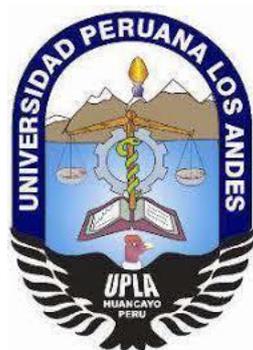


UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



TESIS

Título : DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2022

Para optar : El Título de Profesional en Psicólogo

Autores : Bachiller Acuña Romaní, Jhonatan Raúl
Bachiller Cunyas Contreras, Analiz Yesenia

Asesores : Metodológico: Mg. Vasquez Artica, Jessenia
Temático: Mg. Sapaico Vargas, Osmar Jesús

Línea de investigación Institucional : Salud y gestión de la salud

Fecha de inicio y de culminación: marzo de 2022 – agosto de 2022

Huancayo – Perú

2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres por su apoyo y esfuerzo constante, a mi abuela, mis tíos, mi hermano, mi pareja y mi hijo, ellos que son las personas más valiosas en mi vida, por sus palabras que me animan y me dan confianza de seguir adelante y a esas personas que estuvieron conmigo en este camino.

A mis padres German y Genoveva que siempre me apoyaron en todo momento, me enseñaron a ser perseverante para lograr mis objetivos, a mis hermanos que nunca dejaron de creer en mí y apoyarme incondicionalmente con lo que ellos podían dar.

Los autores.

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento a nuestros asesores por su apoyo y orientación en el transcurso del presente trabajo, asimismo al Director y subdirector del Colegio Salesiano Técnico “Don Bosco” al dar la viabilidad de poder llevar este trabajo de investigación en su institución también a los alumnos de este colegio por participar en esta investigación.

Jhonatan Raúl Acuña Romani

&

Analiz Yessenia Cunyas Contreras

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el avance de la tecnología se ha incrementado de manera exponencial, la cual nos trae nuevas formas de comunicarnos o de como poder interrelacionarnos con las demás personas, de la misma forma nos proporciona información al instante además de entretenimiento. Chóliz Y Marco (2014), señalan que los adolescentes encuentran distracción en los videojuegos, que esta a su vez cause que este grupo sea el más afectado, al dedicarle demasiado más tiempo a estos juegos.

Por lo tanto, se debe de tener en cuenta que esta etapa de la adolescencia es vulnerable, por estar frente a conductas de riesgo, en donde los videojuegos se consideran un pasatiempo, el uso desmedido de ella puede conllevar a generar una dependencia, entonces, este comportamiento inadecuado va a llevar a un deterioro del desarrollo de las habilidades sociales de quienes están mucho tiempo en ellas. Además, dejan de lado actividades del hogar o las instituciones educativas, en algunos casos, se tornan sujetos retraídos con la incapacidad de tener relaciones interpersonales.

El Ministerio de la Salud (MINSA, 2021) también refiere que esta actividad se torna como favorita en este grupo específico de adolescentes, cambiando la forma de recrearse; siendo así la forma virtual de recreación la más placentera, haciendo uso de estos medios para los juegos, convirtiéndose en parte de su día a día.

Entonces el objetivo de la presente investigación fue de relacionar ambas variables en los adolescentes de una institución educativa de Huancayo, en la cual se utilizó el método general y de tipo básico, con un nivel relacional y su diseño correlacional. Y para la obtención de la información requerida se va a utilizar los siguientes test de dependencia de videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980).

Por lo tanto, la presente investigación se enfocó en relacionar la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes, teniendo en cuenta que, las habilidades sociales en la actualidad se ven afectadas por la poca interacción social y por dedicar más tiempo a los videojuegos.

