excesivo a los videojuegos. Además, señala que aquellos adolescentes que presentan mayor predisposición a la adicción al internet y videojuegos provienen de un ambiente familiar inadecuado, en tal medida el componente emocional suele enfocarse con mayor énfasis en el ámbito familiar, más que en el de interacción social, no obstante, es un eje importante y fundamental para el establecimiento de relaciones sociales satisfactorias.

Respecto al objetivo específico 4 se planteó identificar la relación que existe entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Demostrando que no existe una relación significativa con $P. \text{ valor} = 0.604 > 0.05$, es decir que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes. Tomando en consideración lo encontrado en esta investigación, se puede afirmar que las recaídas afectan componentes sociales relacionados con acciones alternas a la agresión, por lo que se puede concluir que un adolescente con recaídas frente a un uso excesivo de videojuegos presentaran déficit para el manejo del estrés con comportamiento agresivo y escasa planificación en sus actividades hecho que puede repercutir en diversas esferas de su desarrollo personal, social y académico (Chóliz y Marco, 2011).

Según el objetivo 5 identificar la relación que existe entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Hallando un $P. \text{ valor} = 0.322 > 0.05$, $P. \text{ valor}$ es mayor que el mayor de error = 0.05 de alfa, por lo tanto, la correlación

no es significativa. Significa que si influye las habilidades sociales para hacer frente al estrés en el incremento a adicción videojuego.

Este hallazgo se sustenta desde la psicología de las adicciones, pues la tolerancia, es comprendida como la acción que toma el individuo para practicar de forma compulsiva una determinada actividad relacionada con la problemática tratada, en ese sentido al priorizar el uso de los videojuegos, se tiende a perjudicar habilidades relacionadas con la planificación, las cuales a su vez genera elementos estresores que perjudican propiamente la capacidad del individuo para manejar el estrés (Echeburúa, 2010). De esta forma se logra afirmar que, a mayor tolerancia, menores serán las habilidades sociales para hacer frente al estrés, en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. En función a lo expuesto, cabe señalar que la abstinencia viene representando un estado emocional desagradable donde al producirse genera molestia en el individuo, hecho que lo lleva a desarrollar de forma poco apropiada actividades alternas a la agresión y estrategias para el afronte al estrés (Echeburúa, 2016).

Según el objetivo 6 fue identificar la relación que existe entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. P , Valor = $0.491 > 0.05$, P . valor es mayor que el margen de error = 0.05 de alfa. Por lo tanto, la correlación no es significativa. Es decir, influyen moderadamente las habilidades sociales de planificación para el incremento de la adicción a videojuego en estudiantes. No defiere con los estudios de Pillaca (2019) ya que en su investigación si existe una correlacion significativa entre las habilidades sociales de planificación y adicción a videojuego.

Por eso Salas (2014) refiere que el progreso en una adecuada interacción promueve la relación interpersonal efectiva y eficiente en cuanto al desempeño de habilidades personales, control de emociones y aptitudes en el menor, además se

considera que el impedimento de dicha interacción implicara un desenvolvimiento introvertido ocasionando un mayor apego hacia los videojuegos o redes sociales.

Finalmente, es importante subrayar los aportes generados alrededor de esta investigación, entre los que destaca la importancia de este tema con elevada problemática social y clínica, ya que se han encontrado nuevas evidencias que demuestran que el uso de videojuegos guarda relación con diversas problemáticas ligadas a las habilidades sociales, de tal manera se genera un aporte psicológico para el marco educativo, y a la vez sirva de precedente para futuras investigaciones relacionadas con la aparición de problemas relacionados con el uso de las nuevas tecnologías en los adolescentes.

CONCLUSIONES

1. En relación al objetivo general, se encontró una relación significativa inversa entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica, 2021. Según la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.257^{**}$, P. valor = $0.006 < 0.05$), P. el valor es menor que el margen de error = 0.05 de alfa. Indicando que, a mayor uso de videojuegos, menor desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.
2. En relación al objetivo específico 1, no se encontró relación significativa entre la adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica, 2021. Según la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.005$, P. valor = $0.0956 > 0.05$), P. valor es mayor que el margen de error = 0.05 de alfa. Significa que en la investigación existe un desarrollo de las primeras habilidades sociales sin embargo, por la situación actual, por el uso excesivo del dispositivo móvil hay una influencia a la adicción a los videojuegos.
3. En relación al objetivo específico 2, se encontró una relación significativa entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Hallando relación estadística significativa inversa. Haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.286^{**}$, P. valor = $0.002 < 0.05$). Indicando que en los estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica existe mayor uso de videojuegos y menor desarrollo de habilidades sociales avanzadas. Además se afirma que sin el desarrollo de las primeras habilidades sociales existe la imposibilidad de desarrollar habilidades sociales avanzadas.

4. En relación al objetivo 3, se encontró relación significativa entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021. Según el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.322^{**}$, P. valor = $0.000 < 0.05$ de alfa, P. cuyo valor es menor que el margen de error = 0.05 de alfa. Por lo tanto, la correlación es significativa inversa. Significa ante una mayor dependencia a videojuegos han mostrado mayor dificultad para expresarse, comprender y reconocer sentimientos propios y de los demás.
5. En relación al objetivo específico 4 no se encontró una relación significativa entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Demostrando que no existe una relación significativa, evidenciándose a través de la prueba de Correlación de Rho de Spearman $Rho = 0.049$, P. valor = $0.604 > 0.05$, es decir que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes.
6. En relación al objetivo específico 5, no se identificó relación significativa entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Haciendo el uso de la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.093$, P. valor = $0.322 > 0.05$), P. donde su valor es mayor que el margen de error = 0.05 de alfa, por lo tanto, la correlación no es significativa. Significa que si influyen las habilidades sociales para hacer frente al estrés en el incremento a adicción videojuego.

