

INFORME FINAL

por Franco Flores

Fecha de entrega: 19-ene-2023 11:56a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1995458984

Nombre del archivo: FINAL_DE_TESIS_-_FRANCO_FLORES_ALEX_FERNANDO_PARA_TURNITIN.docx (258.52K)

Total de palabras: 22985

Total de caracteres: 127337

DEDICATORIA:

El presente trabajo de investigación está dedicado a mi familia, pues sin ellos no lo habría logrado, el apoyo incondicional por parte de ellos ha sido vital para mí formación académica, por su sacrificio y esfuerzo. A mis hermanos, quiénes me han apoyado desde siempre en el transcurso de mi formación académica, alentándome para poder seguir adelante y no rendirme.

El autor

AGRADECIMIENTO:

Mis agradecimientos a la dirección de la institución educativa donde se realizó la investigación, por brindarme la posibilidad de poder realizar el estudio dentro de sus instalaciones educativas, al Ps. Saúl Jesús Mallqui, quién me ha apoyado en todo el trayecto de la investigación brindándome los conocimientos necesarios para poder realizarlo, la Ps. Patricia Puma Chacón, que me ha apoyado con la investigación en la institución educativa, a la Ps. Marisa Julcarima Torre, por su apoyo como asesora designada para la investigación, de la misma manera brindándome todos los conocimientos necesarios para poder completarlo.

Alex Fernando

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han tomado un importante rol importante en la vida cotidiana de los niños y adolescentes debido al avance tecnológico, a tal grado que se han evidenciado en muchos casos dificultades en cuanto al uso que se les dé, la susceptibilidad para poder afectar la capacidad de control del individuo, facilitando un uso inadecuado y un abuso, provocando conductas adictivas. Muchos menores de edad hoy en día pasan horas delante de una computadora, una consola de videojuegos, una Tablet o un celular, no solo ocasionándole posibles riesgos de adicción, sino que expone el riesgo de problemas a la salud, y cuando el consumo es reiterativo y desadaptativo, muchas veces tiende a abandonar distintas actividades, ya sean actividades académicas, familiares o incluso actividades relacionadas con la recreación, de tal manera que va adaptando tanto su estilo de vida cotidiano y sus necesidades, supliendo necesidades de emoción, compañía, reto y superación, por la de actividades relacionadas directamente con los videojuegos. Esto sitúa que las necesidades de emoción y compañía, referenciadas directamente a las habilidades sociales, puedan verse vulneradas o mermadas debido a este cambio en sus hábitos cotidianos.

Es por ello que se toma la decisión de enfocar ⁵ la investigación, en la afectación de ⁵ habilidades sociales en adolescentes que padecen de una dependencia a los videojuegos, ya que este se ha vuelto en la actualidad ² en un problema de salud pública. Esta investigación pretendió ⁶ determinar la relación que existe entre la dependencia a los Videojuegos y las ⁶ habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, por lo cual se apoya en el método científico como método general, el método descriptivo como método específico, con un tipo de investigación básico de nivel correlacional y de un diseño de investigación transversal – correlacional, además de definir la muestra mediante la técnica de muestreo no probabilístico intencional..

Para la recolección de datos, en la primera variable se usó el Test de dependencia a videojuegos (TDV) del autor Mariano Cholí y Clara Marco (2011), mientras que la segunda variable, se usó la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales, de Arnold Golstein (1987), las cuales fueron administrados a 169 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo.

La estructura del informe comprende V capítulos en los cuales trata los siguientes temas:

En el Capítulo I, se centra en describir sobre el planteamiento del problema, donde se detalla la descripción de la realidad problemática a nivel nacional e internacional, las delimitaciones del problema, la formulación del problema, las justificaciones y los objetivos a los cuales quiere llegar la presente investigación.

En el Capítulo II, se trabajó sobre las teorías aportadas a esta investigación, donde se recopilan los antecedentes internacionales y nacionales, las bases teóricas o científicas en las cuales se sostiene la investigación, además de aportar las definiciones al marco conceptual y al marco operacional.

En el Capítulo III, se formuló las hipótesis, tanto generales como específicas, y la conceptualización de las variables, su operacionalización y el establecimiento de las dimensiones.

En el Capítulo IV, se describió la metodología del proceso de investigación, se explica el método de investigación, tipo de investigación, nivel de investigación, diseño de investigación, describiendo la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se usaron, las técnicas de procesamiento y análisis de datos, además de aspectos éticos de la investigación.

En el Capítulo V, se detalla la descripción de los resultados obtenidos en la investigación y la contrastación de las hipótesis formuladas..

Finalmente se encuentran el análisis y la discusión de resultados, las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

RESUMEN

Los videojuegos han tomado un importante rol en el desarrollo personal, el aprendizaje y en toda actividad académica o laboral, llegando a afectar la capacidad de control del individuo, facilitando su uso inadecuado y en muchos casos abuso en el manejo de la tecnología, provocando en muchos casos conductas adictivas, ante esto, el problema general se simplifica en conocer ⁵ cuál es la relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2022. El objetivo general formulado fue, determinar la relación que existe entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022; el trabajo fue realizado bajo el enfoque cuantitativo, con tipo de investigación ⁸ básica o pura, nivel de investigación correlacional y diseño no experimental de corte transversal correlacional; la muestra estuvo conformada por 162 ² estudiantes de nivel secundaria, entre varones y mujeres, seleccionados mediante el tipo de muestreo no probabilístico intencional. Los resultados hallados son: se observa una baja dependencia por los videojuegos y un nivel normal ² en el desarrollo de las habilidades sociales. La principal conclusión indica ⁹ que no existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022. ⁸ Por la importancia y actualidad del tema de investigación se sugiere a las autoridades de la institución educativa promover y fortalecer ⁷ las habilidades sociales mediante de estrategias de intervención psicológica poniendo énfasis en las dimensiones abordadas.

³ **Palabras clave:** Dependencia a videojuegos; Habilidades sociales; Adolescentes; ⁷ Habilidades sociales básicas; Habilidades sociales avanzadas.

ABSTRACT

Video games have taken an important role in personal development, learning and in all academic or work activities, affecting the individual's ability to control, facilitating their inappropriate use and in many cases abuse in the management of technology, causing in many addictive behavior cases, given this, the general problem is simplified in knowing the relationship between dependence on video games and social skills in adolescents from a state educational institution in the city of Huancayo, 2022 . The general objective formulated was to determine the relationship between dependence on video games and social skills in adolescents from a state educational institution in the city of Huancayo, 2022; The work was carried out under the quantitative approach, with the type of basic or pure research, correlational research level and non-experimental cross-sectional correlational design; The sample consisted of 162 high school students, between men and women, selected through the type of intentional non-probabilistic sampling. The results found are: a low dependence on video games and a normal level in the development of social skills are observed. The main conclusion indicates that there is no significant relationship between dependence on video games and social skills in adolescents from a state educational institution in the city of Huancayo, 2022. Due to the importance and timeliness of the research topic, it is suggested to the authorities of the educational institution promote and strengthen social skills through psychological intervention strategies emphasizing the dimensions addressed.

Keywords: Dependence on video games; Social skills; Teenagers; Basic social skills; Advanced social skills.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Desde el inicio del siglo XXI, caracterizado por el avance tecnológico en todas las áreas de desarrollo social que tenemos hoy en día, un avance que parece no detenerse, teniendo como un inicio el surgimiento de los videojuegos entre los años 1970 – 1980 y posteriormente el nacimiento y expansión global del internet tal y como lo conocemos (Prensky, 2010).

A raíz de la interacción tecnológica con el desarrollo humano, los videojuegos han tomado un importante rol en el desarrollo personal, el aprendizaje y en una actividad con rol motivacional (Marco y Choliz, 2016), sin embargo, también llega a tener dificultades en cuanto al uso que se les da a estas tecnologías, susceptible a poder afectar la capacidad de control del individuo, facilitando un uso inadecuado y un abuso, provocando conductas adictivas (Saldaña, 2001).

Según la plataforma DFC Intelligence, encargada de proporcionar información y análisis del mercado de videojuegos, alrededor del mundo un aproximado de 3,100 millones de personas usan los videojuegos, una cifra realmente impactante, ya que constituye casi un tercio de la población mundial. De acuerdo con esta plataforma, el continente que más usa videojuegos es Asia, con cerca de 1,400 millones de personas, seguido de Europa con casi 668 millones, Latinoamérica ocupa el tercer lugar con 383 millones de video jugadores y Norteamérica con 261 millones de personas que usan videojuegos. Datos recientes de la misma plataforma, demuestran un incremento a nivel mundial del uso de videojuegos, desde el 2019 hasta el 2021, la cantidad de jugadores ha incrementado en casi 600 millones de personas, resaltando también como un factor influyente el aislamiento debido a la pandemia por COVID – 19 desde el año 2020. La

industria de los videojuegos, es una de las primeras y las que tienen mayores adeptos, teniendo niños, adolescentes y jóvenes adultos en esta actividad (DFC Intelligence, 2021).

¹² La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) oficializó la entrada de la adicción a los videojuegos como un trastorno en el apartado de Desórdenes Mentales, y el día 11 de febrero del 2022, publicó la lista actualizada de ⁷ Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), incluyendo la adicción a los videojuegos (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2022). ¹ En este documento describe esta adicción como un comportamiento grave que se superpone frente a otros intereses del ser humano, prefiriendo principalmente el uso de videojuegos en consolas o a través de internet.

Desde el inicio de aislamiento social, dado por el Decreto Supremo N° 044-2020-PCM por el gobierno el 16 de marzo del 2020 debido al creciente brote por COVID – 19, en el Perú, el incremento ¹ de la adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes ha incrementado debido al encierro y la falta de interacción con otras personas de su misma edad, y no solo esa es la problemática, ya que, a raíz de la pandemia y la masificación digital como un uso habitual para los estudios básicos (primaria, secundaria, superior) y para el trabajo remoto han permitido que el número de personas con esta adicción incremente drásticamente (Ministerio de Salud [MINSAL], 2021).

La agencia de medios Havas Group, (2021) reporta que en el Perú, 69% de la población durante el año 2021 consume videojuegos y el 75% lo hace al menos una vez por semana. El Ministerio de Cultura del Perú, hace mención sobre la adquisición de videojuegos a nivel de edades, observando una mayor proporción de jóvenes de 14 a 29 años (33,4%) adquirieron videojuegos durante el año 2020.

La médica psiquiatra del Hospital Víctor Larco Herrera, Julissa Castro (MINSA, 2021) menciona que muchos de los menores de edad están horas delante de un equipo tecnológico, ya sea una computadora, una consola de videojuegos, una tablet o un celular, no solo ocasionándole posibles riesgos de adicción, sino que expone el riesgo de problemas a la salud, como problemas posturales, alteraciones en el ciclo del sueño, trastornos alimenticios, abandono de actividades vitales y problemas de conducta.

El psicólogo Juan Barrera, profesional perteneciente a la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV, 2021), menciona lo siguiente: “Es importante resaltar que la adicción a los videojuegos no se desarrolla de un día para otro, sino que es el resultado de un largo proceso en el que se incluyen factores de riesgo como deficiente comunicación familiar, dificultades en el afrontamiento de problemas cotidianos, evitación excesiva de situaciones que generen estrés, depresión, ansiedad, baja autoestima, entre otros que no dependen directamente del videojuego, y que más bien lo terminan convirtiendo en una válvula de escape”.

No solo los videojuegos tienen aportaciones negativas en el desarrollo de las personas, también estos pueden ayudar al desarrollo de habilidades, una de ellas son las habilidades sociales, debido a la posibilidad de comunicación por la globalización a través de micrófonos con otros adolescentes dentro de un videojuego (Gross, 2000), sin embargo, cuando el consumo es reiterativo y desadaptativo, muchas veces tiende a abandonar actividades que antes le gustaban y va adaptando sus necesidades a la máquina, supliendo necesidades de emoción, compañía, reto, superación y distracción con los videojuegos (Rosas y Nussbaum 2003).

Es por ello, en este estudio, derivado de un problema de salud pública, es necesario poder investigarlo, ya que existen pocos estudios realizados, además que aportara información importante referente a un tema que va aquejando más a la

población, tanto nacional como mundial, enfocándonos en la afectación de habilidades sociales en adolescentes que padecen de una dependencia a los videojuegos.

1.2 Delimitación del problema

1.2.1 Delimitación espacial

Para el desarrollo de este estudio se trabajó con estudiantes adolescentes que pertenecen a la Institución Educativa PNP Sgto. 1° “Ramiro Villaverde Lazo”, que se sitúa en la Av. Los libertadores N° 101 – Cerrito la Libertad, provincia de Huancayo y región Junín.

1.2.2 Delimitación temporal

La investigación se desarrolló entre los meses de febrero y noviembre del 2022, siendo un total de 10 meses, comprendidos desde la presentación y aprobación del proyecto, hasta la elaboración y presentación del informe final de investigación.

1.2.3 Delimitación temática

La fundamentación teórico científica de la primera variable se basó en el modelo de Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en la Infancia y Adolescencia de los autores Mariano Cholíz y Clara Marco (2011), considerándolo un patrón desadaptativo del uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos, haciendo una práctica de manera compulsiva que a largo plazo se hace difícil de poder abandonar, expresados por factores como tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control. Mediante estos factores se integra un modelo para poder catalogar un uso adictivo con consecuencias de dependencia a los videojuegos. La segunda variable, Habilidades Sociales, se sustenta en la Tipología de las Habilidades Sociales de Arnold Golstein (1987),

que define a las Habilidades Sociales como un conjunto de comportamientos eficaces, habilidades y capacidades en las relaciones interpersonales que permitan al individuo desarrollarse dentro de su entorno social.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema General

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo, 2022?

1.3.2 Problemas Específicos

1. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022?
2. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022?
3. ¿Cuál es la relación la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022?
4. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022?
5. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022?

6. ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022?

1.4 Justificación

1.4.1 Social

Los beneficiarios de esta investigación son la población adolescente tanto a nivel regional, como nacional, ya que en el Perú la población de adolescentes que oscilan entre los 12 y 17 años, constituye un aproximado de 2, 635,292 personas, siendo el 6,76% de la población total (INEI, 2021), parte de este porcentaje está constituido por la población a la que se estudió en esta investigación, la cual sirvió de información para elaborar estrategias adecuadas para la prevención de la dependencia y adicción a los videojuegos y promoción de las habilidades sociales, involucrando la participación tanto de alumnos y padres de familia, además de contar con el apoyo de los docentes para este fin. Posteriormente, esta investigación aportara datos científicos que servirán como fuente de información para toda la comunidad educativa, familiar y social del entorno donde nos desarrollamos.

1.4.2 Teórica

Esta investigación permitió determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes, la cual nos ayudó a identificar si existe una relación significativa de desarrollo de habilidades sociales o afectación en estas debido al uso desmedido de videojuegos, puesto que existen limitados estudios que correlacionen estas variables. Esta correlación nos proporcionará información para complementar, fundamentar y fortalecer teorías existentes del modelo de dependencia del uso de videojuegos y

la teoría de habilidades sociales, además de que pueden sugerirse nuevas estrategias de intervención sobre la adicción a los videojuegos, proponiendo además un nuevo ámbito en el marco social, referente al desarrollo o afectación que pueda tener la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales de un adolescente.

1.4.3 Metodológica

Mediante esta investigación, se aportan datos sobre la correlación entre las variables de la Dependencia a los Videojuegos y Habilidades Sociales, mediante la aplicación de los instrumentos: Test de Dependencia a los Videojuegos y la Lista de Chequeo de habilidades sociales de Goldstein, ambos instrumentos serán sometidos a criterios de validez y confiabilidad, para poder ser utilizados en la población que será estudiada. Estos instrumentos también podrán ser utilizados para realizar investigaciones futuras de las variables propuestas en esta investigación.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Determinar la relación que existe entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

1.5.2 Objetivos Específicos

1. Describir la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

2. Describir la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.
3. Describir la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.
4. Describir la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.
5. Describir la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.
6. Describir la relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

Lagla (2020) en su trabajo titulado: *“La Adicción a la Tecnología y su influencia en las habilidades sociales de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Gabriela Mistral de Latacunga”*, de la Universidad Tecnológica Indoamericana, de la ciudad de Ambato – Ecuador, para el grado de Titulación en Psicología, realizó su investigación con el objetivo de determinar la influencia de la adicción a la tecnología en las habilidades sociales de los estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Gabriela Mistral de Latacunga, contando con una muestra de 61 estudiantes de entre 14 y 17 años. Los instrumentos utilizados fueron ADITEC, que mide los tipos de adicción, ADITEC-Móvil, ADITEC-Internet y ADITEC-Videojuego y la escala de habilidades sociales (EHS). Las conclusiones a la que llegó la investigación fue: Entre las variables estudiadas no existe relación, sin embargo, el instrumento de adicción reflejaba posible existencia de adicción al internet y un nivel bajo en las habilidades sociales.