Así mismo, para el logro de lo referido se compone de cinco capítulos que se describen a continuación:

En el capítulo I, se refiere al planteamiento del problema de la investigación, describiendo la realidad problemática, delimitación del problema, formulación, justificación y los objetivos de la misma. En el capítulo II, se trabajó con el marco teórico, así como los antecedentes de la investigación, el capítulo III, contiene las variables, así mismo, incluye hipótesis, En el capítulo IV, incluye la metodología donde corresponde el tipo, nivel, diseño de investigación, así como la muestra, consideraciones ética y recolección de datos. Y, por último, comprende en el capítulo V: compuesta por los resultados, el análisis, discusión de resultados, las conclusiones y recomendaciones.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	4
CONTENIDO.....	6
CONTENIDO DE TABLAS.....	8
CONTENIDO DE FIGURAS.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRAC.....	11
CAPÍTULO I.....	12
Planteamiento del problema.....	12
1.1 Descripción de la realidad problemática.....	12
1.2 Delimitación del problema.....	15
1.2.1 Delimitación temporal.....	15
1.2.2 Delimitación espacial.....	15
1.2.3 Delimitación temática.....	15
1.3 Formulación del problema.....	16
1.3.1 Problema general.....	16
1.3.2 Problemas específicos.....	16
1.4 Justificación.....	16
1.4.1 Social.....	16
1.5 Objetivos.....	17
1.5.1 Objetivo general.....	17
1.5.2 Objetivos específicos.....	17
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 Antecedentes.....	19
2.1.1 Internacionales.....	19
2.1.2 Nacionales.....	21
2.2 Bases teóricas.....	23
2.1.1 Dependencia a Videojuegos.....	23
2.1.2 Habilidades sociales:.....	30
2.3 Marco conceptual.....	34
2.3.1 Dependencia a videojuegos:.....	34

2.3.2	Habilidades sociales:	35
CAPÍTULO III		38
HIPÓTESIS		38
3.1	Hipótesis general	38
3.2	Hipótesis específicas	38
3.3	Variables.....	39
3.3.1	Variable 1: Dependencia a videojuegos:	39
3.3.2	Variable 2: Habilidades sociales:	40
CAPÍTULO IV		41
METODOLOGÍA.....		41
4.1	Método de investigación	41
4.2	Tipo de investigación	41
4.3	Nivel de investigación	41
4.4	Diseño de investigación	42
4.5	Población y muestra	42
4.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
4.7	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	47
4.8	Aspectos éticos de la investigación.....	47
CAPÍTULO V		48
RESULTADOS		48
5.1	Descripción de Resultados	48
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS		70
CONCLUSIONES.....		77
RECOMENDACIONES		79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		80
ANEXO		85

CONTENIDO DE TABLAS

<i>Tabla 1</i> Número de estudiantes por grado y sección.....	42
<i>Tabla 2</i> Niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	48
<i>Tabla 3</i> Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.	49
<i>Tabla 4</i> Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.	50
<i>Tabla 5</i> Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.	51
<i>Tabla 6</i> Niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.	51
<i>Tabla 7</i> Niveles de habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	53
<i>Tabla 8</i> Niveles de habilidades sociales en su dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	54
<i>Tabla 9</i> Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	55
<i>Tabla 10</i> Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades relacionados con los sentimientos en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.	56
<i>Tabla 11</i> Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.	57
<i>Tabla 12</i> Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.	58
<i>Tabla 13</i> Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades de planificación en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.	59
<i>Tabla 14</i> Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y Habilidades Sociales.....	60
<i>Tabla 15</i> Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales.	61
<i>Tabla 16</i> Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades Sociales Avanzadas.....	63
<i>Tabla 17</i> Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos.	64
<i>Tabla 18</i> Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades Alternativas a la Agresión.	65
<i>Tabla 19</i> Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades frente al Estrés.....	67
<i>Tabla 20</i> Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades de Planificación.	68

CONTENIDO DE FIGURAS

Figura 1 Consumo de videojuegos a través de descargas e internet.....	13
Figura 2 Resultado de confiabilidad del Test de dependencia de Videojuegos (TDV).....	45
Figura 3 Resultado de confiabilidad de la Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein.....	46
Figura 4 Niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	48
Figura 5 Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	49
Figura 6 Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	50
Figura 7 Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	51
Figura 8 Niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	52
Figura 9 Niveles de habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	53
Figura 10 Niveles de habilidades sociales en su dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	54
Figura 11 Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	55
Figura 12 Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades relacionados con los sentimientos en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	56
Figura 13 Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	57
Figura 14 Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	58
Figura 15 Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades de planificación en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.....	59