7. Respecto al objetivo específico 6, no se encontró relación significativa entre adicción a videojuego y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Según la Prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ($Rho = 0.065$, P , Valor = $0.491 > 0.05$, P . valor es mayor que el margen de error = 0.05 de alfa. Por lo tanto, la correlación no es significativa. Es decir, influyen moderadamente las habilidades sociales de planificación para el incremento de la adicción a videojuego en estudiantes.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al personal directivo de la institución educativa realizar programas preventivos sobre adicción a videojuegos para los estudiantes.
2. Se recomienda a los docentes tutores y tutoras de la institución educativa incorporar en la planificación de las sesiones de tutoría actividades que promuevan el cuidado de la salud mental frente a las adicciones, donde se implique la expresión de emociones y sentimientos, tanto de expresión oral como escrita.
3. Se recomienda a la directora, Coordinadora de Tutoría y padres de familia de la institución educativa gestionar capacitaciones de promoción y prevención para el personal docente y padres de familia sobre la temática de desarrollo de las habilidades sociales y la adicción al videojuego.
4. Se recomienda a la directora y Coordinadora de Tutoría de la institución educativa realizar talleres preventivos sobre uso de dispositivo móvil y adicción a videojuegos para los padres de familia.
5. Se recomienda a la comunidad científica y escuelas de investigación plantear la necesidad de realizar nuevas investigaciones referente a la adicción a los videojuegos con otras variables como el caso de la ansiedad, personalidad, autocontrol y déficit de habilidades sociales, la cuales suelen ser condiciones que agravan esta problemática.
6. Se sugiere la publicación de los resultados del estudio para poder ser usado como antecedente de próximas investigaciones con respecto al tema tratado.

REFERENCIAS

- Amaro, V., & Yépez, N. (2017). Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto Estado Lara. *Bolitin médico de posgrado*, 32(3). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/132626779.pdf>
- Ampudia, S. (2019). *Adicción al internet y habilidades sociales en adolescentes de nivel secundaria de dos instituciones educativas en Villa el Salvador*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú, Lima. Obtenido de [http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/919#:~:text=Se%20deter min%C3%B3%20la%20relaci%C3%B3n%20entre,experimental%20y%20de%20c orte%20transversal](http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/919#:~:text=Se%20deter,experimental%20y%20de%20corte%20transversal).
- Artezano Rojas, F. (2018). *Adiccion a videojuego en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo*. Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes. Obtenido de <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>
- Bandura, A. (1987). *Teoria del aprendizaje social*. Madrid, España: Calpe S. A.
- Bandura, A. (1987). *Teoria del aprendizaje Social* (Espesa ed.). España.
- Carrasco, S. (2009). *Metología de la Investigación Científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Casahuilca, R. (2019). *Habilidades Sociales en adolescentes que estudia en la Institucion Educativa Los Libertadores en Ticrapo*. Especializacion en Salud Familiar y Comunitaria, Unavisedad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3028>

- Castillo, S., & Padilla, M. (2020). *Revisión sistemática sobre las características de la adicción a las redes sociales en adolescentes en publicaciones latinoamericanas*. Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50484>
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego de azar. *Universidad de Valencia*. Obtenido de [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Revista científica de America Latina*, 27(2), 418 - 426. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cortada, N. (2000). *Técnicas psicológicas de evaluación y exploración* (Primera Edición ed.). México: Trillas S. A. de C. V. Recuperado el 05 de marzo de 2020
- De la Cruz, M., & Flores, R. (2020). *Habilidades sociales en los estudiantes del quinto grado de secundaria de las instituciones educativas urbana y rural del distrito de Yauli, Huancavelica*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3222/browse?value=Or%C3%A9+Rojas%2C+Juan+Jose&type=author>
- Echeburúa, E. (2016). *Abuso a internet, antesala para la adicción al juego al azar online* (Piramide ed.). Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/Abuso%20de%20internet.pdf
- Echeburúa, E., & Corral, P. (2010). Adicciones a las nuevas tecnología y a las redes sociales en jóvenes. *Revista Adicciones*, 22(2), 91 - 95. Obtenido de <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196>

- Espinoza, E. (2020). *Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho*. Tesis de licenciatura, Universidad de Ayacucho Federico Froebel. Obtenido de <http://repositorio.udaff.edu.pe/handle/20.500.11936/180>
- Fernández, N. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en internet. *Salud Mental*, 36(6), 521 - 527. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/sm/v36n6/v36n6a10.pdf>
- Gismero, E. (2010). *Escala de habilidades sociales* (TEA Ediciones S.A. ed.). Madrid, España.
- Goldstein, A. (1980). *Habilidades Sociales: Un programa de enseñanza*. Madrid, España.
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N., & Klein, P. (1989). *Habilidades sociales: Un programa de enseñanza*. Madrid, España.
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445 - 462. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/273951321>
- Herzberg, F. (1966). Teoría Motivacional. 29 - 33. Obtenido de [file:///C:/Users/user/Downloads/Satisfaccion%20Laboral%20LIBRO%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/Satisfaccion%20Laboral%20LIBRO%20(1).pdf)
- Huayta, M. (2019). *Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes del primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez*. Tesis de licenciatura, Universidad Privada de Tacna, Tacna. Obtenido de <http://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/UPT/1633/1/Huayta-Ramos-Ivonne.pdf>

MINEDU. (2007). *Habilidades de Interaccion Social*. Lima, Perú. Obtenido de <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/61-fasciculo-3-habilidadessociales.pdf>.

MINEDU. (2011). *Habilidades Sociales y tutoria docentes*. Lima, Perú.

Ministerio de Salud. (2021). Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. *Plataforma Digital Única del Estado Peruano*. Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Monjas, I. (2000). *Habilidades Sociales en el currículo*. Obtenido de <https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/ha>

Monjas, M. (1998). *Las habilidades sociales en el currículo*. Valladolid, España.

Monjas, M. (2000). *Programa de enseñanza de habilidades de interaccion social*. Valladolid, España. Obtenido de <http://www.tienda.cepeonline.es/wpcontent/uploads/2010/12/9788478692330pdf>.