Rodríguez (2020) en su trabajo titulado: *“Adicción a videojuegos y regulación emocional en jóvenes gamers de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Gran Buenos Aires”*, de la Universidad Argentina de la Empresa, de la ciudad de Buenos Aires – Argentina, para el grado de Licenciatura en Psicología, realizó su investigación con el objetivo de analizar la relación entre adicción a videojuegos y regulación emocional. La muestra constó de 256 jóvenes adultos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Gran Buenos Aires de entre 16 y 30 años. Se utilizó los siguientes instrumentos: la escala de adicción a videojuegos GASA y el cuestionario de regulación emocional ERQP. La conclusión a la que llegó la investigación fue: Existe una correlación significativa entre

las variables, correlacionan positiva y significativamente con la estrategia supresión emocional, siendo esta una forma de afrontamiento desadaptativa, por lo tanto, tiene que ver con dificultades de regulación emocional.

Borrero (2019) en su trabajo titulado *“Adicción a la red social facebook, y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales, en estudiantes de primer a tercer año de bachillerato, del Colegio Nacional Andrés Bello, en el norte de Quito, en el año 2019”* En la Universidad Tecnológica Indoamérica, de la ciudad de Quito – Ecuador, para el grado de Titulación en Psicología, realizó su investigación con el objetivo de determinar si existe una relación significativa del uso de la red social Facebook con las habilidades sociales, con una muestra total de 252 estudiantes, los instrumentos que se utilizaron fueron la escala de Adicción a Facebook de Bergen BFAS desarrollada por Andreassen en el 2012, y la escala de Habilidades Sociales, de Gismero en el 2010. La conclusión a la que se llegó es que existe una relación significativa entre ambas variables, por lo cual, la adicción de Facebook influye en las Habilidades sociales en los estudiantes.

LLobet (2019), en su trabajo titulado: *“Uso abusivo de las TIC y su relación con el afrontamiento y la autoestima”*, de la Universidad Pontificia Comillas, de la ciudad de Madrid - España, para el grado de Maestría, realizó su investigación con el objetivo de analizar las relaciones existentes entre el abuso a distintos tipos de TIC (Internet, móvil, videojuegos, MI y RSO), el tipo de afrontamiento y la autoestima, contando con una muestra de 304 participantes y utilizando los instrumentos: cuestionario MULTICAGE-TIC (Pedrero et al., 2018), el cuestionario de Estilos de Afrontamiento COPE Abreviado de Carter (1997) y el cuestionario de Autoestima de Rosenberg (1965). La investigación se desarrolló en un diseño cuasi experimental retrospectivo, descriptivo, correlacional y transversal. La conclusión a la que se llegó en la

investigación es: Se encontró una relación inversa entre las variables, lo cual concluye que: Las personas que recurren al abuso de las TIC recurren a un afrontamiento evitativo y presentan una autoestima más baja que las personas que utilizan las TIC de forma más regulada.

Sánchez (2019) en su trabajo titulado: “Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de videojuegos en escolares de tercer ciclo de primaria”, de la Universidad de Granada, de la ciudad de Granada – España, realizó su investigación con el objetivo de describir los niveles de auto concepto, género y nuevas tecnologías en escolares de tercer ciclo de Primaria, además de relacionar los niveles psicosociales con el resto de parámetros. Se contó con una muestra de 170 alumnos de 10 a 12 años. Se utilizaron tres instrumentos: El test AF – 5 de Autoconcepto, el Cuestionario de Experiencias Relacionadas a los Videojuegos CERV y una ficha de autorregistro. La conclusión de la investigación es que, existe una relación inversa entre las variables Autoconcepto y Uso de Videojuegos, por lo que se concluye que los alumnos que presentan niveles bajos de autoconcepto son aquellos que presentan problemas severos en relación a los videojuegos.

Alonso y Romero (2017) en su estudio llamado: “El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes” en la ciudad de España, realizaron una investigación cuyo objetivo fue para determinar la relación entre el uso problemático de los videojuegos e internet y los rasgos de personalidad en la Unidad de Salud Mental Infanto-Juvenil de España, con una muestra total de 88 niños y adolescentes. Para este estudio Se utilizó el Test de Adicción a Internet (IAT), Test de Adicción a Videojuegos, Cuestionario “Big Five” de personalidad para niños y adolescentes (BFQ-NA), Escala de Impulsividad I.6, Escala de Impulsividad UPPS (Urgencia, Premeditación, Perseverancia y Búsqueda de sensaciones) y Child Behavior

Ckecklist (CBCL). Se llegó a la conclusión que los participantes de la muestra que presenta un uso problemático de videojuegos y nuevas tecnologías, presentan mayores niveles de inestabilidad emocional, impulsividad global, problemas de conducta y problemas de atención.

Antecedentes nacionales

Julcarima (2021) en su trabajo titulado: “*Dependencia a Videojuegos e Inteligencia Emocional en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Ayacucho – 2021*” de la Universidad Peruana los Andes, de la ciudad de Huancayo, para el grado de Titulación en Psicología, realizó su investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre la dependencia a los videojuegos y la inteligencia emocional, contando con una muestra de 85 estudiantes. Los instrumentos utilizados en la investigación fueron: el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco y el Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE. La investigación fue de tipo básico de nivel relacional, con diseño de investigación no experimental transversal. La conclusión a la que se llegó en la investigación fue: Existe una correlación inversa, llegando a la conclusión de que, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos, menor nivel de inteligencia emocional y/o viceversa.

De La Cruz (2021) en su trabajo titulado: “*Adicción a Videojuegos y Habilidades Sociales en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa Estatal de Huancavelica – 2021*”, de la Universidad Peruana los Andes, de la ciudad de Huancayo, realizó un su investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos y habilidades sociales contando con una muestra de 115 adolescentes. El estudio corresponde a un diseño correlacional. Los instrumentos de recolección de datos fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TVD) de (Chóliz y Marco, 2011) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de (Goldstein,

1978). La conclusión de la investigación dio como resultado un indicativo de, a mayor uso de videojuegos, menor desarrollo de habilidades sociales.

Chugden y Méndez (2020) en su trabajo titulado: “*Dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una Institución Cajamarca*”, de la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrel, de la ciudad de Ayacucho, para el grado de Titulación en Psicología, realizaron su investigación con el objetivo de determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y habilidades sociales en una muestra de 121 estudiantes de 4to y 5to grado. El tipo de investigación fue cuantitativa básica, con diseño no experimental descriptivo correlacional, se realizó el recojo de datos con el instrumento: Test de Dependencia a Videojuegos, y la Escala de Habilidades Sociales. La conclusión de la investigación dio como resultado una correlación negativa moderada entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.

Castillo y Quispe (2020) , en su trabajo titulado: “*Inteligencia Emocional y Dependencia al Celular en Estudiantes del Nivel Secundario de una Institución Educativa de Huancayo, 2020*”, de la Universidad Peruana los Andes, de la ciudad de Huancayo, para el grado de Titulación en Psicología, realizaron su investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre Inteligencia emocional y Dependencia al celular en estudiantes del nivel secundario, contando con una muestra de 175 estudiantes de nivel secundaria, los instrumentos utilizados fueron: Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn ICE: NA (Forma Abreviada) de Ugarriza y Pajares y el Test de Dependencia al Móvil (TDM) de Chóliz. El tipo de investigación fue básico de nivel relacional, con diseño de investigación no experimental transversal. La conclusión a la que llegaron fue: existe una relación inversa entre las variables, por lo

1 cual, a menor nivel de inteligencia emocional mayor será el nivel de dependencia al celular o viceversa.

Huamán y Vila (2020) en su trabajo titulado: “*Habilidades Sociales y Adicción a las Redes Sociales en Adolescentes de un Centro Preuniversitario Parroquial, Huancayo-2020*”, de la Universidad Peruana los Andes, de la ciudad de Huancayo, para el grado de Titulación en Psicología, realizaron su investigación con el objetivo de 8 Determinar las relaciones entre las habilidades sociales entre la adicción a las redes sociales en adolescentes de un Centro Preuniversitario parroquial, contando con una muestra de 120 adolescentes. Se aplicó los siguientes instrumentos: La Lista de evaluación de habilidades sociales del Departamento de Promoción de Salud Mental y de Prevención de problemas Psicosociales IEM “HD-HN” y el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales (ARS). El tipo de investigación es básica, de nivel correlacional, con diseño no experimental transaccional correlacional. La conclusión de la investigación es que existe 8 un escaso nivel de correlación entre las habilidades sociales y la adicción a las redes sociales.

Pillaca (2019) en su trabajo titulado: “*Uso De Videojuegos y Habilidades Sociales en Estudiantes de Secundaria De Una Institución Educativa Pública del Distrito de Comas en la Ciudad de Lima, 2019*”, de la Universidad Privada del Norte, de la ciudad de Lima, para el grado de Titulación en Psicología, realizaron su 4 investigación con el objetivo de determinar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales en una muestra de 256 estudiantes de entre 12 y 18 años. Los 17 instrumentos utilizados en la investigación para la recolección de los datos fueron la 2 Lista de Chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein elaborada en 1978 y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Lemmens. El método 18 corresponde a un diseño no experimental, de tipo descriptivo correlacional. Las

conclusiones de la investigación fueron: a mayor uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales en los participantes de la investigación.

Quispe (2019) en su trabajo titulado: “*Dependencia a los Videojuegos y las Habilidades Sociales en Estudiantes de una Institución Educativa Estatal de Lima Sur*” de la Universidad Autónoma del Perú, de la ciudad de Lima, para el grado de Titulación en Psicología, realizó su investigación con el objetivo establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en una muestra conformada por 470 estudiantes de nivel secundaria con edades entre los 12 a 17 años. La metodología de investigación fue de tipo cuantitativo con un diseño no experimental: correlacional. Los instrumentos utilizados son: Cuestionario de dependencia a videojuegos de Marcos y Chóliz (2012) y la Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1978). La conclusión a la que llegó la investigación fue, a mayor presencia de dependencia a videojuegos, los adolescentes mostraron menores habilidades sociales.

Huayta (2019) en su trabajo titulado: “*Habilidades Sociales y Adicción a Videojuegos en Estudiantes de Primer Año de Secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019*”, de la Universidad Privada de Tacna, de la ciudad de Tacna, para el grado de Titulación en Psicología, realizó una investigación cuyo objetivo general fue determinar una relación existente entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria en una muestra de 161 estudiantes del primer año de secundaria. El diseño de estudio fue de tipo descriptivo y correlacional, con un diseño no experimental, transeccional. Se aplicó los siguientes instrumentos de recolección de datos: Test de dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) con adaptación de Salas y Merino (2017) y la Lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein (1978). Se concluyó que existe relación

inversamente proporcional entre las variables, siendo moderadamente significativas en la correlación.

² Chalco y Guzmán (2018) en un trabajo titulado: “*Uso de Videojuegos y su Relación con las Habilidades Sociales en Estudiantes del Área De Ingenierías de la UNAS*” de la Universidad Nacional de San Agustín, de la ciudad de Arequipa, para el grado de Titulación en Psicología, realizaron una investigación que tuvo por objetivo ¹¹ determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en un grupo de 606 estudiantes de segundo a cuarto año de nivel universitario. La investigación se desarrolló siguiendo un ² enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental transversal descriptivo y correlacional, utilizando los instrumentos de Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Habilidades Sociales. La conclusión a la que llegó la investigación, indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales.

¹ Alave y Pampa (2018) en su trabajo titulado: “*Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*”, de la Universidad Peruana Unión, de la ciudad de Lima, para el grado de Titulación en Psicología, realizaron una investigación con el objetivo de determinar la relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales, contando con una muestra de 375 adolescentes, ¹ los instrumentos utilizados para la recolección de datos: ² Test de dependencia a videojuegos de Marcos y Cholíz - 2012 y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Goldstein -1978. La conclusión a la que ⁶ llegó la investigación es, que existe una correlación débil, negativa y significativa entre la variable de dependencia a los videojuegos y habilidades sociales, lo que indica que mientras se presenten niveles bajos de dependencia a videojuegos existirán más recursos para relacionarse adecuadamente o viceversa.

2.2 Bases Teóricas o Científicas

1.1.1 Dependencia a los videojuegos.

Definiciones de dependencia a los videojuegos

Carbonell (2016), define a la dependencia a los videojuegos, como un criterio esencial para diagnosticar una adicción, puesto que la dependencia es el deseo o impulso irrefrenable por usar videojuegos, acompañada de focalización atencional, la modificación del estado de ánimo y la incapacidad de control en su uso. Estos criterios no solo se encuentran presentes en la adicción a los videojuegos, sino que también se encuentran en otro tipo de adicciones.

Choliz (2006), define la dependencia como uno de los principales componentes en el comportamiento adictivo, asumiéndolo como una forma de “amo” para poder conseguir un estado de bienestar ya sea físico o psicológico. En otro momento, este mismo autor, indica que la dependencia a los videojuegos supone un patrón desadaptativo de uso que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos, provocando diversos tipos de reacciones emocionales consistiendo en una acción motivada de manera intrínseca, haciendo una práctica de manera compulsiva que a largo plazo se hace difícil de poder abandonar (Choliz, 2011).

West y Hardy (2006), define la dependencia a los videojuegos como un comportamiento donde factores como la pérdida de control sobre su uso excesivo conduce a problemas o daños significativos, convirtiéndose en actividades problemáticas que afectan tanto a nivel social como a nivel personal.

Griffiths (2005), define el comportamiento adictivo como cualquier conducta caracterizada por componentes básicos de una adicción, sin embargo, a diferencia de otras adicciones, las adicciones a los videojuegos no presentan

alteraciones químicas tal y como lo hacen otras sustancias, sino que son consecuencias comportamentales.

⁷ Soper y Miller (1983), definen a la adicción a videojuegos como una conducta impulsiva, similar al comportamiento de cualquier otra adicción, acompañada de ⁷ una falta de interés en otras actividades, afectando también aspectos sociales como restricción de círculos de amistad y la aparición de algunos síntomas físicos (como temblores o sudoración) y cognitivos (ansiedad, estrés, agresividad) al intentar detener dicho comportamiento.

Para entender la dependencia a los videojuegos, Choliz (2011) hace mención sobre las adicciones, la cual un proceso de dependencia que no se explica mediante un proceso bioquímico o fisiológico, sino que es motivacional, cognitivo, afectivo o condicionado, los cuales tienen implicación en el proceso de la dependencia.

Cualquier tipo de dependencia se fundamenta en comportamientos indeseables, insanos, disfuncionales y de desajuste. La dependencia se sostiene en el objetivo de usar los juegos no necesariamente para la búsqueda del placer (que también es un factor importante), sino busca el hecho de superar problemas que puedan encontrarse en su vida cotidiana, mas no solamente para poder superar el malestar por la privación de su uso.

³ El juego en exceso, es una actividad que puede convertirse en algo muy problemático, llegando incluso a ser muy adictivo (Griffiths, 2000; citado por Choliz, 2010). Ahora, estas adicciones, más precisamente llamadas “adicciones tecnológicas” llegaron a definirse, solo de manera operacional, como adicciones conductuales que no presentan implicaciones químicas, solo relacionando un uso e interacción de hombre – máquina, las cuales contienen distintos tipos de

características que puedan inducir y reforzar el fomento de distintas conductas adictivas (Griffiths, 2005).