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2022

RESUMEN

La investigación tuvo como problema general ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022?, cuyo objetivo general fue Determinar la relación que existe entre ambas variables de estudio. Como método general se basó en el método científico, siendo el específico, el hipotético deductivo, el tipo de investigación fue básica, de nivel relacional y diseño correlacional. La población y la muestra estuvo conformada por 264 estudiantes, entre las edades de 12 y 15 años, el muestreo fue de tipo censal y se les administró el Test de Dependencia a Videojuegos (Cholíz y Marco), y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales (Goldstein), siendo sometidas a validez por juicio de expertos y la consistencia interna por el alfa de Cronbach (0,94 y 0.93 respectivamente). Los resultados muestran que el 59,1% presenta un nivel bajo de dependencia a videojuegos y el 34,8% un nivel excelente en cuanto a las habilidades sociales. Al realizar la contrastación de hipótesis se obtuvo un p valor de $0,801 > 0,05$ por ello aceptamos nuestra hipótesis nula concluyendo que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en la muestra administrada. Sin embargo, se pudo hallar un coeficiente de correlación de $r_s = 0,016$ evidenciando una relación directa muy baja, podemos decir que las habilidades sociales no son el único factor que puede repercutir directamente en la dependencia a videojuegos. Se recomienda realizar más investigaciones de este ámbito, y de acuerdo a los resultados implementar talleres para el fortalecimiento de habilidades sociales, así también talleres de prevención para sensibilizar el uso desmedido de los videojuegos.

Palabras clave: Dependencia a videojuegos, habilidades sociales, adolescentes.

**DEPENDENCE ON VIDEO GAMES AND SOCIAL SKILLS IN STUDENTS OF
THE 1ST AND 2ND GRADE OF SECONDARY IN AN EDUCATIONAL
INSTITUTION OF HUANCAYO – 2022**

ABSTRAC

The research had as a general problem: What is the relationship between dependence on video games and social skills in students of the 1st and 2nd grade of secondary school in an Educational Institution of Huancayo - 2022?, whose general objective was to determine the relationship that exists between both study variables. As a general method, it was based on the scientific method, the specific being the hypothetical deductive, the type of research was basic, relational level and correlational design. The population and the sample consisted of 264 students, between the ages of 12 and 15, the sampling was census type and the Video Game Dependence Test (Cholíz and Marco), and the Social Skills Checklist were administered. (Goldstein), being subjected to validity by expert judgment and internal consistency by Cronbach's alpha (0.94 and 0.93 respectively). The results show that 59.1% have a low level of dependence on video games and 34.8% an excellent level in terms of social skills. When testing the hypothesis, a p value of $0.801 > 0.05$ was obtained, therefore we accept our null hypothesis, concluding that there is no significant relationship between dependence on video games and social skills in the administered sample. However, a correlation coefficient of $r_s = 0.016$ could be found, evidencing a very low direct relationship. We can say that social skills are not the only factor that can directly affect dependence on videogames. It is recommended to carry out more research in this area, and according to the results, implement workshops to strengthen social skills, as well as prevention workshops to raise awareness of the excessive use of videogames.

Keywords: Video game dependency, social skills, adolescents.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En la actualidad se ha ido acrecentando varios problemas en la sociedad, uno de ellos es a causa del uso de los videojuegos, por lo cual se generó el interés de investigar su efecto en la salud, en la familia, organizaciones nacionales, internacionales y casas de estudios superiores (Salas y Merino, 2017).