Monzonís, I. (2017). *Propuesta de un programa de intervención escolar en el abuso de videojuegos de rol online*. Especialización en Orientación Educativa, Universidad de Valencia. Obtenido de https://www.academia.edu/42924527/propuesta_de_un_programa_de_intervencion_escolar_en_el_abuso_de_videojuegos_de_rol_online

Organización Mundial de la Salud. (2017). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental: a Clasificación Internacional de Enfermedades incluirá los problemas asociados al juego digital. Obtenido de https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html

- Organizacion Mundial de la Salud. (2021). La adiccion a los videojuegos el rango oficial de enfermedad. Obtenido de <https://rpp.pe/mundo/actualidad/la-adiccion-a-los-videojuegos-alcanza-el-rango-oficial-de-enfermedad-noticia-1203159>
- Papalia, D. (1993). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia* (5° Edicion ed. ed.). México.
- Papalia, D. (2011). *Desarrollo humano*. México: McGraw - Hill.
- Peláez, M. (2019). *Dependencia al teléfono móvil y su relación con habilidades sociales en estudiantes de bachillerato del Colegio Adventista Gedeón de la ciudad de Quito*. Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica de Indoamerica. Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1953/1/PELAEZ%20FEIJOO%20MELISSA%20SUSANA%20.pdf>
- Pillaca, D. (2019). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima*. Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte, Lima. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/24309>
- Quispe, K. (2019). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur*. Tesis de licenciatura, Universidad Autonoma del Perú. Obtenido de <http://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/AUTONOMA/1067>
- Rivas, F. (2014). *Diccionario de la Investigación cuantitativo y cualitativo* (Primera Edición ed.). CONCYTEC. ED.
- Salas, E., & Merino, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universidad de San Martín de Porres, Perú*, 1 - 13.

Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>

Sanchez, H., & Reyes, C. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica* (quinta Edición ed.). Lima, Perú: Business Support Aneth S.R.L.

Sánchez, Y., & Torres, E. (2020). *Nivel de adicción tecnológica en los estudiantes de 5° grado de secundaria en una I.E. de Jauja - Junín*. Para optar segunda especialidad en Tecnologías de información y comunicación, Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3491>

Statista. (2020). Panorama mundial de las redes sociales - Datos estadístico. *GlobalWebIndex* y *Via DataReportal*. Obtenido de <https://es.statista.com/grafico/20744/tiempo-de-uso-de-redes-sociales-por-pais/>

Statista. (2021). Panorama mundial de las redes sociales - Datos estadístico. *GlobalWebIndex* y *Via DataReportal*. Obtenido de <https://es.statista.com/grafico/20744/tiempo-de-uso-de-redes-sociales-por-pais/>

Suárez, H. (2018). *Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018*. Para optar título profesional en Psicología, Universidad Continental, Junín. Obtenido de <https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/>

Supo, J. (2012). Seminario de investigación científica. *Metodología de lam Investigación Científica para la ciencias de la Salud*. Obtenido de <file:///C:/Users/user/Downloads/Jos%C3%A9%20Supo-1.pdf>

Valido, M. (2019). *Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes*. Tesis de maestría, Universidad de Laguna. Obtenido de [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20)

20la%20adicion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y

Viracocha, A. (2017). *Uso de dispositivos móviles y desarrollo de habilidades sociales en adolescentes*. Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12753/1/T-UCE-0007-PC009-2017.pdf>

Vygotsky, L. (1962). *El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores* (Gribaljo ed.). Barcelona, España.

Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de las procesos psicológicos superiores* (Gribaljo ed.). España.

ANEXOS

**Anexo N° 001:
Matriz de consistencia**

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE DE ESTUDIO	METODOLOGÍA
Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021	<p>Problema general: ¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?</p> <p>Problemas específicos: ¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con el sentimiento en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria</p>	<p>Hipótesis general: H₁ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. H₀ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: He₁ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. Ho₁ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de primeras habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021. He₂ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución</p>	<p>Variable 1: Adicción a videojuegos</p> <p>Dimensiones: - Abstinencia a los videojuegos. - Abuso y tolerancia. - Problemas asociados a videojuegos. - Dificultad de control.</p> <p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones: - Primeras habilidades sociales - Habilidades sociales avanzadas - Habilidades relacionadas con los sentimientos - Habilidades alternativas a la agresión - Habilidades para hacer frente al estrés - Habilidades de planificación.</p>	<p>Método: Método científico</p> <p>Tipo de investigación: Básica</p> <p>Nivel de investigación: Relacional</p> <p>Diseño de investigación: <u>correlacional</u></p> <p>Donde: M = Estudiantes que representan a la institución educativa “Santa Rosa” del distrito de <u>Huachocolpa</u>. O1= Adicción a videojuegos. O2= Habilidades sociales. r = Relación entre Adicción a videojuegos y Habilidades sociales.</p> <p>Población: 167 estudiantes de secundaria de la institución educativa estatal “Santa Rosa” del distrito de <u>Huachocolpa</u>, provincia <u>Tayacaja</u>, departamento de Huancavelica.</p>

	<p>educativa estatal de Huancavelica -2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021?</p>	<p>de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Identificar la relación que existe entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación de iniciativa en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p>	<p>educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Ho₂ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>He₃ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Ho₃ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>He₄ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>Ho₄ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica -2021.</p> <p>He₅ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer</p>		<p>Muestra: La muestra seleccionada es de 115 estudiantes de secundaria de la institución educativa estatal “Santa Rosa” del distrito de <u>Huachocolpa</u>, provincia <u>Tayacaja</u>, departamento de Huancavelica.</p> <p>Técnica de muestreo: No probabilístico por conveniencia</p> <p>Técnicas: Observación indirecta</p> <p>Instrumentos de recolección de datos: Variable 1: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de (<u>Chóliz</u> y Marco, 2011).</p> <p>Variable 2: Lista de chequeo de habilidades sociales de <u>Goldstein</u> (1980).</p> <p>Técnicas de procesamiento de datos: Rho de <u>Spearman</u> SPSS versión 25 Hoja de cálculo Microsoft Excel 2013</p>
--	--	---	---	--	---

			<p>frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal Huancavelica - 2021.</p> <p>Ho₅ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal Huancavelica - 2021.</p> <p>He₆ Existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021.</p> <p>Ho₆ No existe relación significativa entre adicción a videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021.</p>		
--	--	--	---	--	--

Nota: Elaboración propia.