Al hablar de dependencia, también nos referimos directamente a la adicción como la consecuencia más grave de esta, del mismo modo que las sustancias, la adicción a los videojuegos pueden llegar a perjudicar la salud, por el daño que puede llegar a producir en el abuso del consumo. Existen ciertas semejanzas entre las adicciones no tóxicas (adicciones psicológicas y comportamentales) y el abuso de sustancias/drogodependencia, divididas en el tipo de secuencia y el proceso de consolidación (Choliz, 2006).

El tipo de secuencia es muy similar en ambos tipos de adicciones, intentando repetir la conducta desadaptativa, en este caso el usar juegos con la repetición frecuente y excesiva de la conducta. La tensión hasta concretar la conducta, hace referencia directamente a la privación de esta, mientras mayor sea la privación, mayores serán los impulsos para poder realizarlo. El alivio temporal de la tensión una vez ejecutada la conducta, sin embargo, este se convierte en reforzador positivo, incrementando el deseo de la conducta cuando la tensión se presenta nuevamente. Este ciclo se repite nuevamente cuando se presenta la sensación de tensión (Choliz, 2006; Choliz, 2011).

El proceso de consolidación, se representan en procesos de aprendizaje y condicionamiento y mantienen un hábito constante. Los efectos iniciales generalmente en las sustancias tóxicas suelen ser aversivos y fisiológicos, a diferencia de las no tóxicas, que llegan a ser más placenteras a nivel psicológico. La habituación y los reforzadores ayudan a que el organismo deje de reaccionar aversivamente a estímulos no condicionados y favorecen a que se consoliden efectos apetitivos, facilitando el mayor consumo. El reforzador positivo

aumentara las probabilidades de que se suscite la repetición de la conducta, incluso variando en algún aspecto (ganar o perder).

El desarrollo de la tolerancia es una conducta característica en las adicciones, consecuencia de que los efectos del reforzador sean menores y sean más frecuente la conducta para aumentar esos refuerzos. La abstinencia también es un característico de las adicciones, puesto que supone la privación de la conducta, y es la causa de experiencias desagradables para el individuo, el cual aumenta con el paso del aumento de la privación, buscando la realización de la conducta para reducir este malestar. La reducción de las conductas adaptativas, puesto que la conducta adictiva supone un gasto de recursos, económicos y psicológicos, acompañados también del deterioro de relaciones sociales, familiares y sociales (Choliz, 2006)

7 Características de la adicción a los videojuegos

Griffiths (2005) hace una mención acerca de las adicciones al uso de videojuegos con seis características predominantes, las cuáles se acercan a las semejanzas compartidas con el autor Mariano Choliz (2006), estas características componen un tipo de etiología común en el comportamiento adictivo, y son: Prominencia, **5** Modificación del estado de ánimo, Tolerancia, Síntomas de abstinencia, Conflicto y Recaída.

a) Prominencia

Esta prominencia sucede cuando, el jugar se convierte en la actividad primordial y más importante en su día a día, dominando en todos sus aspectos cognitivos (preocupaciones, pensamientos, distorsiones cognitivas), afectivos (sentimientos, deseos, emociones) y conductuales (deterioro de

comportamiento aceptable), esto crea un deterioro en estos tres aspectos generando un comportamiento dependiente.

b) Cambio de estado de ánimo

La modificación del estado de ánimo se relaciona con las experiencias que tengan cada persona en el videojuego, viéndolas además como un modo de estrategia de afrontamiento ante problemas cotidianos, ya sean situaciones incómodas, como la falta de afrontamiento ante situaciones conflictivas, problemas intrapersonales (sentimientos de tristeza, ansiedad o incluso algunos trastornos mentales como la depresión) y problemas interpersonales (conflictos familiares, bajo rendimiento académico, problemas de socialización). Normalmente, sienten experiencias de fuerte excitación o por el contrario, sentimientos de evasión.

c) Tolerancia

La tolerancia supone el aumentar el uso del juego para conseguir una modificación en el estado de ánimo mayor, ya que el uso regular de los videojuegos no le permite llegar a esta fase, de tal manera que lo conseguirá solamente invirtiendo gradualmente el uso y la cantidad de tiempo y recursos económicos necesarios para lograrlo, pudiendo ser desde periodos cortos de tiempo e incluso extendiéndose por muchas horas al día, lo que además supone una pérdida en el control del tiempo e incluso el espacio.

d) Síntomas de abstinencia

² Cuando la persona deja de usar los videojuegos para conseguir esa modificación en el estado anímico, sea por algún factor que haya influido, que en muchos casos suele ser por falta de tiempo, en el cual el individuo haya

dejado de jugar repentinamente, lo cual también afectara y modificara el estado anímico, provocando mal humor e irritabilidad como respuesta a la abstinencia.

e) Conflictos

Los conflictos surgen al haber dedicado demasiado tiempo al uso de videojuegos debido a un uso desmedido de este, ya sean conflictos psíquicos intrapersonales, como los sentimientos de pérdida de control, conflictos interpersonales con otras personas (familias, amigos, espacios laborales) que realizan comúnmente una observación de las conductas y comportamientos y relación que posee con los videojuegos, actividades cotidianas de su vida (conflictos académicos, laborales, sociales y de ocio) ya que los videojuegos se convierten en una preocupación constante al estar lejos de este, convirtiéndose en una dependencia y provocando sentimientos de irritabilidad y desinterés e otras actividades que llegue a realizar..

f) Las recaídas

Son la tendencia a restablecer patrones del uso excesivo de los videojuegos después de haberlos dejado, normalmente sucede entre los periodos de abstinencia y control. Generalmente estas recaídas suceden cuando la preocupación por jugar vuelve al individuo, acompañado de estímulos aversivos y experiencias desagradables, los cuales siente que la única forma de aliviarlos es usando los videojuegos.

Estas características de la adicción a los videojuegos comparten similitudes en cuanto a las semejanzas de la adicción y dependencia a sustancias planteadas por Cholz (2006) y las cuales se asemejan a cualquier tipo de adicción. Estas características suponen que la adicción a los

videojuegos trae efectos negativos en todos los ámbitos psicológicos del individuo, observándose diversos deterioros del comportamiento.

Videojuegos

Wolf y Perrón (2005), definen a los videojuegos como un conjunto de elementos fundamentales: El algoritmo, actividad del jugador, interfaz y gráficos. Esos términos refieren al programa que contiene el conjunto de procedimientos utilizados para la representación, respuestas, reglas y aleatoriedad que presenta el juego, en los cuales la actividad del jugador se ve centrada, mediante la interfaz que pueda estar equipada para usar dicho juego (hardware), delimitando una frontera entre el jugador y el videojuego proyectada a través de los gráficos.

Echeburúa (2016), define a los videojuegos como un sistema interactivo de reglas que se organizan y muestran mediante una plataforma audiovisual, que mediante el avance tecnológico, estas van adquiriendo mayores capacidades técnicas, dando paso a mejores sistemas que interactúan con mayor eficiencia y se muestran en una pantalla.

Características de los videojuegos

Los videojuegos, generalmente comprenden un conjunto de sistemas complejos en términos de avances tecnológicos, la interacción que tienen con los jugadores y la narrativa en las cuales estos pueden ser clasificados de una manera u otra (López, 2013), buscando una entrada y una salida de información que generan en los jugadores, esto se traduce al nivel de implicación que pueda tener el comportamiento del jugador controlados por el medio donde visualiza e interactúa con los videojuegos (Wolf y Perron, 2005), entonces, estos suministran una manera de retroalimentación y feedback, lo cual convierte a los videojuegos en sistemas netamente interactivos (Choliz, 2011).

Un aspecto que se considera como funciona la interacción de jugador – videojuego, el cómo juega y si interactúa de manera solitaria o con otros jugadores de manera virtual (Carbonell, 2014), esto implica no solamente que el jugador interactúe solo con el hardware sino que a través de la interacción con otros jugadores de manera virtual refuerce ciertas habilidades comunicativas y compartir experiencias con otros jugadores, y no solamente la relación directa con una computadora o una videoconsola.

La forma en como el jugador visualiza los videojuegos permitiendo una interacción y buscando una inmersión narrativa dentro del contexto o historia que se esté desarrollando el videojuego (Murray, 2001), conjuntamente con la representación que tienen de reglas y objetivos producen en ellos una sensación de dominio en este, dominio sobre el personaje de la narrativa de la cual se está desarrollando, favoreciendo una sensación de autodeterminación (Choliz, 2011).

Otro aspecto importante a resaltar en la dinámica y características que representa un videojuego, son las reglas en la experiencia del juego, lo que puede hacer o no el jugador, obligatorias o no, dentro de cada fase del juego, las cuales se deben cumplir dentro de determinadas condiciones (Contreras, 2013).

Modelo Teórico de la dependencia a los videojuegos

Para el DSM – V, tiene diversos criterios para poder clasificar la adicción a los videojuegos, que son esencialmente los mismos para el trastorno de juego. La primera es la aparición del síndrome de abstinencia si se le impide la posibilidad de jugar, necesidad de incrementar las horas de juego para la obtención de placer, intentos desfavorables de controlar el uso de videojuegos, aparición de conflictos interpersonales, pérdida significativa de actividades saludables y

dependencia generada a causa de la relación de la persona con la conducta de juego (American Psychological Association [APA], 2013; Choliz y Marco, 2010).

El modelo utilizado por Choliz (2006) para poder explicar el juego patológico y fundamentado bajo el modelo cognitivo – conductual, es el Modelo Teórico – Conceptual de la Adicción al Juego, planteado por la OMS. Resaltamos que este modelo está estructurado para el juego patológico (juego de azar), sin embargo, como mencionamos anteriormente, las adicciones representan patrones similares en características uno de otros, por lo cual es un modelo que pueda usarse como referencia a la adicción a videojuegos.

Figura 1

Modelo explicativo del juego patológico



Fuente: Tomada de Choliz (2006).

Los factores predisponentes suponen aspectos culturales, familiares, sociales y personales que produce el primer contacto con el juego, estas son las condiciones ideales para el inicio del uso del juego. La cultura del juego representa un componente importante en los factores, involucrando directamente al entorno social, no solamente el uso del juego permitido, sino también el uso de este como

una forma de relación interpersonal, el materialismo se representa mediante el dinero y bienes materiales. El aprendizaje vicario también forma parte de los factores predisponentes y las actitudes que puedan tomar a este (Choliz, 2006).

Los estímulos discriminativos externos son facilitadas mediante las condiciones apropiadas que ofrezcan el entorno social, las oportunidades de jugar y las presiones sociales por parte de grupos, ya sean amigos o compañeros, como una oportunidad de poder socializar en conjunto, y finalmente la reducción del malestar emocional, favoreciendo la distracción en momento de situaciones problemáticas o conflictivas en el día a día del individuo (Choliz, 2006).

El juego viene acompañado de respuestas tanto fisiológicas, motoras y cognitivas, ya sean conductas, como el jugar por largos periodos, el reaccionar agresivamente cuando se le impide jugar, o el pensar que no está realizando una conducta desadaptativa y lo considera normal. Estas respuestas se refuerzan mediante el condicionamiento, los refuerzos positivos, que en este caso puede ser económico o psicológico (sensaciones placenteras que inhiben sensaciones desagradables) impulsan al individuo a seguir jugando y fortaleciendo los estímulos discriminativos externos. El reforzamiento negativo, la privación de la conducta tiene como consecuencia respuestas aversivas del individuo, lo cual refuerza más el deseo de jugar, y convierte la aparición del síndrome de abstinencia. Los sesgos cognitivos son comunes en la ganancia o pérdida en el juego patológico, como las ilusiones de control (creer que tenemos bajo control la conducta y que no nos afecta), la disponibilidad continua y la ratificación del sesgo (favorecer la conducta y buscar razones que lo justifiquen) (Choliz, 2006).

La aparición de problemas personales, académicos, familiares, sociales y laborales producto del uso excesivo y desmedido del juego provocan estímulos

discriminativos internos, la persona se aleja de actividades cotidianas y de ocio que realizaba antes, actividades académicas, escuela o colegio, deja el trabajo o pasa menos tiempo con la familia. Estas conductas provocan problemas personales, la pérdida de habilidades sociales, la falta de habilidades de resolución de conflictos, problemas de autoestima, falta de manejo emocional (Choliz, 2006). Finalmente, para poder afrontar estas situaciones que provocan malestares emocionales, busca la manera de inhibirlo y reducir el malestar, y lo hace recurriendo nuevamente al juego, es entonces cuando esta conducta se convierte en un círculo vicioso.

Factores psicológicos de la adicción a los videojuegos

No todos los videojuegos cuentan con un alto potencial adictivo, algunos géneros de este poseen características que pueden aumentar significativamente el riesgo de padecer una adicción, sucede con los videojuegos de FPS (videojuegos de disparos en primera persona), los RPG (juegos de rol) y los que más han tomado un auge en los últimos años, los MMORPG (videojuegos de rol multijugador masivo en línea) (Murray, 2001).

Muchos de los videojuegos tienen ciertas características de manera estructural y funcional que motivan al jugador intrínsecamente ligadas a la forma en como este visualiza los videojuegos permitiendo una interacción con este y buscando una inmersión narrativa dentro del contexto o historia que se esté desarrollando el videojuego (Murray, 2001).

Choliz (2011) define estos aspectos como una forma de las propiedades motivacionales que poseen los videojuegos: La presencia de escenarios bastante atractivos, la retroalimentación en las acciones que realiza el jugador en el videojuego convirtiendo las actividades en aspectos netamente interactivos, la

dificultad graduable a medida que avanza niveles, las cuales lleva a un sentido de competencia induciendo al jugador a usar más los videojuegos y a la vez usándolo como una actividad reforzante, el tipo de contenido que se presenta, lo que puede hacer o no el jugador, obligatorias o no, dentro de cada fase del juego favorece la sensación de dominio y la autodeterminación.

Carbonell (2016) menciona que los componentes y mecanismo psicológicos que están implicados son la jugabilidad, el tipo de videojuego, la sociabilidad y los programas de reforzamiento parcial. Parte de esta experiencia del uso de los videojuegos se basa en la interacción de refuerzo social al tratar de relacionarse con otras personas, principalmente si hablamos de los tipos de juegos online, sin embargo, la socialización y comunicación verbal se ve muy poco y la forma más común de este se ve reemplazada por notificaciones automatizadas en el juego.

Un tema importante a la hora de hablar de los factores psicológicos, suscita en la vulnerabilidad individual, las cuales pueden ser factores determinantes en una persona que desarrolla o no una adicción, en este caso con los videojuegos (Marengo, 2015). El escapismo, suele ser uno de los factores de riesgo más importantes cuando para una adicción, la persona usa videojuegos para escapar de su vida real, que en la mayoría de casos no suele ser agradable o es aburrida, explicando algunas correlaciones que tengan los videojuegos con algunos trastornos mentales como la depresión, ansiedad, estrés o la fobia social (Engelhardt y Bartholow, 2013). Una mayor sensibilidad a su sistema de respuestas también aporta un componente clave en la adicción, un sistema de recompensas inmediatas en el videojuego (ya sea: medallas, dinero ficticio o mejoras en un personaje, dependiendo del contexto y tipo de juego que se esté

usando) va a motivar al individuo a desarrollar un calendario de su vida cotidiana para poder invertir tiempo y seguir ganado este tipo de recompensas, quedándose tiempos indeterminados en el videojuego. Este aspecto, Choliz (2011) hace énfasis con el incremento de la autoestima y la sensación de dominio, permitiendo, por decirlo así, favorecer el autoconcepto del individuo y demostrarse a sí mismo, y a los demás, habilidades que haya adquirido en el videojuego. Esto también facilita al individuo a que presente una alteración temporal de la conciencia, donde pueden jugar por un largo tiempo (Marengo, 2015).

Sin duda el uso de videojuegos produce en los jugadores sentimientos bastante ligados a lo que son las necesidades humanas, el dominio, la competencia, la autodeterminación, los cuales pueden promover sentimientos y comportamientos positivos para él, pero también contribuir a lo que pueda ser el aislamiento de la sociedad y causar una creciente y urgente necesidad de poder usar videojuegos siempre y cuando los factores de vulnerabilidad personal estén predisuestos a este (Choliz y Marco, 2011).