Los videojuegos como adicción en los adolescentes, están considerados como una enfermedad, la cual genera en los sujetos que la padecen, una necesidad incontrolable de jugar de forma constante y progresiva, por lo tanto, esto va deteriorando la vida personal, social y salud mental del adolescente. (Organización Mundial de la Salud [OMS] 2021).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017), indica que los adolescentes en la actualidad viven en un mundo donde abunda la tecnología, debido a que estas han llegado con mayor facilidad a los niños y adolescentes, mismo que actúa modificando su infancia y adolescencia, además indica que los jóvenes entre los 15 y 24 años de edad, son los que están más constante en las redes y el internet, el cual equivale al 56% de la población en general, de otro lado también indican que uno de cada tres personas que son usuarios que están conectados a internet son menores de 18 años.

Así mismo, Alave y Pampa (2018) indican que los jóvenes hacen mayor uso de los videojuegos, el cual en la etapa de adolescencia es de uso muy común.

En el Perú, el Instituto Peruano de Estadística e Informática (INEI, 2018) a través de su informe técnico N° 2 – 2018, informó que el 87.8 % de la población que está conformado por niños y adolescentes que hacen uso de la internet con el solo objetivo de

entretenimiento usan, videojuegos, música entre otros, de otro lado, el 74,2 % hace uso de la internet para la obtención de información y el 74 % lo hace como medio de comunicación junto al uso de las redes sociales.

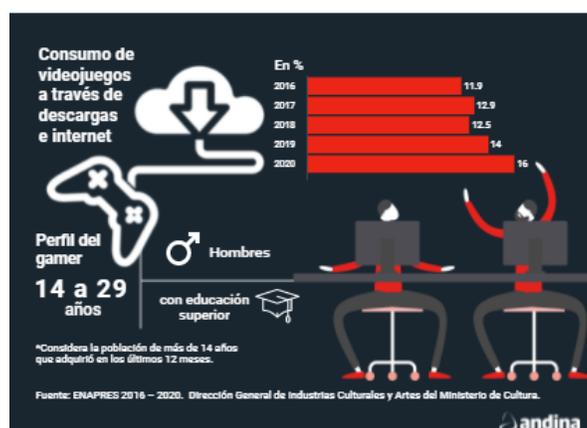
Está demostrado mediante investigaciones que, en el país, a mayor uso de los videojuegos, o acceso a internet, se está generando conductas de dependencia a ellas, por el mismo hecho que tienen la necesidad de permanecer en las pantallas, a todo esto, se le agrega que no desarrollan adecuadamente las relaciones interpersonales en los niños y adolescentes con personas de su mismo grupo social, por lo tanto, esto indica un bajo desarrollo de las habilidades sociales.

En el año 2016, el acceso a los videojuegos por los adolescentes peruanos fue de un 11.9% a través de descargas en línea, en estas fechas, las cifras se fueron incrementando a un 16% con diferencia al año pasado.

Según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES, 2020). Hay una subida en el consumo durante el año. Pues el 11.9% nos indica que hubo un consumo diario de videojuegos que para el fin de año las cifras pasaron a 17.5% durante la cuarentena debido al COVID-19. Por lo tanto, “Esto significa que, durante el 2020, más de 600 mil personas indican haber adquirido un videojuego en ese año”. (Dirección General de Industrias Culturales y Artes, 2020).

Figura 1

Consumo de videojuegos a través de descargas e internet



Fuente: Andina (2020).

Por otro lado, la OMS (2017), refiere que los adolescentes deben de desarrollar habilidades sociales, porque son indispensables para la vida, pues les otorga un

conocimiento de sí mismos, en donde van a poder autoevaluarse y ser mejores personas, además de permitir que ellos puedan conocer sus propias debilidades, amenazas o fortalezas, por lo cual van a poder tener un mayor control de sus propias emociones, así pudiendo tomar mejores decisiones y resolver conflictos de manera adecuada.

Entonces, cabe indicar que, en la gran mayoría de adolescentes, no logran el desarrollo adecuado de sus habilidades sociales, esto por falta de comunicación en la familia la cual provoca que se inclinen más a las tecnologías y esto a los videojuegos.