Anexo N° 002:
Matriz de Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Ítems	Naturaleza de la variable	Escala de medición
VARIABLE 1 Adicción a videojuegos	La adicción a videojuego, es una enfermedad que conlleva al individuo a una exigencia incontrolable de jugar de forma coercitiva a los videojuegos. El sujeto es impulsivo ya que es incapaz de controlar sus ganas y este deseo le lleva a jugar más de tres horas incrementando así número de horas frente a un computador o una videoconsola. (OMS, 2021).	Se hallaron los resultados aplicando el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de (Salas y Merino, 2011), este instrumento consta de las siguientes dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por el uso excesivo y dificultad en el control.	Abstinencia a los videojuegos	4,10,11,13,21,25 3,6,7,14	Cuantitativo	Ordinal
			Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12		
			Problemas asociados a videojuego	16,17,19,23		
			Dificultades de control	2,15,18,20,22,24		
VARIABLE 2 Habilidades sociales	Habilidades sociales es un conjunto de habilidades que hacen a una persona apta para usar o emplear dichas habilidades cuando se encuentra en interrelación con su entorno social. Dicho individuo manejará y controlara sus emociones durante la interacción con otras personas de forma que se respete los derechos de él sin perjudicar o ir en contra de los derechos de las demás persona con las que interactúa. (Goldstein, 1980).	Se hallaron los resultados aplicando la lista de chequeo de habilidades sociales de <u>Goldstein</u> (1980), donde se clasifica las habilidades sociales en las siguientes dimensiones: Primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades de planificación.	Primeras habilidades sociales	1,2,3,4,5,6,7,8	Cuantitativo	Ordinal
			Habilidades sociales avanzadas	9,10,11,12,13,14		
			Habilidades relacionadas con los sentimientos	15,16,17,18,19,20,21		
			Habilidades alternativas a la agresión	43,44,45,46,47,48,49,50		
			Habilidades para hacer frente al estrés	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42		
			Habilidades de planificación	22,23,24,25,26,27,28,29,30		

Nota: Elaboración propia.

Anexo N° 003:
Matriz de Operacionalización de Instrumentos

TITULO: Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA VALORATIVA	INSTRUMENTO
VARIABLE 1	D1: Abstinencia a los videojuegos	4,10,11,13,21,25 3,6,7,14	<ul style="list-style-type: none"> - Totalmente en desacuerdo (0pto) - En desacuerdo (1ptos) - Neutral (2ptos) - De acuerdo(3ptos), - Totalmente de acuerdo (4ptos). 	Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de (Chóliz y Marco, 2011).
	D2: Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12		
	D3: Problemas asociados a videojuegos	16,17,19,23		
	D4: Dificultad de control	2,15,18,20,22,24		
VARIABLE 2	D1: Primeras habilidades sociales	1,2,3,4,5,6,7,8	<ul style="list-style-type: none"> - Si nunca utilizas bien la habilidad(1pto) - Si utiliza muy pocas veces la habilidad (2ptos) - Si utiliza alguna vez bien la habilidad (3ptos). - Si utilizas a menudo bien la habilidad (4ptos). - Si utilizas siempre bien la habilidad (5ptos). 	Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980).
	D2: Habilidades sociales avanzadas	9,10,11,12,13,14		
	D3: Habilidades relacionadas con el sentimiento	15,16,17,18,19,20,21		
	D4: Habilidades alternativas a la agresión	43,44,45,46,47,48,49,50		
	D5: Habilidades para hacer frente al estrés	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42 22,23,24,25,26,27,28,29,30		
	D6: Habilidades de planificación			

Nota: Elaboración propia.

Anexo N° 004:
Instrumentos de recolección de datos
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGO (TDV)

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Estimado (a) estudiante, a continuación, te invito a completar las respuestas, así mismo selecciona el grado y sección que cursa.

Escribe tus apellidos y nombres. *

Texto de respuesta corta

Edad *

Texto de respuesta corta

Grado *

Primero

Segundo

Tercero

Cuarto

Quinto

Sección *

A

B

C

Lee con detenimiento cada una de las preguntas y selecciona en que medida estas de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto en el celular o la computadora). Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas, te pedimos por favor ser lo mas sincero posible. El tiempo de duración de la aplicación del instrumentos es 15 minutos aproximadamente.

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé *

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutra

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

2. Si no me funciona el videojuego en el celular o en la computadora le pido prestada a amigos para jugar con el videojuego *

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videojuego en el celular o la computadora *

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Neutral

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.) *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro triste y no sé qué hacer *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

7. Me molesta cuando no funciona bien el videojuego por culpa del celular o de la computadora *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

8. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, que cuando comencé *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

9. Dedico menos tiempo a hacer las actividades de casa o tareas del colegio, porque los videojuegos me ocupan bastante rato *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

10. Estoy obsesionado por subir de nivel, ser reconocido, etc. en los videojuegos *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

12. Creo que juego demasiado a los videojuegos *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

14. Cuando me encuentro triste me refugio en mis videojuegos *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

16. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con el videojuegos en el celular o la computadora *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

18. Cuando estoy aburrido no puedo evitar ponerme a jugar un videojuego *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

19. Me he acostado muy tarde o he dormido pocas horas por quedarme jugando con videojuegos *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

20. En cuanto tengo un poco de tiempo juego un videojuego, aunque sólo sea un momento *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

21. Cuando estoy jugando un videojuego pierdo la noción del tiempo *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

22. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar con el videojuego *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.) *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

Estimado (a) estudiante, a continuación, te invito a completar las respuestas, así mismo seleccionar el grado y sección que cursa.

Escribe tus apellidos y nombres.