Dimensiones de la adicción a los videojuegos

Choliz y Marco (2011), definen a las dimensiones la dependencia y adicción de los videojuegos en base a ciertos criterios que se encuentran en el DSM, entendiendo que las adicciones a la drogodependencia y a adicciones comportamentales tienen una principal similitud que es la relación patológica de dependencia, ya sea con una sustancia o con una conducta, explicando el proceso no como una dependencia por una acción biológica ni bioquímica, sino en base a sus acciones psicológicas. Entonces asumiendo que son características similares entre la dependencia a sustancias con los videojuegos, se plantean criterios en base

a este, sustituyendo las sustancias con juego: ¹ **Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas derivados del consumo excesivo, Dificultad en el Control.**

- 1. Abstinencia:** Involucra el malestar por la interrupción repentina y el pasar del tiempo sin poder utilizarlos, además de pasar el tiempo sin la oportunidad de utilizarlos. Jugar nuevamente para confrontar y superar estados anímicos, experiencias desagradables, además de los comportamientos desadaptativos, usándolo como un refuerzo negativo, es decir, el sujeto realiza la conducta por mayores cantidades de tiempo para poder tener contingencias positivas ante diversos tipos de malestares después de que los estadios de desagradables experiencias se muestran durante la abstinencia.
- 2. Abuso y Tolerancia:** Característica la cual menciona que es una necesidad constante de recurrir a cantidades de tiempo más largas para alcanzar un efecto deseado en el uso de los juegos. En el abuso, el deseo intenso de poder usar juegos se manifiesta con ansias y angustia, en la cual la fuerte necesidad de poder jugar le impide ocuparse de otra actividad. El usar más tiempo videojuegos para obtener los mismos resultados y evitar la insatisfacción y una disminución de los efectos, la disminución se produce a pesar de usar por la misma cantidad de tiempo los juegos, necesitando aumentar el tiempo de uso. La tolerancia varía mucho dependiendo de la sustancia o conducta o la propia persona, por lo cual hay personas que pueden ser más resistentes a la tolerancia y otras no.
- 3. Problemas Derivados del Consumo Excesivo:** Referenciando directamente a las consecuencias conductuales de hacer uso excesivo de los videojuegos, en las relaciones intrapersonales e interpersonales, el incumplimiento de diversos deberes que son considerados fundamentales en la persona, ámbitos

académicos, laborales y domésticos, perturbación de hábitos saludables, problemas de alimentación, sobrepeso, trastornos del sueño, sedentarismo, aislamiento, abandono de actividades familiares, sociales o recreativas, etc.), sus actividades giran en torno al uso de juegos, lo cual conlleva en su conjunto a un deterioro social de la persona.

4. Dificultad en el Control: Se refiere a las dificultades para controlar el tiempo que usa para los videojuegos, además de no poder dejarlos una vez iniciado, provocando un deseo irrefrenable de seguir jugándolos. En muchas ocasiones la persona puede expresar el deseo de poder dejarlos o abandonarlos, o también el recurrir a los juegos usando periodos más largos de tiempo de los que originalmente se había planteado, utilizando los juegos a pesar de tener problemas recurrentes con el uso del tiempo y dando como consecuencia problemas en su esfera social.

1.1.2 Habilidades Sociales

Kelly (1987) define a ¹³ las habilidades sociales como un conjunto de conductas identificables, aprendidas, que emplean los individuos en las situaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente.

Caballo (1986) considera a las habilidades sociales o “conducta socialmente habilidosa” como un conjunto de conductas dadas por el individuo que se encuentre en un cierto tipo de contexto interpersonal ya sean: sentimientos, deseos, aptitudes, opiniones y derechos del individuo, además de respetar a los demás y sus respectivas conductas.

Goldstein (1989), define a las habilidades sociales como un conjunto de comportamientos eficaces en distintas relaciones interpersonales, facilitando la

relación con los demás individuos. ² Propone una clasificación de las habilidades a partir de un conjunto de conductas conformadas a lo largo de su vida permitiéndole desarrollarse adecuadamente en su entorno social. Clasifica las habilidades en varios tipos de conductas que puedan identificarse en las interacciones sociales.

Peñañiel y Serrano (2010) define habilidades sociales como la adquisición de habilidades aprendidas y potenciadas los primeros años relacionadas con las conductas que tengan para poder permitir la asimilación y control de papeles establecidos por normas sociales para un buen funcionamiento social.

Sánchez (2012) menciona que las habilidades sociales son conductas que nos permiten interactuar con los demás y relacionarnos con ellos de manera satisfactoria, aprenderlas y desarrollarlas mediante la práctica.

Desarrollo de habilidades sociales

² El desarrollo de habilidades sociales está estrechamente ligado con las habilidades evolutivas, actividades como el juego en la primera infancia siempre son esenciales para el desarrollo de estas, sin embargo, a medida que crece y avanza de edad, resulta más importante el desarrollo con los pares y distintas habilidades verbales (Lacunza y Contini , 2011) . Las primeras habilidades sociales del niño se ven en la fase preescolar, cuando empieza a ir a jardín o a cuna, el compartir con otros niños, juguetes, comida, útiles, las cuales también son un reflejo del contexto familiar que vive, esto implica que es necesario que practique e incluya capacidades sociales en su entorno más próximo, los cuales son; primero los padres y luego los pares (Monjas Casares, 2002).

En la escolaridad, la participación e interacción se vuelve mayor, enfatizándose en las relaciones con los pares. Lo cual le ayudan a desarrollar

conductas de socialización tales como saludar, expresar opiniones, ofrecer ayuda, responder preguntas, participación en tareas y juegos, etc. (Monjas, 2004). Otro aspecto importante para la aceptación social del niño en su entorno es la habilidad de regulación emocional, permitiendo comprender distintos aspectos de su entorno emocional y evita la abrogación ante estos (Lacunza y Contini, 2011).

La pre adolescencia se sitúa de manera similar a la infancia, sin embargo, los cambios físicos y de personalidad influyen como un factor importante en el desarrollo de las habilidades sociales (Caballo, 1997), mediante la interacción con pares en esta etapa, debe destacar la habilidad de resolución de conflictos, el sentido del humor y la capacidad de tolerar burlas.

En la adolescencia, suscita el periodo más crítico, tanto en el desarrollo físico, social y psicológico, sujeto a esto las habilidades sociales en ellos y la interacción forman su propia identidad personal. La relación con los pares, ya sea del mismo o el opuesto, forman el auto concepto de cada uno, la autopercepción y nutrir su estatus social que intenta conformar con ellos, conformando un papel muy importante en su aspecto de aceptación social entre estos. Del mismo modo, que la aceptación social influye, el adolescente puede verse influenciado si la aceptación social es negativa, lo cual puede desencadenar diversos tipos de conductas agresivas, influenciadas por grupos que acepten socialmente al adolescente (Lacunza, 2011).

Componentes psicológicos de las habilidades sociales

Tanto para el desarrollo y para la expresión de las habilidades sociales, los componentes cognitivos, en conjunto y con influencia de distintos tipos de fuerzas sociales, ya que las habilidades sociales no solo se definen como una serie de conductas, sino que afectadas a esta es el como la persona llega a solucionar

problemas de la vida cotidiana. Afectada por las situaciones cotidianas, toma una importancia en la manera en como selecciona y evalúa los estímulos acontecimientos, pasándola a través de los procesos cognitivos: atención, percepción, memoria, lenguaje y pensamiento (Caballo, 1997).

Entonces, con este proceso comprendemos los tres componentes que actúan en las habilidades sociales: el componente conductual, cognitivo y social. El primero de ellos, se trata de comportamientos que puedan observarse, los componentes verbales (elementos del habla, elementos de la comunicación), los componentes paralingüísticos (latencia de voz, volumen, tono), los componentes no verbales (los gestos, movimientos corporales, miradas, expresiones faciales, posturas corporales) y manifiestos afectivos.

El segundo, el componente cognitivo, implican procesos como la resolución de problemas, expectativas, valores subjetivos y el comportamiento asociado a características personales (temperamento, personalidad, carácter) (Valles, 1996), enmarcadas en las sensaciones y como las percibe desde el exterior, proporcionando un ambiente ideal para la relación social. El tercer componente, implica el ámbito social, la manera de relacionarse a través de las conductas, la aceptación de parte del grupo mediante comportamientos aprendidos y la relación de respuestas frente a otros individuos. (Caballo, 1997; Peñafiel y Serrano, 2010).

Características entre individuos socialmente hábiles

Caballo (1997) menciona que existen diferencias notables entre personas habilidosas socialmente y las que no lo son, claramente en los componentes cognitivos, conductuales y fisiológicos, dándose mayor atención a los

componentes cognitivos como un aspecto relevante para la facilitación o la inhibición de un comportamiento social óptimo.

En el componente cognitivo, se basa en la autoeficacia, la evaluación social, los pensamientos y la percepción de cada una de las personas. En este aspecto, se encontraron varias diferencias cognitivas entre personas de alta y baja habilidad social, por ejemplo, en cuanto a la percepción, las personas con altas habilidades sociales, tienen expectativas más exactas sobre la conducta de otra persona, a diferencia de personas con bajas habilidades sociales, que no saben que esperar de los demás, del mismo modo sucede con las auto verbalizaciones, en una persona con alta habilidad social, son positivas, mientras que en una persona con bajas habilidades sociales, suelen ser repeticiones negativas y constantes. La tolerancia respecto a las personas con altas habilidades sociales y bajas habilidades sociales también se diferencia notoriamente, una persona con altas habilidades es mucho más tolerante ante los conflictos y la resolución de estos es mayor, mientras que una persona con bajas habilidades es menos tolerante, y también menos asertiva para la resolución de conflictos. Las expectativas positivas a futuro aumentan en personas con altas habilidades, mientras que en personas con bajas habilidades estas suelen ser comportamientos patológicos en atribución directa a futuros fracasos probabilísticos que tienen en mente, por lo que sus expectativas son negativas. La confianza en los patrones internos es mucho más alta en personas habilidosas, relacionándolo directamente con el nivel de autoestima, mientras que en personas con bajas habilidades tienen menos confianza en sí mismos, por lo que en muchas ocasiones la autoestima está mermada en estas personas.

En el componente conductual, los comportamientos se ven generalmente en la interacción social y se ve influidos directamente por evaluaciones inconscientes en el individuo, una persona más habilidosa socialmente, muestra mayor cantidad de componentes comportamentales en cuanto a cantidad y frecuencia que una no habilidosa, expresando comportamientos tales como la gesticulación verbal, movimiento con las manos, variaciones en el tono de voz, mayor contacto visual, latencia corta de respuestas, variaciones constantes en la postura corporal, mayor número de interacciones en la vida real o mayor número de amigos. A diferencia de una persona que no posee características positivas en la habilidad social, ya sea menores tiempos de contacto visual, poca variación en la gesticulación facial y oral, una latencia larga de respuestas e incluso mayores índices de ansiedad visible.

El último componente es el fisiológico, según el autor son pocas las diferencias fisiológicas, ya que en su mayoría se basan en respuestas fisiológicas que suscitan entre personas con una alta habilidad social y personas con baja habilidad social, ya sea la tasa cardiaca diferenciada entre personas hábiles socialmente y las que no, los cambios en el volumen de la sangre con la consecuencia de niveles de activación o su aumento, o la más importante que es el déficit en habilidades sociales de acuerdo al sexo. Furnham y Henderson (citado por Caballo, 1997) consideran que los varones son significativamente más inadecuados para establecer mejores relaciones sociales, a diferencia de las mujeres. Generalmente esto ocurre en la etapa de cortejo, empezando en la adolescencia, indicando el sexo como una característica muy relevante en el establecimiento de relaciones sociales y afectivas.

Modelo explicativo de las ²habilidades sociales

Goldstein (1980) basa la tipología de las habilidades sociales en su programa desarrollado de Aprendizaje Estructurado, buscando la enseñanza y el aprendizaje mediante técnicas didácticas para la modificación de distintas habilidades personales, interpersonales, prosociales y cognitivas. Este tipo de aprendizaje busca una conducta competente en el entorno que se encuentra e individuo. En este programa estructuran cerca de 50 habilidades distribuidas en 6 áreas.

El Aprendizaje Estructurado, detalla cuatro puntos importantes para el adiestramiento psicoeducacional: el modelamiento, representación de papeles, retroalimentación de rendimiento y la transferencia del adiestramiento. La mayoría de estos aspectos se basan en el aprendizaje social de Albert Bandura (1973).

El modelamiento surge como un aprendizaje por medio de la imitación, observación, el aprendizaje de nuevas conductas y la imitación de modelos mayores, también la facilitación de conductas dentro del modelamiento, que ayudan al desempeño de estas dentro de su entorno (Goldstein, 1980).

La representación de papeles fortalece el modelamiento ya sea por observación o por imitación, ayudando a la modificación de conductas negativas y desarrollo de habilidades de empatía y asertividad (Goldstein, 1980).

La retroalimentación del rendimiento destaca básicamente el tipo de aprendizaje y condicionamientos operantes en base al rendimiento, ya sean: elogios, refuerzos sociales, recompensas y aceptación, estos esenciales para que la conducta observada y asumida mediante el modelamiento y la representación de papeles pueda continuar expresándose (Goldstein, 1980).

Y finalmente la transferencia del adiestramiento busca que, la conducta definida y practicada mediante los tres primeros componentes pueda mantenerse estable dentro de su entorno en base a principios que rigen el rendimiento óptimo, el sobre-aprendizaje (conducta que se repitió mayormente, tiene más probabilidades de que se repita en un futuro), la variabilidad de estímulos (que refuerzan el uso de conductas aceptables utilizadas en contextos similares) y los elementos comunes (relaciones comunes entre distintos contextos ayudan a generalizar una conducta para estos), son técnicas que aseguran la eficacia en base a lo que es el modelo de aprendizaje social (Goldstein, 1980).

Tipología de las habilidades sociales

Goldstein et al. (1980) clasifica las habilidades sociales en base a seis grupos: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación. Estas habilidades están basadas en los componentes conductuales y desarrollos sucesivos de estas, estos patrones son definidos desde la infancia y se arraigan presentándose en muchas ocasiones como rasgos de la personalidad del individuo.

- **Habilidades sociales básicas:** Las primeras habilidades, son habilidades básicas para el funcionamiento en grupo, la mayoría de ellas utilizadas para poder lograr el acercamiento ideal a grupos y personas, implicando a habilidades escucha y de comunicación que se utilizan para poder iniciar socializaciones en grupos, poder mantener esta socialización y establecer contactos con el grupo de manera cercana. Las habilidades sociales básicas son:

- Habilidad de escuchar.
- Habilidad de iniciar una conversación.

- Habilidad de mantener una conversación
- Habilidad de formular una pregunta.
- Habilidad dar las gracias.
- Habilidad de presentarse
- Habilidad de presentar a otros
- Habilidad de hacer un elogio.
- **Habilidades sociales avanzadas:** Estas habilidades implican un mayor procesamiento cognitivo que las habilidades básicas, ya que estas se efectúan cuando la capacidad cognitiva del individuo es más desarrollada, generalmente después de la primera infancia, estas habilidades son necesarias principalmente en ámbitos escolares, donde la resolución de problemas, actividades relacionadas con tareas, orden en clases, actividades de persuasión y aspectos relacionados con el razonamiento básico para que el individuo pueda desenvolverse en un grupo académico. Las habilidades sociales avanzadas son:
 - Habilidad pedir ayuda.
 - Habilidad de participar.
 - Habilidad de dar instrucciones.
 - Habilidad de seguir instrucciones.
 - Habilidad de disculparse
 - Habilidad de convencer a los demás.
- **Habilidades relacionadas con los sentimientos:** Son habilidades que involucran el conocimiento y la experiencia emocional, involucrando directamente el reconocer sus propias emociones y sentimientos, tanto suyos como los de los demás, acciones relacionadas con la empatía, la expresividad afectiva hacia su grupo y la forma en como la persona interactúa con las expresiones

emocionales y afectivas de su entorno, de esta manera la interrelación de contactos con el grupo se interactúa a nivel emocional. Las ⁴ habilidades relacionadas con los sentimientos son:

- Habilidad de conocer los propios sentimientos.
 - Habilidad de expresar sentimientos.
 - Habilidad de conocer los sentimientos de los demás.
 - Habilidad de enfrentarse al enfado de otros.
 - Habilidad de expresar afecto.
 - Habilidad de resolver el miedo.
 - Habilidad de autorrecompensarse.
- **Habilidades alternativas a la agresión:** Son habilidades que se basan en la resolución de conflictos y problemas que puedan presentarse en su entorno cotidiano, son habilidades que solo son necesarias en cierto tipo de situaciones de grupo, basadas en comportamientos asertivos, negociadores, diálogos, de tal manera que puedan evitarse conflictos y actitudes agresivas de los individuos del grupo. Normalmente interactúa la parte ética y moral de la persona de acuerdo al tipo de situación que se presente. ⁴ Las habilidades alternativas a la agresión son:

- Habilidad de pedir permiso.
- Habilidad de compartir algo
- Habilidad de ayudar a los demás.
- Habilidad de negociar.
- Habilidad de empezar el autocontrol.
- Habilidad de defender los propios derechos
- Habilidad de responder a las bromas.