Asimismo, el desarrollo de las habilidades sociales, es fundamental para todo sujeto, porque con ello obtiene capacidades que disminuyen niveles de peligro al estar en contacto con la sociedad, así como evitar alejamiento voluntario o involuntario de las personas que los rodean. El uso inadecuado del internet y en especial la adicción a los videojuegos perjudica potencialmente a los jóvenes exponiéndolos a problemas sociales.

En el país, se encontraron estudios que demuestran el incremento en el uso de los videojuegos, provocando en los niños y adolescentes estén más horas conectados al internet presentando en ellos conductas de adicción a los videojuegos, pues le dedican mucho tiempo al estar frente a un celular o una computadora. A esto se le suma, una inadecuada relación interpersonal, que provoca poca relación de los niños y adolescentes con individuos de su misma edad, esta situación actual trae a la par un inadecuado desarrollo de las habilidades sociales.

La sociedad debería de prevenir estas condiciones de dependencia mayor que pueden ocasionar problemas de postura en la columna, pérdida de sueño, no comer a su hora, abandono de actividades rutinarias como apoyar en casa, estudiar, provocando un bajo rendimiento escolar y disminución de su interacción con su entorno. Se debe de analizar los videojuegos con los que interactúan los adolescentes, para concientizar su uso responsable (Ministerio de Salud, 2021).

En base de la información que se mencionó, es necesario precisar que, en la etapa de la adolescencia, el ser humano busca posicionar su identidad como persona lo cual lo pone vulnerable e inestable.

Así que, esta realidad indicó la necesidad de investigar la relación de los videojuegos y las habilidades sociales en los jóvenes de una institución educativa pública de Huancayo.

1.2 Delimitación del problema

1.2.1 Delimitación temporal

La presente investigación se llevó a cabo entre los meses de marzo hasta junio del año 2022.

1.2.2 Delimitación espacial

El estudio se desarrolló en los estudiantes del primer y segundo año de educación secundaria de la institución educativa Salesiano Técnico Don Bosco, del distrito de El Tambo, Provincia de Huancayo, departamento de Junín.

1.2.3 Delimitación temática

La presente investigación, tomó como base a Chóliz y Marco (2011) quienes definen como adicciones, que son un conglomerado de conductas que se repiten constantemente sin el que lo sufra se percate de ello, así perdiendo el control; para la recolección de datos de esta variable se utilizará el test de dependencia a los videojuegos de (Chóliz y Marco, 2011), adaptado en Huancavelica - Perú por De la Cruz (2021), en donde contiene cuatro sub dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad en el control.

Así mismo, para la variable de habilidades sociales se tomó a Goldstein (1983), quien define: que son técnicas usadas de manera competente en las relaciones interpersonales, además que estas las adquiere a través de los ambientes que son cambiantes a lo largo de su vida, por lo cual se consideran importantes pues van a ayudar al sujeto a poder vincularse de manera adecuada con otros. De la misma manera se hizo uso del instrumento de la lista de chequeo de habilidades de Goldstein, quien considera seis dimensiones: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?

1.3.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?

1.4 Justificación

1.4.1 Social

El análisis de los resultados de la presente investigación, sirve para presentar una información con la idea fundamental de crear planes estratégicos tales como: talleres, charlas, sesiones psicoeducativas que serán grupales o

individuales, con la participación de los padres de familia y/o tutores, así mismo, con el objetivo de reducir y controlar los riesgos a la dependencia a los videojuegos, se designan responsables de apoyo; esto, para evitar una disminución del desarrollo de las habilidades sociales, de esta forma prevenir el deterioro de las relaciones intrafamiliares generando conductas apropiadas y de cuidado personal.

1.4.2 Teórica

El presente estudio aporta información relevante que engrosa el conocimiento de la comunidad científica, así mismo, aporta información como base teórica a futuras investigaciones sobre las variables de dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. Los datos que se obtuvieron ayudarán a reforzar el desarrollo de la población en estudio.