Texto de respuesta corta

Edad *

Texto de respuesta corta

Grado *

Primero

Segundo

Tercero

Cuarto

Quinto

Sección *

A

B

C

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

Sección 2 de 8

LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

Cada una de las habilidades que se describen a continuación, adolescentes como tú pueden poseer en mayor o menor grado y se muestran en su interacción social. Usted deberá seleccionar una de las opciones teniendo en cuenta tus habilidades sociales. El tiempo de duración de la aplicación del instrumento es 30 minutos aproximadamente.

Después de la sección 2 Ir a la siguiente sección

Sección 3 de 8

PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES

Descripción (opcional)

1. ¿Prestas atención a la persona que le está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que está diciendo? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

2. ¿Inicia la conversación con otra persona y luego mantiene la conversación por un momento? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

3. ¿Habla con otras personas sobre temas que interesan a ambos? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

4. ¿Determina la información que necesita saber y se la pide a la persona adecuada? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

5. ¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

6. ¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

7. ¿Ayuda a que los demás se conozcan entre sí? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

8. ¿Dice a los demás lo que le gusta de algún aspecto de ellos o de las actividades que realizan? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

Sección 4 de 8

HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS

Descripción (opcional)

9. ¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

10. ¿Elige la mejor forma para integrarse en un grupo o para participar en una determinada actividad? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

11. ¿Explica con claridad a los demás de cómo hacer una tarea específica? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

12. ¿Presta atención a las indicaciones, pide explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

13. ¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

14. ¿Intentas convencer a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

Después de la sección 4 Ir a la siguiente sección

Sección 5 de 8

HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS

Descripción (opcional)

15. ¿Intentas reconocer las emociones que experimentas? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

16. ¿Permites que los demás conozcan lo que sientes? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

111

17. ¿Intentas comprender lo que sienten los demás? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

18. ¿Intentas comprender el enfado de la otra persona? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

19. ¿Permite que los demás sepan que usted se interesa o se preocupa por ellos? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

20. ¿Cuándo siente miedo, piensa porque está asustado y luego intenta hacer algo para disminuir su miedo? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

21. ¿Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

Después de la sección 5 Ir a la siguiente sección

Sección 6 de 8

HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN

Descripción (opcional)

22. ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pide a la persona indicada? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

23. ¿Se ofrece para compartir algo que es querido por los demás? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

24. ¿Ayuda a quien lo necesita? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

25. ¿Si usted y alguien está en desacuerdo sobre algo, trata de llegar a un acuerdo que le satisfagan a usted y a la otra persona? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

26. ¿Controla su carácter de modo que no se le escapan las cosas de las manos? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

27. ¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su manera de pensar? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

28. ¿Se las arregla sin perder el control cuando los demás le hacen bromas? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

29. ¿Se mantiene al margen de situaciones que podrían ocasionarle problemas? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

30. ¿Encuentra otras formas de resolver situaciones difíciles sin tener que pelear? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

HABILIDADES SOCIALES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS

Descripción (opcional)

31. ¿Le dice a los demás de modo claro, sin enfado, cuando ellos han hecho algo que no le gusta? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

32. ¿Intenta escuchar a los demás y responder imparcialmente, cuando ellos se quejan de usted? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

33. ¿Expresa un cumplido sincero a los demás por la forma en que han jugado? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

34. ¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos participativo? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

35. ¿Cuándo te han dejado de lado en alguna actividad o tarea, haces algo para sentirte mejor en esa situación? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

36. ¿Manifiesta a los demás cuando siente que un amigo no ha sido tratado de manera justa? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

37. ¿Si alguien está tratando de convencerlo de algo, considera con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que va hacer? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

38. ¿Intenta comprender la razón por la cual ha no ha logrado tener éxito en una situación particular? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

39. ¿Reconoce la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa, pero dicen y hacen otra cosa? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

111

40. ¿Comprende de qué y por qué ha sido acusado y luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que hizo la acusación? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

41. ¿Planifica la mejor forma para exponer su punto de vista, antes de una conversación problemática? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

42. ¿Decide qué cosa quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad



Sección 8 de 8

HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN

Descripción (opcional)

43. ¿Si se siente aburrido, intenta encontrar algo interesante que hacer? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

44. ¿Si surge un problema, intenta determinar qué lo causó? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

45. ¿Toma decisiones concentrado en lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

47. ¿Resuelve que necesita saber y como conseguir la información? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

48. ¿Determina de forma realista cuál de sus problemas es el más importante y el que debería ser solucionado primero? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

49. ¿Considera diferentes posibilidades y luego elige la que le hará sentirse mejor? *

Nunca usa esta habilidad

Rara vez usa esta habilidad

A veces usa esta habilidad

A menudo usa esta habilidad

Siempre usa esta habilidad

80. ¿Se organiza y se prepara para facilitar la ejecución de su trabajo? *

- Nunca usa esta habilidad
- Rara vez usa esta habilidad
- A veces usa esta habilidad
- A menudo usa esta habilidad
- Siempre usa esta habilidad

Anexo N° 005:**Validez y Confiabilidad de los instrumentos****1. Validez del test de Dependencia de Videojuego****Método:** Validez de contenido**Técnica:** Juicio de expertos o criterio de jueces**Estadístico:** Coeficiente de Aiken

Validez coeficiente V de Aiken

Coeficientes de concordancia del Test de Dependencia de Videojuego

Jueces	Suficiencia	Relevancia	Coherencia	Claridad
Mg. Nazzia Masiel	1	1	1	1
Huaman Huaranga				
Mg. Annabella Llanos	1	1	1	1
Villadoma				
Mg. Julia Esther Ríos	1	1	1	1
Pinto				

Nota: Consulta a jueces expertos

$$V = \frac{S}{n(c - 1)}$$

Donde:

S: Suma de valoración de jueces

n: Numero de jueces

c: Número de niveles de escala de valoración utilizada

	Suficiencia	Relevancia	Coherencia	Claridad
Suma de valoración de jueces	3	3	3	3
V de Aiken por criterio	1.00	1.00	1.00	1.00
V de Aiken del test		1.00		

Nota: Test de Dependencia de Videojuego (TDV)

De acuerdo a la puntuación de validez, la V de Aiken es 1, por lo que hay una validez de contenido perfecta del test a emplear, demostrando que existe una aceptación por parte de los jueces de los ítems del test de dependencia de videojuego.