- Habilidad de evitar los problemas con los demás
- Habilidad de no entrar en peleas.
- Habilidades para enfrentar el estrés: Son habilidades que se usan para enfrentar tensiones por diversos tipos de conflictos, enfocándose en comportamientos asertivos, situaciones en las que puede tomarse bajo control, modos de enfoque del diálogo o conversación, el reconocimiento de los sentimientos y la manera adecuada de autocontrol, enfocadas directamente en minimizar las situaciones desagradables que provoquen estrés, temor o disgusto. Las habilidades para enfrentar el estrés son:
 - Habilidad de formular una queja.
 - Habilidad de responder a una queja.
 - Habilidad de demostrar deportividad después de un juego.
 - Habilidad de resolver vergüenza.
 - Habilidad de arreglárselas cuando te dejan de lado.
 - Habilidad de defender a un amigo.
 - Habilidad de responder a la persuasión.
 - Habilidad de responder al fracaso.
 - Habilidad de enfrentarse a los mensajes contradictorios.
 - Habilidad de responder a la acusación.
 - Habilidad de prepararse para una conversación difícil.
 - Habilidad de hacer frente a las presiones del grupo.
- Habilidades de planificación: Son habilidades en las cuales se basan en la toma de decisiones y la apreciación crítica de cada una de estas, utilizada casi siempre en el logro de objetivos en base a las capacidades y la experiencia, los planeamientos para realizar soluciones a conflictos mediante la programación

de materiales que puede encontrar en su entorno. Las habilidades de planificación son:

- Habilidad de tomar decisiones realistas.
- Habilidad de discernir sobre la causa de un problema.
- Habilidad de establecer un objetivo.
- Habilidad de determinar las propias habilidades.
- Habilidad de recoger información.
- Habilidad de resolver los problemas según su importancia
- Habilidad de tomar una decisión eficaz.
- Habilidad de concentrarse en una tarea.

2.3 Marco Conceptual

- **Dependencia a los Videojuegos**

Se define como un patrón disfuncional del uso de los videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos, provocando diversos tipos de reacciones emocionales consistiendo en una acción motivada de manera intrínseca, haciendo una práctica de manera compulsiva que a largo plazo se hace difícil de poder abandonar (Choliz, 2011).

- **Abstinencia**

Involucra el malestar por la interrupción repentina y el pasar del tiempo sin poder utilizarlos, además de pasar el tiempo sin la oportunidad de utilizarlos (Choliz, 2011).

- **Abuso y Tolerancia**

Característica la cual menciona que, usar más tiempo videojuegos para obtener los mismos resultados, objetivos o sanciones para evitar la insatisfacción que

recibe a pesar de usar por la misma cantidad de tiempo los videojuegos, necesitando aumentar el tiempo de uso (Choliz, 2011).

- **Problemas Derivados del Consumo Excesivo**

Consecuencias conductuales de hacer uso excesivo de los videojuegos, en las relaciones intrapersonales e interpersonales, así como la afectación en actividades importantes y vitales en su vida cotidiana (Choliz, 2011).

- **Dificultad en el Control**

Dificultades para controlar el tiempo que usa para los videojuegos, además de no poder dejarlos una vez iniciado, provocando un deseo irrefrenable de seguir jugándolos (Choliz, 2011).

- **Habilidades sociales**

Goldstein (1980) define a las habilidades sociales como un conjunto de comportamientos eficaces en distintas relaciones interpersonales, facilitando la relación con los demás individuos.

- **Habilidades sociales básicas**

Son habilidades básicas para el funcionamiento en grupo, la mayoría de ellas utilizadas para poder lograr el acercamiento ideal a grupos y personas, implicando a habilidades escucha y de comunicación (Goldstein, 1980).

- **Habilidades sociales avanzadas**

Son habilidades que implican un mayor procesamiento cognitivo que las habilidades básicas, ya que estas se efectúan cuando la capacidad cognitiva del individuo es más desarrollada, generalmente después de la primera infancia (Goldstein, 1980).

- **Habilidades relacionadas con los sentimientos**

Son habilidades que involucran el conocimiento y la experiencia emocional, involucrando directamente el reconocer sus propias emociones y sentimientos, tanto suyos como los de los demás (Goldstein, 1980).

- **Habilidades alternativas a la agresión**

Son habilidades que se basan en la resolución de conflictos y problemas que puedan presentarse en su entorno cotidiano, son habilidades que solo son necesarias en cierto tipo de situaciones de grupo (Goldstein, 1980).

- **Habilidades para enfrentar el estrés**

Son habilidades que se usan para enfrentar tensiones por diversos tipos de conflictos, enfocándose en comportamientos asertivos, situaciones en las que puede tomarse bajo control, modos de enfoque del diálogo o conversación (Goldstein, 1980).

- **Habilidades de planificación**

Son habilidades en las cuales se basan en la toma de decisiones y la apreciación crítica de cada una de estas, utilizada casi siempre en el logro de objetivos en base a las capacidades y la experiencia, los planeamientos para realizar soluciones a conflictos mediante la programación de materiales que puede encontrar en su entorno. (Goldstein, 1980).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1 Formulación de hipótesis

Hipótesis General

Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Hipótesis Específicas

1. Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

2. Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

3. Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

4. Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

5. Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

6. Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

3.2 Variables

Variable 1: Dependencia a videojuegos

Definición conceptual:

¹ Patrón desadaptativo de uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos, provocando diversos tipos de reacciones emocionales consistiendo en una acción motivada de manera intrínseca, haciendo una práctica de manera compulsiva que a largo plazo se hace difícil de poder abandonar (Choliz, 2011).

Definición operacional:

Para identificar el uso de los videojuegos en los adolescentes de la muestra, se utilizó la escala de ¹⁰ Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV; Chóliz y Marco, 2011) adaptado a la población peruana por Salas E. y Merino C. (2017): Se trata de una ¹⁶ escala de 25 ítems que evalúan el grado de dependencia a los videojuegos distribuidos en 4 dimensiones las cuales son: ¹ Abstinencia (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), Abuso y Tolerancia (ítems 1, 5, 8, 9 y 12), Problemas derivados del consumo excesivo ² (ítems 16, 17, 19 y 23), Dificultad en el Control (ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24). La escala de respuestas es tipo Likert de 5 opciones, que varía desde 0 (completamente ² en desacuerdo), 1 (en desacuerdo), 2 (normal), 3 (de acuerdo) y 4 (completamente de acuerdo). La consistencia interna en cada una de las validaciones es elevada (α de Crombach =.94). Los resultados serán clasificados con la escala de: ² Sin dependencia, Baja dependencia, Dependencia moderada, Dependencia grave, Dependencia muy grave.

²⁰ Variable 2: Habilidades sociales

Definición conceptual:

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas conformadas a lo largo de su vida permitiéndole desarrollarse adecuadamente en su entorno social. Clasifica las habilidades en varios tipos de conductas que puedan identificarse en las interacciones sociales (Goldstein, 1989).

Definición operacional:

Para identificar el nivel de habilidades sociales en los adolescentes de la muestra, se utilizó la escala de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein (1978), adaptado a la población peruana por Thomas Ambrosio (1994): Se trata de una escala de 50 ítems que evalúa el nivel de habilidades sociales mediante la distribución de 6 dimensiones, las cuales son: Habilidades Sociales Básicas (ítem 01 al 08), Habilidades sociales avanzadas (ítem 09 al 14), Habilidades relacionadas con los sentimientos (ítem 15 al 21), Habilidades alternativas a la agresión (ítem 22 al 30), Habilidades para hacer frente al estrés (ítem 31 al 42), Habilidades de planificación (ítem 43 al 50). La escala de respuestas es tipo Likert de 5 opciones, que varía entre 1 (nunca) y 5 (siempre o casi siempre). La confiabilidad del test se realizó mediante calculo Alpha de Cronbach, obteniéndose Alpha Total (α de Crombach =.9244). Los resultados se clasificarán en los siguientes niveles: Deficiente nivel de Habilidades Sociales, Bajo nivel de Habilidades Sociales, Normal nivel de Habilidades Sociales, Buen nivel de Habilidades Sociales, Excelente nivel de Habilidades Sociales.

² CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Método de Investigación

En el presente estudio de investigación se utilizó el método científico como método general, el cual consiste en una serie de procesos que se aplican de manera sistemática, comprendiendo una serie de pasos aplicados, crítica y empírica, mediante la observación de un fenómeno o problemática. (Hernández *et al.*, 2014).

El método específico fue el descriptivo, el cual se define como la descripción de distintos fenómenos o situaciones en la cual se someta a un análisis mediante su especificación en cuanto a características de estas mediante la recolección de información sobre los conceptos o variables de dicha investigación (Hernández *et al.*, 2014).

¹³ 4.2 Tipo de Investigación

El tipo de investigación utilizado fue el básico, el cual se define como la orientación a poder producir conocimiento y teorías originadas a partir de un marco teórico que delimita las variables que se quieren investigar, sin llegar a contrastarlos en el ámbito práctico (Hernández *et al.*, 2014)

4.3 Nivel de Investigación

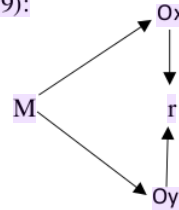
El nivel de investigación fue correlacional, el cual se define como el conocimiento de ² la relación o el grado de asociación que puedan tener dos variables a través de la cuantificación, análisis y vínculos entre estas, las cuales se sustentan en una hipótesis que haya sido sometida a pruebas ¹⁵ (Hernández *et al.*, 2014).

4.4 Diseño de la Investigación

Se utilizó el diseño no experimental de corte transversal – correlacional, el cual se define como la recolección única de datos de dos variables en un momento y tiempo

único, para luego establecer las relaciones entre éstas y poder ¹¹ analizar su incidencia en dicho momento (Hernández *et al.*, 2014).

Esquema ³ (Sanchez y Reyes, 2009):



Legenda:

M = Muestra de sujetos (200)

Ox = Variable 1: Dependencia a los videojuegos.

Oy = Variable 2: Habilidades sociales

r = Relación entre dependencia a los videojuegos y habilidades sociales

¹ 4.5 Población y muestra

Población

La población es el conjunto definido de casos que concuerdan con una serie de especificaciones presentadas por la investigación, las características que estas contengan, el lugar y el espacio en el que estas se desenvuelven (Hernández *et al.*, 2014).

La población está conformada por ³ 554 estudiantes del nivel secundario de la institución educativa estatal PNP Sgto. 1° “Ramiro Villaverde Lazo”, ² varones y mujeres con edades de entre los 12 y 17 años.

Muestra

La muestra se define como un subgrupo proveniente directamente de la población, que tengan las características de esta, ya sea el lugar, espacio y especificaciones de la investigación (Hernández *et al.*, 2014).

La muestra estuvo conformada por 162 adolescentes estudiantes de 1° a 4° grado nivel secundario, ⁸ varones y mujeres, entre los 12 y 17 años de edad que cumplan con los criterios de inclusión propuestos ² en la investigación.

El tipo de muestreo.

Se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico intencional, cuyo proceso no depende de la probabilidad ni de fórmulas probabilísticas, sino en una selección en base a las características de la investigación o a la muestra que se ajuste al propósito del investigador, a su toma de decisiones y a otros criterios presentes en la investigación. (Hernández *et al.*, 2014).

Criterios de Inclusión:

- Estudiantes que asisten de manera regular a la institución educativa.
- Estudiantes que hayan formado el asentimiento informado.
- Estudiantes de ambos sexos.

Criterios de Exclusión:

- Estudiantes del nivel primario.
- Estudiantes de 5to de secundaria.
- Estudiantes que tienen una asistencia irregular.
- Estudiantes que no hayan firmado el asentimiento informado.

4.6 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica que se utilizó en la investigación fue la encuesta, el cual se define como un conjunto de preguntas utilizadas para poder recabar información de las variables planteadas y sus características de cada una de ellas (Hernández *et al.*, 2014).

Instrumentos

Para el proceso de recolección de datos se utilizaron dos instrumentos psicométricos: el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales. La primera variable, dependencia a videojuegos, se define como un patrón desadaptativo de uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos, provocando diversos tipos de reacciones emocionales

consistiendo en una acción motivada de manera intrínseca, haciendo una práctica de manera compulsiva que a largo plazo se hace difícil de poder abandonar (Choliz, 2011). La segunda variable, **habilidades sociales** se define como **Conjunto de** conductas conformadas a lo largo de su vida permitiéndole desarrollarse adecuadamente en su entorno social. (Goldstein, 1989).

Para la aplicación, se administró las pruebas de manera colectiva y presencial dentro de la institución educativa, en cada salón de 1er grado de secundaria a 5to grado del nivel secundaria (contando cada salón con un aproximado de 25 a 30 estudiantes) a los cuales se les proporcionó ambos test psicométricos después de brindar una breve explicación y orientación para que puedan responder adecuadamente a los test, posterior a ello se recogerán los test de cada uno de los estudiantes para su corrección y entrega de informes. Ya que la recolección de datos se realizó de manera presencial, se respetaron las disposiciones sanitarias propuestas según Resolución Ministerial N° 531 – 2021 – MINEDU, que aprueba el documento normativo denominado “Disposiciones para la prestación de servicios en las instituciones y programas educativos públicos y privados de la Educación Básica en ámbitos urbanos y rurales, en el marco de emergencia Sanitaria de la Covid – 19” el cual brinda orientaciones para el retorno a la presencialidad y/o semipresencialidad buscando un espacio seguro de condiciones y medidas de bioseguridad (lavado y desinfección de manos, uso correcto de mascarilla, distanciamiento físico de 1 metro, capacidad de aforo permitido) para la prevención y control de la COVID – 19, con adecuada ventilación, distanciamiento físico y organización de los espacios educativos.

Variable 1: Dependencia a los videojuegos

Patrón desadaptativo de uso de videojuegos que conlleva a un deterioro o malestar clínicamente significativos, provocando diversos tipos de reacciones

emocionales consistiendo en una acción motivada de manera intrínseca, haciendo una práctica de manera compulsiva que a largo plazo se hace difícil de poder abandonar (Choliz, 2011).

Ficha técnica

Nombre del Test	: Test de dependencia a videojuegos (TDV).
Autores	: Mariano Choliz, Clara Marco.
País de origen	: España
Año	: 2011.
Administración	: Individual y colectiva.
Edades de aplicación	: 11 a 18 años.
Tiempo de duración	: 15 a 20 minutos.
Adaptación	: Salas Edwin y Merino Cesar, 2017, adaptado en Lima.

Breve descripción del instrumento.

Se trata de una escala de 25 ítems que evalúan el grado de dependencia a los videojuegos distribuidos en 4 dimensiones las cuales son: Abstinencia (ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), Abuso y Tolerancia (ítems 1, 5, 8, 9 y 12), Problemas derivados del consumo excesivo (ítems 16, 17, 19 y 23), Dificultad en el Control (ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24). La escala de respuestas es tipo Likert de 5 opciones, que varía entre 0 (nunca), 1 (rara vez), 2 (a veces), 3 (con frecuencia) y 4 (muchas veces) (Choliz, 2011).