INFORME DE VAUDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez : *Nazzia Masiel Huamán Huaranga*

Formación académica : *Grado de Magister*

Áreas de experiencia laboral : *Psicología Clínica y Gestión de los Servicios de Salud*

Tiempo : *10 años*

Cargo actual : *Coordinadora del PP.131 Control y Prevención de Salud Mental*

Institución : *Red de Salud Chanchamayo*

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado Test de Dependencia a Videojuegos (TDV); que forma parte de la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYELCA - 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			<i>X</i>
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			<i>X</i>
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			<i>X</i>
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).			<i>X</i>


 M^g. Nazzia Masiel Huamán Huaranga
 Coordinadora del PP.131 Control y Prevención de Salud Mental

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: Mg. Annabella Llanos Villadoma

Formación académica: U.N. "Hermilio Valdizan" de Huánuco

Áreas de experiencia laboral: Área educativa

Tiempo: 26 años

Cargo actual: Docente de Psicología

Institución: Universidad Peruana Los Andes

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado Test de Dependencia a Videojuegos (TDV); que forma parte de la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYELICA - 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).			X


 Ps. Annabella Llanos Villadoma
 PSICOLOGA
 C.Ps.P. 4493

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: JULIA ESTHER RIOS PINTO

Formación académica: LIC. EN PSICOLOGÍA, LIC. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALISTA EN DIDACTICA UNIVERSITARIA. EGRESADA DEL DOCTORADO UNMSM

Áreas de experiencia laboral: PSICOLOGÍA CLÍNICA

Tiempo: 20 AÑOS APROXIMADAMENTE

Cargo actual: PSICÓLOGA ASISTENTE DEL SERVICIO DE PSIQUIATRÍA

Institución: HOSPITAL "DOMINGO OLAVEGOYA – JAUJA"

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado Test de Dependencia a Videojuegos (TDV); que forma parte de la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCVELICA - 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los Ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).		X	

2. Confiabilidad del test de Dependencia de Videojuego

1. Método: Consistencia Interna
2. Técnica: Prueba Piloto
3. Estadísticas: Alfa de Cronbach
4. Índice de Confiabilidad: 0,95
5. Interpretación: Confiabilidad excelente

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.95	25

P. Valor de Alfa de Cronbach es 0.94, el coeficiente de alfa es excelente, este valor de significancia refiere a un nivel de confiabilidad excelente según (George y Mallery, 2003).

Según la valoración de George y Mallery (2003) que señala un criterio general para evaluar el coeficiente del Alfa de Cronbach. Se clasificación en:

Valor	Coeficiente	Criterio
>	0.90	Exelente
>	0.80	Bueno
>	0.70	Aceptable
>	0.60	Relativamente aceptable
>	0.50	Cuestionable
<	0.50	Deficiente

1. Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

Método: Validez de contenido

Técnica: Juicio de expertos o criterio de jueces

Estadístico: Coeficiente de Aiken

Validez de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

Validez coeficiente V de Aiken

Coefficientes de concordancia de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

Jueces	Suficiencia	Relevancia	Coherencia	Claridad
Mg. Nazzia Masiel	1	1	1	1
Huaman Huaranga				
Mg. Annabella Llanos	1	1	1	1
Villadoma				
Mg. Julia Esther Ríos	1	1	1	1
Pinto				

Nota: Consulta a jueces expertos

$$V = \frac{S}{n(c - 1)}$$

Donde:

S: Suma de valoración de jueces

n: Numero de jueces

c: Número de niveles de escala de valoración utilizada

	Suficiencia	Relevancia	Coherencia	Claridad
Suma de valoración de jueces	3	3	3	3
V de Aiken por criterio	1.00	1.00	1.00	1.00
V de Aiken del test		1.00		

Nota: Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

De acuerdo a la puntuación de validez, la V de Aiken es 1, por lo que hay una validez de contenido perfecta del test a emplear, demostrando que existe una aceptación por parte de los jueces de los items de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales,

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez : *Nassia Masiel Huamán Huaringa*

Formación académica : *Grado de Magister*

Áreas de experiencia laboral : *Psicología Clínica y Gestión de los Servicios de Salud*

Tiempo : *10 años*

Cargo actual : *Coordinadora del PP.131 Control y Prevención de Salud Mental*

Institución : *Red de Salud Chanchamayo*

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado Lista de Chequeo de las Habilidades Sociales; que forma parte de la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYELICA - 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).			X


 M^{ca}. Nassia Masiel Huamán Huaringa
 Coordinadora del PP.131 Salud Mental y Cultura de Paz
 C. P.S.P. - 10003

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: Mg. Annabella Llanos Villadoma

Formación académica: U.N. "Hermilio Valdizan" de Huánuco

Áreas de experiencia laboral: Área educativa

Tiempo: 26 años

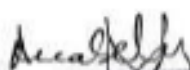
Cargo actual: Docente de Psicología

Institución: Universidad Peruana Los Andes

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado Test de Dependencia a Videojuegos (TDV); que forma parte de la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAYELICA - 2021".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).			X


 Ps. Annabella Llanos Villadoma
 PSICÓLOGA
 C.P.S.P. 4493

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: JULIA ESTHER RIOS PINTO

Formación académica: LIC. EN PSICOLOGÍA, LIC. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALISTA EN DIDACTICA UNIVERSITARIA. EGRESADA DEL DOCTORADO UNMSM

Áreas de experiencia laboral: PSICOLOGÍA CLÍNICA

Tiempo: 20 AÑOS APROXIMADAMENTE

Cargo actual: PSICÓLOGA ASISTENTE DEL SERVICIO DE PSIQUIATRÍA

Institución: HOSPITAL “DOMINGO OLAVEGOYA – JAUJA”

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado Lista de Chequeo de las Habilidades Sociales; que forma parte de la investigación titulada: “ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCVELICA - 2021”.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).			X


 Lic. en Psicología
 Lic. en Ciencias de la Educación
 Especialista en Didáctica Universitaria
 C.I.A. N.º 127 - M.I. N.º 0238

2. Confiabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

Método: Consistencia Interna

1. Técnica: Prueba Piloto
2. Estadísticas: Alfa de Cronbach
3. Índice de Confiabilidad: 0,93
4. Interpretación: Confiabilidad excelente

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.93	50

P. Valor de Alfa de Cronbach es 0.93, el coeficiente de alfa es excelente, este valor de significancia refiere a un nivel de confiabilidad excelente según (George y Mallery, 2003).

Según la valoración de George y Mallery (2003) que señala un criterio general para evaluar el coeficiente del Alfa de Cronbach. Se clasificación en:

Valor	Coeficiente	Criterio
>	0.90	Exelente
>	0.80	Bueno
>	0.70	Aceptable
>	0.60	Relativamente aceptable
>	0.50	Cuestionable
<	0.50	Deficiente

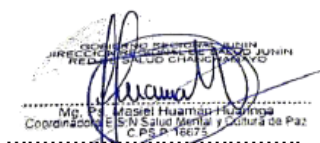
Anexo N° 006:
Constancia de criterios de jueces 1

Constancia

Juicio de experto

Yo, *Nazzia Masiel Huamán Huarínga*, con Documento Nacional de Identidad No. *44745934* certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos presentados por la bachiller: De la Cruz Romaní, Yadina, en la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAVELICA - 2021".

Huancayo, junio del 2021



REPUBLICA PERUANA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN JUNÍN
REGIONAL HUANCAYO

Mg. Nazzia Masiel Huamán Huarínga
Coordinadora E.S. N. Salud Mental y Salud de Paz
C.P.S. 16673

Sello y Firma del Experto

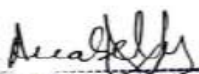
Anexo N° 007:
Constancia de criterios de jueces 2

Constancia

Juicio de experto

Yo, Mg. Annabella Llanos Villadoma, con Documento Nacional de Identidad No. 22486156, certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos presentados por la bachiller: De la Cruz Romaní, Yadina, en la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAMELICA - 2021".

Huancayo, junio del 2021


- _____
Ps. Annabella Llanos Villadoma
PSICOLOGA
C.Ps.P. 4493

Anexo N° 008:
Constancia de criterios de jueces 3

Constancia

Juicio de experto

Yo, JULIA ESTHER RIOS PINTO, con Documento Nacional de Identidad No. 25717154 certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos presentados por la bachiller: De la Cruz Romani, Yadina, en la investigación titulada: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE HUANCAMELICA - 2021".

Huancayo, junio del 2021

.....
Sello y Firma del Experto

Anexo N° 009:

Constancia de aplicación en la institución educativa JEC "Santa Rosa"



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JEC.
"SANTA ROSA"
HUACHOCOLPA- TAYACAJA- HUANCAMELICA
C.M:0580415



"Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia"

LA DIRECTORA, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "SANTA ROSA" DEL DISTRITO DE HUACHOCOLPA PROVINCIA DE TAYACAJA REGION HUANCAMELICA DEL ÁMBITO DE LA UGEL DE SURCUBAMBA OTORGA LA PRESENTE.-

CONSTANCIA:

A favor de la Bach. **YADINA DE LA CRUZ ROMANÍ** identificada con DNI.41146318, egresada de la carrera Profesional de Psicología de la Universidad Peruana Los Andes; en referencia a la solicitud presentada con N° de registro **006** de fecha **01/07/21**, para la **APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS PARA LA APROBACIÓN DE TESIS** en los estudiantes de la Institución Educativa JEC. "Santa Rosa" del Distrito de Huachocolpa, Provincia de Tayacaja y Región Huancavelica; En tal sentido se deja **CONSTANCIA** de haber **APLICADO** los instrumentos de acuerdo a lo establecido por la solicitante.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime por conveniente.

Huachocolpa, 18 de Agosto del 2021.



Mg. Alicia Alvarado Vargas
Mg. ALICIA ALVARADO VARGAS
DIRECTORA

Anexo N° 010:

Base de Datos

Estadísticos			
		TDV-TOTAL	HHSS - TOTAL
N	Válido	115	115
	Perdidos	0	0
Media		43.28	142.95
Mediana		51.00	140.00
Moda		60	121 ^a
Desv. Desviación		21.150	26.001
Varianza		447.308	676.050
Rango		70	144
Mínimo		0	61
Máximo		70	205
Suma		4977	16439
a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.			

TDV-TOTAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0	2	1.7	1.7	1.7
	3	1	.9	.9	2.6
	4	3	2.6	2.6	5.2
	5	2	1.7	1.7	7.0
	6	2	1.7	1.7	8.7
	7	1	.9	.9	9.6
	8	2	1.7	1.7	11.3
	10	1	.9	.9	12.2
	11	2	1.7	1.7	13.9
	13	1	.9	.9	14.8
	14	1	.9	.9	15.7
	15	1	.9	.9	16.5
	16	1	.9	.9	17.4
	18	2	1.7	1.7	19.1
	19	2	1.7	1.7	20.9
	20	1	.9	.9	21.7
	21	2	1.7	1.7	23.5
22	1	.9	.9	24.3	
23	2	1.7	1.7	26.1	
26	1	.9	.9	27.0	