Validez y confiabilidad del instrumento

Validez:

La validez de contenido realizado por los autores del instrumento, se realizó mediante criterio de jueces, 3 jueces (psicólogos/docentes universitarios) realizaron la validez y determinaron que el instrumento en la versión original era adecuado para su aplicación (Salas y Merino, 2017).

Confiabilidad:

La confiabilidad del autor que adaptó el instrumento se estimó por el α de Cronbach, mediante dos muestras. La primera muestra obtuvo: 0.951, Índice de Confiabilidad: 95%: 0.943 - 0.958), mientras que la muestra 2 obtuvo: 0.938, Índice de Confiabilidad: 95%: 0.921 - 0.954), indicando una varianza muy fiable. Del mismo modo se obtuvo el método factorial mediante el coeficiente de w de Kendall, el cual muestra resultados similares de (0.96) y (0.94) en la muestra 1 y 2 respectivamente, llegando a la conclusión que el instrumento adaptado es altamente confiable (Salas y Merino, 2017).

Variable 2: Habilidades sociales

Conjunto de conductas conformadas a lo largo de su vida permitiéndole desarrollarse adecuadamente en su entorno social. (Goldstein, 1989).

**5
Ficha técnica**

Nombre del Test : Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

Autor : Arnold Goldstein *et al.*

País de origen : Estados Unidos.

Año : 1978.

Administración : Individual y colectiva.

Edades de aplicación : 12 años en adelante

Tiempo de duración : 15 a 20 minutos.

Adaptación : Thomas Ambrosio, 1994.

Breve descripción del instrumento.

Se trata de una escala de 50 ítems que evalúan el nivel de habilidades sociales, mediante la distribución de 6 dimensiones, las cuales son: Habilidades Sociales Básicas (ítem 01 al 08), Habilidades sociales avanzadas (ítem 09 al 14), Habilidades

relacionadas con los sentimientos (ítem 15 al 21), Habilidades alternativas a la agresión (ítem 22 al 30), Habilidades para hacer frente al estrés (ítem 31 al 42), Habilidades de planificación (ítem 43 al 50). La escala de respuestas es tipo Likert de 5 opciones, que varía entre 1 (nunca), 2 (muy pocas veces), 3 (alguna vez), 4 (a menudo) y 5 (siempre o casi siempre).

Validez y confiabilidad del instrumento

Validez:

El tipo de validez usada para la adaptación fue la validez de constructo, determinada por criterio de jueces. El autor de la adaptación, encontró correlaciones significativas ($p < .05$, $.01$ y $.001$), dejando el instrumento intacto con 50 ítems, además, cada una de las Escalas componentes obtuvieron una correlación positiva y altamente significativa a un nivel de $p < .001$.

Confiabilidad:

La confiabilidad se realizó mediante la prueba test – retest, durante 04 meses, calculada con el coeficiente de relación de r de Pearson, obteniéndose una $r=0.6137$ y una $t=3.011$, la cual es significativo al $p < .01$. Además, se utilizó el Alpha de Cronbach para aumentar la precisión de confiabilidad, obteniéndose un $\alpha=0.9244$, demostrándose un instrumento altamente confiable.

Para la presente investigación se realizó el procedimiento de validez de contenido y confiabilidad recurriendo al Juicio de expertos y un estudio piloto, cuyos resultados se visualizan en los anexos (Anexo 05).

4.7 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Para el procesamiento de los resultados de la evaluación psicológica, se utilizó la hoja de cálculo Excel y el software estadístico SPSS versión 25. La hoja de cálculo de Excel nos permitió realizar operaciones matemáticas y estadísticas de los datos que

se hayan obtenido en la recolección de datos por la técnica de encuesta. El software estadístico SPSS versión 25 se utilizó para determinar la relación o independencia entre las variables de la investigación, además de proporcionar un análisis detallado de este grado de relación y descripción de las variables.

- **Técnicas de la estadística descriptiva**

Dentro de las técnicas de estadística descriptiva se utilizó: La tabla de frecuencia, figuras, el porcentaje, el promedio, la media, la moda, la mediana, etc. Se utilizarán las tablas de frecuencia para poder determinar las cifras totales de las mediciones realizadas por las medidas de tendencia central (el promedio, la media, la moda, la mediana), de acuerdo a la escala de medición presentada por cada variable.

El promedio se obtuvo de la suma total de valores entre el número de estas, la mediana busca el valor que se encuentra debajo del 50% de la población estimada y la moda como el valor más frecuente que se muestra en las mediciones (Rendón *et al.*, 2016).

- **Técnicas de la estadística inferencial**

El alfa de Cronbach, el coeficiente rho de Spearman, la prueba Kolmogorov-Smirnov.

El alfa de Cronbach se utilizó para medir la confiabilidad de la investigación y su consistencia interna, trabajando con las variables de intervalos o razones. El coeficiente rho de Spearman es una medida de correlación usada para las variables ordinales, como la escala Likert, la cual los agrupa por rangos o jerarquías (Hernández *et al.*, 2014). La prueba Kolmogorov-Smirnov es una muestra de procedimiento el cual mide el rango de concordancia y señalar si los datos

recolectados tienen una distribución teórica específica. Se emplean variables de manera cuantitativa para la prueba (Romero, 2016).

4.8 Aspectos éticos de la Investigación

En todo el proceso de investigación se tuvo en cuenta los artículos 27 y 28 del Reglamento General de Investigación, para cumplir con los aspectos éticos de la investigación.

Art. 27°. Principios que Rigen la Actividad Investigativa.

- a) Es fundamental el preservar la protección de las personas implicadas en la investigación, el respeto por la dignidad y la identidad que estas poseen, la libertad y el derecho a la autodeterminación, además de su privacidad y confidencialidad durante la investigación.
- b) La manifestación de la participación voluntaria y libre dentro de la investigación es vital para el desarrollo de esta, el poder respetarse los derechos de libertad y autodeterminación, por lo que debe poseerse la titularidad y datos que consientan el uso de información que se recabe.
- c) El respeto a la dignidad humana debe mantenerse, por el cual no debe haber ningún tipo de daño a los participantes en la investigación, ya sea físico o psicológico, además de minimizar todos los posibles efectos adversos que puedan surgir de esta.
- d) La responsabilidad debe manejarse en todo momento de la investigación, ya sea con los alcances que esta tenga y la repercusión a nivel personal, social e institucional.
- e) La veracidad como elemento imprescindible al momento de avanzar durante las distintas etapas de investigación, desde la fase inicial de la formulación del problema, hasta la interpretación y demostración de los resultados obtenidos.

Art. 28°. Normas de Comportamiento Ético de Quien Investiga.

- a. Se deben de realizar las investigaciones que vaya de manera coherente con la línea de investigación institucional que se postule.
- b. Toda la información que se recabe debe tener veracidad, validez y confiabilidad, junto con todos los procedimientos, métodos y datos utilizados.
- c. Se debe asumir la responsabilidad absoluta por la investigación, así mismo guardar la confidencialidad de los participantes involucrados y devolver los resultados correspondientes a los participantes.
- d. La exposición de resultados debe ser abierta y completa con la comunidad científica, guardando la confidencialidad de los participantes.
- e. Se debe tratar con mucho cuidado la información obtenida durante la investigación, guardando la confidencialidad y utilizando dicha información únicamente para fines científicos o investigativos, cumpliendo además con todas las regulaciones nacionales e internacionales para velar por la protección de los derechos de los participantes.
- f. No se debe incurrir a faltas deontológicas, ya sea la falsificación de datos, el plagio o la inclusión de autores que no hayan aportado datos en la investigación.
- g. No aceptar investigaciones que incumplan con las normas propuestas por la Universidad Peruana Los Andes y publicar trabajos que hayan cumplido con el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad Peruana Los Andes y las normas propuestas anteriormente.

Para la aplicación, se administró las pruebas de manera colectiva, presencial y virtual, dentro de la institución educativa, en salones seleccionados al azar de 1er grado de secundaria a 5to grado del nivel secundaria (contando cada salón con un aproximado de 25 a 30 estudiantes) a los cuales se les proporcionó ambos test psicométricos después de brindar una breve explicación y orientación para que puedan responder

adecuadamente a los test, posterior a ello se recogieron los test de cada uno de los estudiantes para su corrección y entrega de informes. El asentimiento informado se les proporcionó de manera presencial y virtual, los cuales fueron aceptados antes de poder iniciar el ¹ proceso de la investigación por los participantes.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1 Descripción de resultados

Resultados descriptivos

Tabla 1

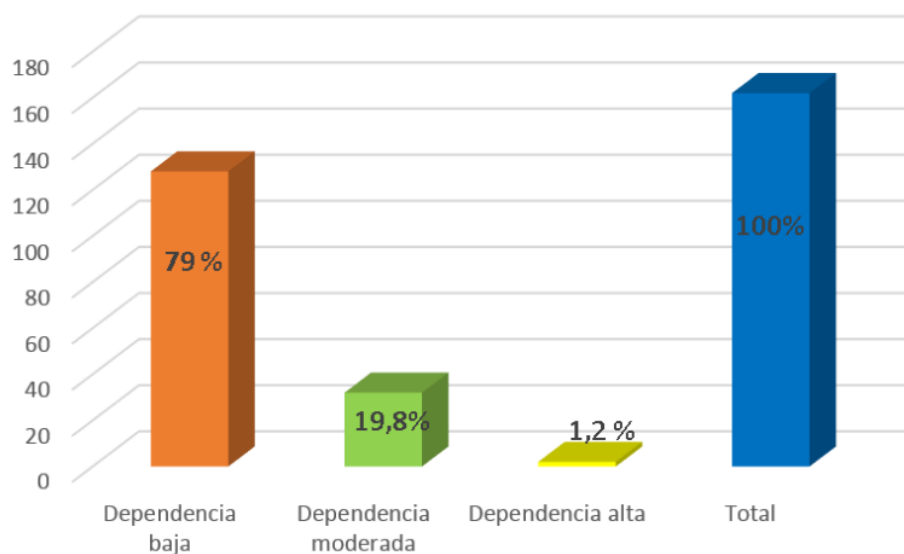
Distribución de participantes según nivel de dependencia a videojuegos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Dependencia baja	128	79,0
Dependencia moderada	32	19,8
Dependencia alta	2	1,2
Total	162	100,0

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

Figura 2

Distribución de participantes según nivel de dependencia a videojuegos



Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

10

Interpretación: En la tabla 1 se observa que el 79% denota una baja dependencia a los videojuegos, mientras que tan solo el 1,2% denota una alta dependencia a los videojuegos. Esto indica que dentro de la población estudiada, la mayoría de estudiantes presenta un nivel de dependencia bajo a los videojuegos, lo cual el uso de los

videojuegos parecen no afectarle, mientras que el nivel de dependencia alto dentro de la población es mínimo.

Tabla 2

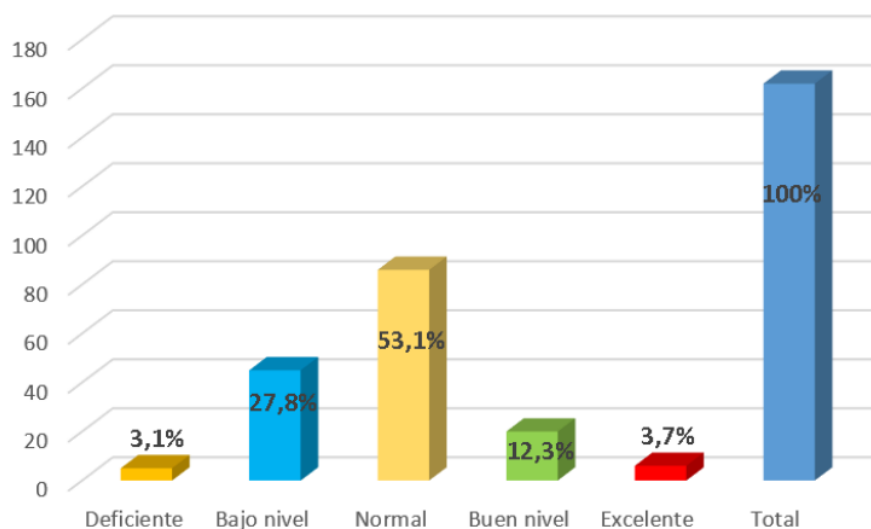
Distribución de participantes según nivel de habilidades sociales

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	5	3,1
Bajo nivel	45	27,8
Normal	86	53,1
Buen nivel	20	12,3
Excelente	6	3,7
Total	162	100,0

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

Figura 3

Distribución de participantes según nivel de habilidades sociales



Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

Interpretación: En la tabla 2 se observa que el 53,1% denota un normal desarrollo de sus habilidades sociales, mientras que tan solo el 3,1% denota un nivel deficiente de sus habilidades sociales. Esto indica que dentro de la población estudiada, poco más de la

mitad de los participantes tiene un desarrollo normal en sus habilidades sociales, que no tienen dificultades grandes para aprenderlas, desarrollarlas, o ejercerlas. Mientras que una minoría presenta dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales, el cual si presenta problemas a la hora de aprenderlas, desarrollarlas, o ejercerlas.

Tabla 3

Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales

		Dependencia a videojuegos			Total
		Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
Habilidades sociales	Deficiente	f 4	1	0	5
		% 3,1%	3,1%	0,0%	3,1%
	Bajo nivel	f 36	9	0	45
		% 28,1%	28,1%	0,0%	27,8%
	Normal	f 65	19	2	86
		% 50,8%	59,4%	100,0%	53,1%
	Buen nivel	f 17	3	0	20
		% 13,3%	9,4%	0,0%	12,3%
	Excelente	f 6	0	0	6
		% 4,7%	0,0%	0,0%	3,7%
	Total	f 128	32	2	162
		% 100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022.

Interpretación: En la tabla 3 se observa que, de todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 59,4% de ellos denotan un normal desarrollo de sus habilidades sociales; así mismo, del total de estudiantes con baja dependencia a los videojuegos, el 50,8% también denotan un normal desarrollo de sus habilidades sociales.

Tabla 4

Relación entre dependencia a videojuegos y dimensión primeras habilidades sociales

		Dependencia a videojuegos			Total
		Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
Dimensión primeras	Deficiente	f 16	2	0	18
		% 12,5%	6,3%	0,0%	11,1%
	Bajo nivel	f 48	14	1	63

habilidades		%	37,5%	43,8%	50,0%	38,9%
sociales	Normal	f	38	11	1	50
		%	29,7%	34,4%	50,0%	30,9%
	Buen nivel	f	23	4	0	27
		%	18,0%	12,5%	0,0%	16,7%
	Excelente	f	3	1	0	4
		%	2,3%	3,1%	0,0%	2,5%
Total		f	128	32	2	162
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

¹⁰ Interpretación: En la tabla 4 se observa que, de todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 43,8% de ellos denotan un bajo nivel en la dimensión primeras habilidades sociales; de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 50,8% también denota un bajo nivel de desarrollo en la dimensión primeras habilidades sociales.

Tabla 5

Relación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes de nivel secundaria

			Dependencia a Videojuegos			Total
			Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
Dimensión habilidades sociales avanzadas	Deficiente	f	6	1	0	7
		%	4,7%	3,1%	0,0%	4,3%
	Bajo nivel	f	38	11	0	49
		%	29,7%	34,4%	0,0%	30,2%
	Normal	f	58	17	2	77
		%	45,3%	53,1%	100,0%	47,5%
	Buen nivel	f	23	2	0	25
		%	18,0%	6,3%	0,0%	15,4%
	Excelente	f	3	1	0	4
		%	2,3%	3,1%	0,0%	2,5%
Total		f	128	32	2	162
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

¹⁰ Interpretación: En la tabla 5 se observa que, de todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 53,1% de ellos denotan un normal desarrollo en la

dimensión habilidades sociales avanzadas; de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 45,3% también denota un normal desarrollo en la dimensión habilidades sociales avanzadas.