29	1	.9	.9	27.8
30	1	.9	.9	28.7
34	1	.9	.9	29.6
35	1	.9	.9	30.4
37	1	.9	.9	31.3
38	4	3.5	3.5	34.8
39	1	.9	.9	35.7
42	1	.9	.9	36.5
43	1	.9	.9	37.4
45	2	1.7	1.7	39.1
46	2	1.7	1.7	40.9
47	3	2.6	2.6	43.5
49	1	.9	.9	44.3
50	5	4.3	4.3	48.7
51	4	3.5	3.5	52.2
52	1	.9	.9	53.0
53	2	1.7	1.7	54.8
54	8	7.0	7.0	61.7
55	7	6.1	6.1	67.8
56	3	2.6	2.6	70.4
59	2	1.7	1.7	72.2
60	9	7.8	7.8	80.0
63	5	4.3	4.3	84.3
64	1	.9	.9	85.2
65	1	.9	.9	86.1
66	2	1.7	1.7	87.8
67	6	5.2	5.2	93.0
68	2	1.7	1.7	94.8
69	5	4.3	4.3	99.1
70	1	.9	.9	100.0
Total	115	100.0	100.0	

HHSS - TOTAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	61	1	.9	.9	.9

91	1	.9	.9	1.7
92	1	.9	.9	2.6
103	1	.9	.9	3.5
104	2	1.7	1.7	5.2
105	2	1.7	1.7	7.0
109	2	1.7	1.7	8.7
111	1	.9	.9	9.6
113	1	.9	.9	10.4
114	1	.9	.9	11.3
115	1	.9	.9	12.2
116	2	1.7	1.7	13.9
117	1	.9	.9	14.8
119	3	2.6	2.6	17.4
121	4	3.5	3.5	20.9
122	2	1.7	1.7	22.6
125	3	2.6	2.6	25.2
126	1	.9	.9	26.1
128	4	3.5	3.5	29.6
129	3	2.6	2.6	32.2
130	4	3.5	3.5	35.7
132	1	.9	.9	36.5
133	3	2.6	2.6	39.1
134	1	.9	.9	40.0
135	3	2.6	2.6	42.6
137	3	2.6	2.6	45.2
138	2	1.7	1.7	47.0
139	1	.9	.9	47.8
140	3	2.6	2.6	50.4
141	1	.9	.9	51.3
142	1	.9	.9	52.2
143	3	2.6	2.6	54.8
144	1	.9	.9	55.7
145	2	1.7	1.7	57.4
146	2	1.7	1.7	59.1
148	3	2.6	2.6	61.7
149	1	.9	.9	62.6
150	4	3.5	3.5	66.1
151	1	.9	.9	67.0
152	1	.9	.9	67.8
153	2	1.7	1.7	69.6
155	1	.9	.9	70.4
156	1	.9	.9	71.3

157	1	.9	.9	72.2
158	1	.9	.9	73.0
160	1	.9	.9	73.9
161	1	.9	.9	74.8
162	1	.9	.9	75.7
163	2	1.7	1.7	77.4
164	1	.9	.9	78.3
165	2	1.7	1.7	80.0
167	1	.9	.9	80.9
169	2	1.7	1.7	82.6
171	1	.9	.9	83.5
172	1	.9	.9	84.3
173	2	1.7	1.7	86.1
174	1	.9	.9	87.0
175	1	.9	.9	87.8
176	1	.9	.9	88.7
177	1	.9	.9	89.6
178	2	1.7	1.7	91.3
179	1	.9	.9	92.2
181	1	.9	.9	93.0
186	1	.9	.9	93.9
187	1	.9	.9	94.8
188	1	.9	.9	95.7
189	1	.9	.9	96.5
191	1	.9	.9	97.4
202	1	.9	.9	98.3
204	1	.9	.9	99.1
205	1	.9	.9	100.0
Total	115	100.0	100.0	

Anexo N°011: Asentimiento informado



**Anexo N° 005:
Asentimiento Informado
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**

ASENTIMIENTO INFORMADO

I. DATOS GENERALES

Título del proyecto : Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa estatal de Huancavelica-2021.

Escuela profesional : Psicología

Asesoras : Dra. Copelo Cristóbal, Giannina - Mg. Paredes Gutarra, Madeleine

Duración del estudio : Mayo a septiembre de 2021.

Institución : Universidad Peruana los Andes

Departamento : Junín **Provincia:** Huancayo **Distrito:** Huancayo

- Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.
- Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación a sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores, cuyos datos se encuentran al final del documento, asimismo, se consigna los datos del(a) asesor(a).

MANIFIESTA

Yo, Daniela Isabel Almonacid Palomino identificado con D.N.I. N° 45758738 de 33 años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: **Dependencia de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa estatal de Huancavelica-2021**, llevado a cabo por la investigadora: **De la Cruz Romani, Yadina**.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación, dos ejemplares; uno de los cuales queda en mi poder y otro en de los investigadores responsables del estudio.

Huancayo, 02 de Julio del 2021.



Huella digital

Huella y/o nombre:

1° Responsable de investigación

Apellidos y nombres : De la Cruz Romani, Yadina
D.N.I N° : 41146318
N° de teléfono o celular : 954445451
Email : yadvromani@gmail.com

Firma

1° Asesor (a) de investigación

Apellidos y nombres : Dra. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I N° : 41430115
N° de teléfono o celular : 920 791 720
Email : gianni_4142@hotmail.com

Firma

Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C. P. P. 20096

2° Asesor (a) de investigación

Apellidos y nombres : Mg. Paredes Gutarra, Madeleine
D.N.I N° : 09542857
N° de teléfono o celular : 944967352
Email : Maem_3@hotmail.com

Firma

**Anexo N°012:
Declaración de Confidencialidad**



**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**

DECLARACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD

Yo, De la Cruz Romaní, Yadina, con DNI N° 41146318, egresada de la Escuela Profesional de Psicología, vengo implementando el proyecto de tesis titulado: **“Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa estatal de Huancavelica-2021”**.

En ese contexto declaro bajo juramento que los datos que se generan como producto de la investigación, así como la identidad de los participantes serán usados únicamente con fines de investigación basados en los artículos 6 y 7 del Reglamento del Comité de Ética de Investigación y en los artículos 4 y 5 del Código de Ética para la Investigación Científica de la Universidad Peruana Los Andes, salvo con autorización expresa y documentada de alguno de ellos.

Huancayo, Junio del 2021.



**De la Cruz Romaní, Yadina
Responsable de investigación**

Anexo N°013:
Fotos de la aplicación de los instrumento