Tabla 6

Relación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de nivel secundaria

		Dependencia a Videojuegos			Total
		Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
Habilidades relacionadas con los sentimientos	Deficiente	f 8	2	0	10
		% 6,3%	6,3%	0,0%	6,2%
	Bajo nivel	f 29	8	0	37
		% 22,7%	25,0%	0,0%	22,8%
	Normal	f 66	15	2	83
		% 51,6%	46,9%	100,0%	51,2%
	Buen nivel	f 20	7	0	27
		% 15,6%	21,9%	0,0%	16,7%
	Excelente	f 5	0	0	5
		% 3,9%	0,0%	0,0%	3,1%
Total	f 128	32	2	162	
	% 100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

Interpretación: En la tabla 6 se observa que, de todos los sujetos con baja dependencia a los videojuegos, el 51,6% de ellos denotan un normal desarrollo en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos; de los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos el 46,9% también denota un normal desarrollo en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos.

Tabla 7

Relación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de nivel secundaria

		Dependencia a Videojuegos			Total
		Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
Deficiente	f	3	0	0	3

Habilidades alternativas a la agresión	%	2,3%	0,0%	0,0%	1,9%
Bajo nivel	f	25	5	0	30
	%	19,5%	15,6%	0,0%	18,5%
Normal	f	54	16	1	71
	%	42,2%	50,0%	50,0%	43,8%
Buen nivel	f	37	11	1	49
	%	28,9%	34,4%	50,0%	30,2%
Excelente	f	9	0	0	9
	%	7,0%	0,0%	0,0%	5,6%
Total	f	128	32	2	162
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

¹⁰ Interpretación: En la tabla 7 se observa que, de todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 50% de ellos denotan un normal desarrollo en la dimensión habilidades alternativas a la agresión; de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 42,2% también denota un normal desarrollo en la dimensión habilidades alternativas a la agresión.

Tabla 8

Relación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de nivel secundaria

			Dependencia a Videojuegos			Total
			Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
Habilidades para hacer frente al estrés	Deficiente	f	3	1	0	4
		%	2,3%	3,1%	0,0%	2,5%
	Bajo nivel	f	39	12	1	52
		%	30,5%	37,5%	50,0%	32,1%
	Normal	f	49	16	1	66
		%	38,3%	50,0%	50,0%	40,7%
	Buen nivel	f	29	2	0	31
		%	22,7%	6,3%	0,0%	19,1%
	Excelente	f	8	1	0	9
		%	6,3%	3,1%	0,0%	5,6%
	Total	f	128	32	2	162
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022.

¹⁰ Interpretación: En la tabla 8 se observa que, de todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 50% de ellos denotan un normal desarrollo ² en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés; de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 38,3% también denota un normal desarrollo en la dimensión ³ habilidades para hacer frente al estrés.

Tabla 9

Relación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades de planificación en estudiantes de nivel secundaria

		Dependencia a Videojuegos			Total		
		Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta			
Habilidades de planificación	Deficiente	f	5	1	0	6	
		%	3,9%	3,1%	0,0%	3,7%	
	Bajo nivel	f	23	8	0	31	
		%	18,0%	25,0%	0,0%	19,1%	
	Normal	f	43	8	1	52	
		%	33,6%	25,0%	50,0%	32,1%	
	Buen nivel	f	34	12	1	47	
		%	26,6%	37,5%	50,0%	29,0%	
	Excelente	f	23	3	0	26	
		%	18,0%	9,4%	0,0%	16,0%	
	Total		f	128	32	2	162
			%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente: Evaluación a estudiantes de nivel secundaria 2022

¹⁰ Interpretación: En la tabla 9 se observa que, de todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 37,5% de ellos denotan un buen nivel ² en la dimensión habilidades de planificación; así mismo, de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 33,6% denota un normal desarrollo ² en la dimensión habilidades de planificación.

5.2 Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general.

- Planteamiento de hipótesis

H0: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

H1: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022

- Nivel de significancia o riesgo

Se trabajó con un nivel de significancia del 95% y un margen de error de 0,05 denominado valor alfa.

- Lectura de p-valor

Tabla 10

Correlación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales

		Dependencia a Videojuegos	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Dependencia a Videojuegos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 162
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	-,038 ,632 162

- Decisión estadística

Se observa que el p-valor obtenido es de 0,632, que es mayor al valor alfa de 0,05, además se observa que el coeficiente de correlación -0,038, por lo que se decide aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna.

- Conclusión estadística

Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

8 Prueba de hipótesis específica 1.

- Planteamiento de hipótesis

H₀: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

H₁: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

- Nivel de significancia o riesgo

Se trabajó con un nivel de significancia del 95% y un margen de error de 0,05 denominado valor alfa.

- Estadístico de la prueba

Se decide el uso del estadístico no paramétrico Rho de Spearman para la contrastación de la hipótesis específica 1.

- Lectura de p-valor

Tabla 11

Correlación entre dependencia a videojuegos y dimensión primeras habilidades sociales

Correlaciones		Primeras Dependencia a habilidades Videojuegos sociales
Rho de Dependencia	Coefficiente	de 1,000
Spearman a	correlación	,005
	Videjuegos Sig. (bilateral)	,949

	N	162	162
Primeras habilidades sociales	Coficiente de correlación	de ,005	1,000
	Sig. (bilateral)	,949	.
	N	162	162

- Decisión estadística

Se observa que el p-valor obtenido es de 0,949, que es mucho mayor al valor alfa de 0,05, además se observa que el coeficiente de correlación 0,005, por lo que se decide aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Prueba de hipótesis específica 2.

- Planteamiento de hipótesis

H₀: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

H₁: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

- Nivel de significancia o riesgo

Se trabajó con un nivel de significancia del 95% y un margen de error de 0,05 denominado valor alfa.

- Estadístico de la prueba

Se decide el uso del estadístico no paramétrico Rho de Spearman para la contrastación de la hipótesis específica 2.

- Lectura de p-valor

Tabla 12

Correlación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades sociales avanzadas

	Dependencia a Videojuegos	Habilidades sociales avanzadas
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	-0,052
	Sig. (bilateral)	,509
	N	162
Habilidades sociales avanzadas	Coeficiente de correlación	1,000
	Sig. (bilateral)	,509
	N	162

- Decisión estadística

Se observa que el p-valor obtenido es de 0,509, que es mucho mayor al valor alfa de 0,05, además se observa que el coeficiente de correlación es -0,052, por lo que se decide aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna.

Conclusión estadística

Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Prueba de hipótesis específica 3.

- Planteamiento de hipótesis

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

- Nivel de significancia o riesgo

Se trabajó con un nivel de significancia del 95% y un margen de error de 0,05 denominado valor alfa.

- Estadístico de la prueba

Se decide el uso del estadístico no paramétrico Rho de Spearman para la contrastación de la hipótesis específica 3.

- Lectura de p-valor

Tabla 13

Correlación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos

	Dependencia a Videojuegos	Habilidades relacionadas con los sentimientos
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación
	de 1,000	de -0,001
	Sig. (bilateral)	Sig. (bilateral)
	.	,987
	N	N
	162	162
	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación
	de -0,001	de 1,000
	Sig. (bilateral)	Sig. (bilateral)
	,987	.
	N	N
	162	162

- Decisión estadística

Se observa que el p-valor obtenido es de 0,987, que es mucho mayor al valor alfa de 0,05, además se observa que el coeficiente de correlación es -0,001, por lo que se decide aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna.

- Conclusión estadística

Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Prueba de hipótesis específica 4.

- Planteamiento de hipótesis

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

- Nivel de significancia o riesgo

Se trabajó con un nivel de significancia del 95% y un margen de error de 0,05 denominado valor alfa.

- Estadístico de la prueba

Se decide el uso del estadístico no paramétrico Rho de Spearman para la contrastación de la hipótesis específica 4.

- Lectura de p-valor

Tabla 14

Correlación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades alternativas a la agresión.

		Dependencia a Videojuegos	Habilidades alternativas a la agresión
Rho de Spearman	Dependencia a Videojuegos	Coeficiente de correlación de 1,000	,017
		Sig. (bilateral)	.
		N	162
Habilidades alternativas a la agresión	Habilidades alternativas a la agresión	Coeficiente de correlación de ,017	1,000
		Sig. (bilateral)	,830
		N	162

- Decisión estadística

Se observa que el p-valor obtenido es de 0,830, que es mucho mayor al valor alfa de 0,05, además se observa que el coeficiente de correlación es 0,017, por lo que se decide aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna.

- Conclusión estadística

Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Prueba de hipótesis específica 5.

- Planteamiento de hipótesis

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

- Nivel de significancia o riesgo

Se trabajó con un nivel de significancia del 95% y un margen de error de 0,05 denominado valor alfa.

- Estadístico de la prueba

Se decide el uso del estadístico no paramétrico Rho de Spearman para la contrastación de la hipótesis específica 5.

- Lectura de p-valor

Tabla 15

Correlación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades para hacer frente al estrés

		Dependencia a Videojuegos	Habilidades para hacer frente al estrés
Rho de Spearman	Dependencia a Videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	-,144
		N	,067
Habilidades para hacer frente al estrés	Dependencia a Videojuegos	Coeficiente de correlación	-,144
		Sig. (bilateral)	,067
		N	1,000

- Decisión estadística

Se observa que el p-valor obtenido es de 0,067, que es mucho mayor al valor alfa de 0,05, además se observa que el coeficiente de correlación es -0,144, por lo que se decide aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna.

- Conclusión estadística

Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Prueba de hipótesis específica 6.

- Planteamiento de hipótesis

Ho: No existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

Hi: Existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

- Nivel de significancia o riesgo

Se trabajó con un nivel de significancia del 95% y un margen de error de 0,05 denominado valor alfa.

- Estadístico de la prueba

Para identificar el estadístico de la prueba se procedió con la determinación del nivel de normalidad mediante el estadístico Kolmogorov-Smirnov por tratarse de una muestra con 162 sujetos; los resultados de dicha prueba (Tabla 10 y las figuras 4 y 5) indican que los datos tienen un comportamiento anormal o asimétrico, por lo que se decide el uso del estadístico no paramétrico Rho de Spearman para la contrastación de la hipótesis específica 6.

- Lectura de p-valor

Tabla 16

Correlación entre dependencia a videojuegos y dimensión habilidades de planificación

	Dependencia a Videojuegos	Habilidades de planificación
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación
	de 1,000	de -,033
	Sig. (bilateral)	,677
	N	162
	Habilidades de planificación	Coeficiente de correlación
		de -,033
		Sig. (bilateral)
		,677
		N
		162

- Decisión estadística

Se observa que el p-valor obtenido es de 0,677, que es mucho mayor al valor alfa de 0,05, además se observa que el coeficiente de correlación es -0,033, por lo que se decide aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna.

- Conclusión estadística

Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Dentro de la investigación, se obtuvo el resultado del 79% denota una baja dependencia a los videojuegos, el 19,8% denota una dependencia moderada, y tan solo el 1,2% denota una alta dependencia a los videojuegos, esto con respecto a la variable de dependencia a los videojuegos, mientras que en la variable de habilidades sociales se determinó el resultado de: Se determinó que, de los participantes, el 53,1% denota un normal desarrollo de sus habilidades sociales, mientras que tan solo el 3,1% denota un nivel deficiente de sus habilidades sociales.

Se tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre las variables de dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo – 2022. La conclusión estadística se determinó mediante el uso del estadístico no paramétrico de Rho de Spearman para la hipótesis general, el cual arrojó que no existe relación significativa entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales dentro de la población estudiada.

Los resultados de esta investigación se asemejan a los resultados encontrados por Lagla (2020), dónde obtuvo como resultado dentro de su hipótesis general que no existe una correlación entre sus variables de adicción a la tecnología y habilidades sociales, haciendo un énfasis en que dichas variables se comportan de manera independiente.

Por otro lado, estos resultados difieren de los resultados hallados por otros autores, como por ejemplo, De la Cruz (2021) en su investigación obtuvo como resultado una correlación inversa y significativa entre las variables adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. Chugden y Méndez (2021), dentro de su investigación hallaron como resultado correlación negativa moderada y significativa entre las variables. Pillaca (2018) dentro de su investigación halló como resultado una correlación significativamente inversa

entre las variables. Quispe (2019), en su investigación halló como resultado una correlación estadísticamente significativa y negativa entre las variables. Huayta (2019), dentro de su investigación halló como resultado que hay una correlación inversa. Chalco y Guzmán (2019), en su investigación, encontraron una relación estadísticamente significativa entre las variables, sin embargo, esta es débil. Alave y Pampa (2018), dentro de su investigación dieron como resultado una correlación negativa y significativa entre las variables estudiadas.

Cabe indicar que los resultados obtenidos en la presente investigación son respaldados por la teoría de Goldstein (1980) quien indica que las habilidades sociales son adquiridas mediante un aprendizaje estructurado y progresivo, que proviene desde la infancia para el desarrollo de dichas habilidades ya sean adaptativas o desadaptativas, lo cual no se vería afectado por los niveles de dependencia a los videojuegos, esto a pesar de que el consumo excesivo de uso de videojuegos puede traer consecuencias negativas en las relaciones intrapersonales e interpersonales, a nivel de los ámbitos académicos, laborales y domésticos, además de algunos problemas dentro de los hábitos saludables, no se encuentran ligados directamente por los videojuegos. Por su parte Engelhardt y Bartholow (2013) ponen énfasis en los factores psicológicos a la hora de hablar de una dependencia o una adicción a los videojuegos, los cuales son factores muy determinantes en cuanto si una persona es propensa o no a desarrollar una dependencia o una adicción, pero que no está demostrado científicamente su influencia sobre el desarrollo de las habilidades sociales.

Recapitulando, Goldstein (1980) nos habla del aprendizaje estructurado constituido desde la infancia lo cual forma una base de los futuros rasgos de la personalidad que va a tener el individuo y que se mantienen a lo largo de la vida, lo cual no podría ser modificado en gran medida por algún factor externo, principalmente enfocándonos en la adolescencia. La dependencia los videojuegos no necesariamente va afectar las habilidades sociales, ya que si tomamos en cuenta a Engelhardt y Bartholow (2013), la dependencia y la adicción

sea principalmente una vía de escape de algún tipo de trastorno mental (depresión, ansiedad, trastornos de personalidad, trastorno de estrés post traumático, trastornos alimenticios, etc.) o problema psicológico que padezca el individuo, el cual, hay una gran posibilidad de que sea este factor el que provea un decrecimiento dentro de las habilidades sociales.

De la Cruz (2021), dentro de su investigación, afirma que los estudiantes con mayor adicción continuamente padecen de sufrimiento emocional la forma de manejarse dentro de sus conflictos personales que lo relaciona al patrón dependiente hacia el uso de videojuegos, por lo cual hay una relación inversa entre las variables que estudia. Como lo menciona Engelhardt y Bartholow (2013), diversos factores psicológicos son muy determinantes a la hora de desarrollar una adicción o una dependencia, por lo cual, muchos de estos factores están también ligados a las habilidades sociales, cómo la propia personalidad, diversos trastornos mentales o problemas psicológicos. Goldstein (1980) afirma que mucha de las habilidades aprendidas desde la infancia se mantiene hasta la adultez y forman parte de los rasgos de la personalidad.

Chugden y Méndez (2021), enfatizan dentro de su investigación que el uso de videojuegos se va incrementado durante la etapa de la niñez y la adolescencia conllevando a una alteración del comportamiento del individuo. Durante la etapa de la niñez hay una gran posibilidad de que los videojuegos y el uso de estos aparatos desde la temprana edad sea un factor determinante a la hora de desarrollar sus habilidades sociales, pues como menciona Goldstein (1980), las habilidades sociales son aprendizajes estructurados provenientes desde esta etapa. Dentro de la adolescencia si bien es cierto la inmadurez propia de esta etapa puede conllevar a que desarrolle algún tipo de dependencia o adicción, no solamente a los videojuegos, sino que también a cualquier tipo de sustancias.

Choliz y Marco (2011), hacen referencia que la drogodependencia y adicciones comportamentales, como puede ser el uso de videojuegos, tienen una similitud en la relación

patológica de la dependencia. Un individuo, que padezca algún tipo de dependencia ya sea una sustancia o algún tipo de comportamiento compulsivo, se relaciona a lo que mencionan Engelhardt y Bartholow (2013), lo que es la vulnerabilidad individual, tendencias de algún problema que puedan ser causa directa para que la persona desarrolle algún tipo de dependencia, ya que esta vulnerabilidad no solo se extiende al uso de videojuegos, sino también al uso de cualquier tipo de sustancias que puede ayudar como una forma de escape a cualquier tipo de problema intrapersonal o interpersonal.

Pillaca (2018), en su investigación afirma que, a pesar de que los resultados encontrados de la relación inversa y significativa entre ambas variables, hace mención también ³ que el uso desmesurado de los videojuegos guarda relación con diversas problemáticas que van ligadas a las habilidades sociales. Esta afirmación guarda relación con la teoría propuesta por Engelhardt y Bartholow (2013), quienes hacen esta mención sobre la vulnerabilidad personal, ligada a la forma de escape de algún trastorno psicosocial a través del uso compulsivo de los videojuegos.

⁶ Quispe (2018), menciona que el uso de videojuegos puede representar algo recreativo en algún momento dado, pero en otras ocasiones puede conllevar a que los propios adolescentes manifiesten aislamiento y pérdida del interés para socializar con otras personas, ya que en los videojuegos hay una interacción más pasajera.; confrontando esta conclusión, Carbonell (2014) explica que el jugador no solamente interactúa con una computadora o con el propio Hardware de esta, sino que a través de los videojuegos online, los cuáles son por ahora los más jugados también es necesaria la interacción con otros jugadores de manera virtual, por lo cual hay un refuerzo de ciertas habilidades comunicativas al compartir experiencias con otros jugadores, y no solamente la relación directa con una computadora o una videoconsola. El uso de videojuegos no siempre va a traer consecuencias negativas, ya que influye mucho la vulnerabilidad personal que cada individuo posee; en la misma línea,

Choliz (2011) también pone énfasis con el incremento de la autoestima y la sensación de dominio con el uso de videojuegos, favoreciendo el desarrollo del autoconcepto en el individuo, demostrándose a sí mismo y a los demás habilidades que han adquirido en el videojuego, lo cual acercaría más a una relación directa entre lo que es el uso de videojuegos y las habilidades sociales, ya que, al tener mayor uso de videojuegos, mayores serían las habilidades sociales.

Con respecto al objetivo específico 1, se determinó que no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales. Este resultado se asemeja al resultado que obtuvo De la Cruz (2021) dentro de su investigación, ya que determinó que no existe ninguna relación entre las variables de adicción a los videojuegos y las primeras habilidades sociales. Difiriendo de esta, Huayta (2019), encontró una relación inversamente proporcional entre las variables de adicción a los videojuegos y las primeras habilidades sociales. Las primeras habilidades sociales o también llamadas habilidades sociales básicas son las habilidades que se utilizan para lograr el acercamiento ideal a grupos y personas implicando habilidades de escucha y comunicación. En la etapa de la adolescencia como lo menciona Goldstein (1980) suscita el periodo más crítico ya que a través de la interacción forman una propia integridad personal y el autoconcepto, está se puede ver ligadas a como reciba la aceptación del grupo mediante el uso de estas habilidades sociales, las cuales son aprendidas desde la infancia. Si la aceptación social es negativa, implican un rechazo del grupo está se puede ver influenciada desencadenando algunos tipos de conductas desadaptativas influenciadas por esta.

Con respecto al objetivo específico 2, se determinó que no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas. De la Cruz (2021) y Huayta (2019), obtuvieron resultados similares entre estos, ya que determinaron que existe una relación inversamente proporcional entre las variables de adicción a los

videojuegos y habilidades sociales avanzadas. Las habilidades sociales avanzadas implican procesamiento cognitivo principalmente en ámbitos escolares, aspectos de razonamiento básico dónde el individuo pueda desenvolverse en un grupo académico, y que, según Goldstein (1980) está mucho más ligada y desarrollada después de la primera infancia y la preadolescencia. La dependencia, hacia a los videojuegos o a otro tipo de comportamiento o sustancia se fundamenta en comportamientos indeseables, insanos, disfuncionales y desajuste, sin embargo, una adicción suele ser la consecuencia más grave de una dependencia. Cualquier tipo de adicción va a incurrir en un deterioro social y académico de la persona, sin embargo al hablar de una dependencia, Choliz (2010) menciona ² el objetivo de la dependencia a los videojuegos busca el hecho de superar problemas que puedan encontrarse en su vida cotidiana, mas no solamente para poder superar el malestar por la privación de su uso, esta afirmación se asocia a lo que mencionan Engelhardt y Bartholow (2013).

Con respecto al objetivo específico 3, se determinó ³ que no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos. De la Cruz (2021) y Huayta (2019), obtuvieron los mismos resultados ya que determinaron que existe una correlación inversamente proporcional, lo cual difiere de resultados obtenidos dentro de esta investigación. Las ² habilidades relacionadas con los sentimientos involucran directamente al conocimiento y a la experiencia emocional, empatía, expresividad afectiva y las expresiones emocionales y afectivas que se muestran dentro de su entorno. ³ Choliz y Marco 2011 menciona que el uso de videojuegos puede promover sentimientos y comportamientos positivos para el individuo que las usa, sin embargo, también puede a ver un cierto aislamiento de la sociedad y causar una creciente necesidad de poder usar videojuegos, este factor se ve bastante influenciado por la vulnerabilidad personal que estén predispuesto en el individuo.

Con respecto al objetivo específico 4, se determinó que no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión. De la Cruz (2021) obtuvo un resultado similar al de esta investigación, la cual menciona que no existe correlación entre las variables de adicción a los videojuegos y las habilidades sociales alternativas a la agresión. Por otro lado, Huayta (2019), encontró una relación inversamente proporcional entre ambas variables. En muchos casos se ha llegado que tanto la dependencia como la adicción a los videojuegos generan comportamientos agresivos en el individuo, como consecuencia de, según lo explica Griffiths (2005), genera conflictos interpersonales dentro de la familia convirtiéndose en este una preocupación constante. En las habilidades sociales, Lacunza (2011), nos explica que estas actitudes agresivas pueden verse influenciadas directamente por el grupo en el cual se asocia el individuo, si el individuo se asocia con un grupo que tenga conductas desadaptativas, asimilara estas conductas para poder verse socialmente aceptado por el grupo.

Con respecto al objetivo específico 5, se determinó que no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés. De la Cruz (2021) obtuvo un resultado similar al de esta investigación, la cual menciona que no existe correlación entre las variables de adicción a los videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés. Huayta (2019) obtuvo dentro de sus resultados una correlación inversamente proporcional entre las variables de adicción a videojuegos y la dimensión para hacer frente al estrés, sin embargo, esta relación es débil. Dentro de nuestra investigación, la correlación es nula, no obstante, existe la posibilidad de que pueda ver una mínima correlación, más no es significativa. Las habilidades para enfrentar el estrés son habilidades usadas para enfrentar diversos tipos de conflictos, comportamientos asertivos, enfocar el diálogo y conversación, el autocontrol. Según Goldstein (1980), se debe poner énfasis en que todas estas habilidades sociales se ven dadas por un aprendizaje estructurado,

lo cual será mucho más notable en la primera infancia, a través del modelamiento, la representación de papeles y la retroalimentación que pueda percibir del entorno en dónde se ubica. Dentro de la dependencia y la adicción a los videojuegos, Griffiths (2005) resalta, como una de las características de la adicción a los videojuegos, el cambio de estado de ánimo, enfocándose en la falta de afrontamiento de situaciones conflictivas, problemas personales y los sentimientos de evasión ante diversos conflictos que puedan presentarse en su vida cotidiana; sin embargo, eso no es relevante puesto que retomando el argumento de Engelhardt y Bartholow (2013) sobre la vulnerabilidad psicológica, muchos de los trastornos psicológicos asociados a las habilidades sociales, tienen esas características de la falta de afrontamiento de situaciones conflictivas o problemas personales, así como la evasión de diversos conflictos que explica el motivo por el cual hay una relación mínima entre estas variables.

Con respecto al objetivo específico 6, se determinó que no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación. De la Cruz (2021) obtuvo un resultado similar al de esta investigación en el objetivo 6, la cual menciona que no existe correlación entre las variables de adicción a los videojuegos y la dimensión habilidades de planificación. Por otro lado, Huayta (2019) dentro de su investigación halló una relación inversamente proporcional entre las variables de adicción a los videojuegos y la dimensión de habilidades de planificación.

Desde la aparición de los videojuegos, se les ha responsabilizado de manera significativa y constante por provocar trastorno de sueño, epilepsia, lesiones, e incluso fomentar estereotipos sociales y violencia (Carbonell, 2020). Existe un buen porcentaje de adolescentes que hacen uso del videojuego de manera sana, a pesar de tener un uso prolongado y constante, no provoca algún tipo de afectación en la parte emocional, cognitiva o conductual. Sin embargo, la gran preocupación ocurre en aquella minoría que usan los

videojuegos de manera adictiva. A partir de esta minoría es donde la OMS oficializó la entrada de la adicción a los videojuegos como un trastorno en el apartado de desórdenes mentales, figurando en la lista actualizada de la Clasificación Internacional de Enfermedades CIE - 11. Resaltemos por último que la adicción y la dependencia a los videojuegos no se desarrolla de un momento a otro, al igual que cualquier otro trastorno, es el resultado de un largo proceso en el que el factor más determinante no es la dependencia o la adicción, sino que la vulnerabilidad personal y las dificultades de afrontamiento a los trastornos como, la depresión, ansiedad, estrés, etc. (Barrera, 2021).

CONCLUSIONES

1. La teoría de dependencia a videojuegos indica que existe una relación con el desempeño de las habilidades sociales, enfocándose en el desinterés a otras actividades dadas por la dependencia a los videojuegos (Griffits, 2005; Choliz, 2006). Sin embargo en la investigación se halló que no existe ningún tipo de relación en cuanto a la teoría y la investigación.
2. Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022, dado que el p-valor obtenido es de 0,632, el cuál es mucho mayor al valor alfa de 0,05, y el coeficiente de correlación -0,038, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. De la relación de la dependencia a videojuegos y habilidades sociales, se observó que los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 59,4% de ellos denotan un normal desarrollo de sus habilidades sociales; así mismo, del total de estudiantes con baja dependencia a los videojuegos, el 50,8% también denotan un normal desarrollo de sus habilidades sociales.
3. Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022, puesto que el p-valor obtenido es de 0,949, el cuál es mucho mayor al valor alfa de 0,05, y coeficiente de correlación 0,005, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. De todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 43,8% de ellos denotan un bajo nivel en la dimensión primeras habilidades sociales; de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 50,8% también denota un bajo nivel de desarrollo en la dimensión primeras habilidades sociales.

4. Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022, puesto que el p-valor obtenido es de 0,509, el cuál es mucho mayor al valor alfa de 0,05, y el coeficiente de correlación es -0,052, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. De todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 53,1% de ellos denotan un normal desarrollo en la dimensión habilidades sociales avanzadas; de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 45,3% también denota un normal desarrollo en la dimensión habilidades sociales avanzadas.
5. Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades relacionadas con los Sentimientos en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022, dado que el p-valor obtenido es de 0,987, el cuál es mucho mayor al valor alfa de 0,05, y el coeficiente de correlación es -0,001, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. De todos los sujetos con baja dependencia a los videojuegos, el 51,6% de ellos denotan un normal desarrollo en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos; de los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos el 46,9% también denota un normal desarrollo en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos.
6. Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022, dado que el p-valor obtenido es de 0,830, el cuál es mucho mayor al valor alfa de 0,05, y el coeficiente de correlación es 0,017, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. De todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 50% de ellos denotan un normal desarrollo en la dimensión habilidades alternativas a la agresión; de los sujetos con baja dependencia

a los videojuegos el 42,2% también denota un normal desarrollo en la dimensión habilidades alternativas a la agresión.

7. Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades para hacer frente al estrés en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022, puesto que el p-valor obtenido es de 0,067, el cuál es mayor al valor alfa de 0,05, y el coeficiente de correlación es -0,144, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. De todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 50% de ellos denotan un normal desarrollo en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés; de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 38,3% también denota un normal desarrollo en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés.

8. Se concluye que, no existe relación entre la dependencia a los Videojuegos y la dimensión Habilidades de planificación en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022, dado que el p-valor obtenido es de 0,677, el cuál es mucho mayor al valor alfa de 0,05, y el coeficiente de correlación es -0,033. por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. De todos los sujetos con dependencia moderada a los videojuegos, el 37,5% de ellos denotan un buen nivel en la dimensión habilidades de planificación; así mismo, de los sujetos con baja dependencia a los videojuegos el 33,6% denota un normal desarrollo en la dimensión habilidades de planificación.

9. Se determinó qué, de los participantes, el 79% denota una baja dependencia a los videojuegos, el 19,8% denota una dependencia moderada, y tan solo el 1,2% denota una alta dependencia a los videojuegos.

10. Se determinó que, de los participantes, el 53,1% denota un normal desarrollo de sus habilidades sociales, mientras que tan solo el 3,1% denota un nivel deficiente de sus habilidades sociales.

RECOMENDACIONES

A las autoridades de la institución educativa.

- Promover el fortalecimiento de las habilidades sociales dentro de la población estudiantil, teniendo en cuenta a los estudiantes que presenten un desarrollo de las habilidades sociales bajas o deficientes, esto mediante la organización de charlas, talleres y orientación psicológica con apoyo del departamento psicopedagógico de la institución, con la finalidad de fortalecer cada una de las dimensiones planteadas de la investigación.
- Realizar estudios dentro de la población estudiantil de nivel primaria, con la finalidad de encontrar posibles problemáticas ya sea, acerca de dependencia a los videojuegos en la población de estudiantes de nivel primaria, o, habilidades sociales en dicha población.

A otros investigadores

- Buscar mejores métodos de investigación que promuevan una mejor recopilación y obtención de los resultados obtenidos en las investigaciones futuras con respecto a videojuegos y habilidades sociales, además de poder actuar éticamente ante la emisión de resultados para que las investigaciones sean precisas y no presenten algún tipo de sesgo.
- Realizar investigaciones con las variables presentadas en la investigación, en poblaciones de rango de edad similar, de tal manera que se pueda obtener resultados que tenga una mayor consistencia, de tal manera que está de aportes científicos a investigaciones futuras.

A la Universidad Peruana Los Andes.

- Promover e incentivar la realización de investigaciones de manera multidisciplinaria, involucrando, tanto especialistas en la Salud Mental, cómo también especialistas en

áreas de informática y videojuegos, de tal manera que pueda dar un aporte preventivo para un uso adecuado de videojuegos.

- Promover la realización de investigaciones que relacionen a la variable de dependencia a los videojuegos con otras variables similares, de tal manera que se establezca si existe o no una relación entre esta variable y comportamientos adaptativos o desadaptativos en una persona.

INFORME FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

26%

INDICE DE SIMILITUD

27%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

17%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	7%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	6%
3	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	6%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%

10	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	<1 %
15	informatica.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
17	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
19	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

21

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 20 words

Excluir bibliografía

Activo

INFORME FINAL

INFORME DE GRADEMARK

NOTA FINAL

/0

COMENTARIOS GENERALES

Instructor

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51

PÁGINA 52

PÁGINA 53

PÁGINA 54

PÁGINA 55

PÁGINA 56

PÁGINA 57

PÁGINA 58

PÁGINA 59

PÁGINA 60

PÁGINA 61

PÁGINA 62

PÁGINA 63

PÁGINA 64

PÁGINA 65

PÁGINA 66

PÁGINA 67

PÁGINA 68

PÁGINA 69

PÁGINA 70

PÁGINA 71

PÁGINA 72

PÁGINA 73

PÁGINA 74

PÁGINA 75

PÁGINA 76

PÁGINA 77

PÁGINA 78

PÁGINA 79

PÁGINA 80

PÁGINA 81

PÁGINA 82

PÁGINA 83

PÁGINA 84

PÁGINA 85

PÁGINA 86

PÁGINA 87

PÁGINA 88

PÁGINA 89

PÁGINA 90

PÁGINA 91

PÁGINA 92

PÁGINA 93

PÁGINA 94

PÁGINA 95

PÁGINA 96

PÁGINA 97