1.4.3 Metodológica

Para la presente investigación, se buscó afianzar el uso de los instrumentos de evaluación (test de dependencia de videojuegos y lista de chequeo de habilidades sociales), para ello se hizo una validez con juicio de expertos especialistas en el área y, la confiabilidad con una base de datos usando el estadígrafo de alfa de Cronbach, en la ciudad de Huancayo, la cual, permite su uso para futuras investigaciones.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

1.5.2 Objetivos específicos

- Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

- Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Buenaño & Macas (2020) en su investigación denominado “Videojuegos y el comportamiento de la unidad educativa Nicanor Larrea periodo abril – agosto 2019” de España, cuyo principal objetivo fue la de determinar una relación entre la adicción a los videojuegos y el comportamiento de los estudiantes de último año de educación básica, con diseño no experimental, siendo descriptivo correlacional, con los instrumentos utilizados AHDOC y ESPERI, con su población de 140 estudiantes de los cuales 79 fueron varones y 61 mujeres. Obtuvieron los siguientes resultados: que si existe la relación entre las variables con una relación de Pearson positiva muy baja, siendo esta entre la adicción y el comportamiento, la cual concluye que de alguna manera los videojuegos influyen en el comportamiento de los evaluados.

Voltes (2018) realizó su investigación en España titulada “Incidencias y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online” teniendo el objetivo la de explicar las principales causas como personales, sociales y familiares la cual es ocasionada por la adicción al internet y videojuegos. Siendo una investigación longitudinal y correlacional, con una muestra conformada de 550 estudiantes de secundaria, en donde los varones representan el 51.1 % y las mujeres el 48.9 %; además de los

instrumentos diseñados por los investigadores, la cual se enfocaron a recolectar información como las habilidades sociales, adaptación familiar, familiar y síntomas psicopatológicos. donde los resultados fueron que existe la posibilidad de la adicción a los videojuegos frente a un ambiente familiar inadecuado, donde concluye que los estudiantes tienen mala interacción familiar presentan mayor inestabilidad emocional y deterioro de las habilidades sociales.

Alonso & Romero (2017) en su investigación titulada “El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. Personalidad y problemas de conducta asociados” donde su objetivo fue la de analizar la relación entre los videojuegos y rasgos de personalidad con problemas de conducta, haciendo uso de un tipo de método científico, de tipo relacional con un diseño correlacional, siendo una muestra de 88 estudiantes adolescentes, que participaron en la unidad de salud mental, infante - juvenil de España, y se usó los instrumentos de dependencia a los videojuegos y la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein; la cual los resultados concluyen que el 31.8 % presentan el uso del internet y el 18.2 % prestan el uso de los videojuegos, por lo tanto, concluyen que los adolescentes que usan los videojuegos a mayor escala, tienen menor apertura, responsabilidad, amabilidad y así mismo la inestabilidad emocional, teniendo problemas de conducta externalizados.

Amaro & Yépez (2017), publicaron el artículo de investigación “Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto, Estado Lara” de España, la cual indican el boletín médico, en donde el objetivo fue la de indagar sobre el uso de los videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes, hizo uso del método científico, nivel relacional y diseño correlacional de corte transversal; en donde la muestra estaba constituida por 59 estudiantes, los instrumentos creados por los investigadores; lo cual el resultado que arroja fue de que los adolescentes cuando hacen uso excesivo de los videojuegos se encuentran dentro de los factores de riesgo.

Gallego & Marcelo (2016) en su investigación titulada “Motivos, uso social y habilidades sociales desarrolladas a través de los videojuegos” realizaron una investigación en España, con el objetivo de establecer la relación entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales, además siendo de enfoque cuantitativo, descriptivo con un diseño no experimental, la cual la muestra estuvo conformada con un total de 107 estudiantes, en la cual las mujeres obtuvieron un 67.3 % y de otro lado los varones están con un 31.8 , en donde los resultados obtenidos fueron por instrumentos creados por los mismo autores, en donde con los resultados obtenidos concluye con lo siguiente que a menor uso de los videojuegos es mayor el desarrollo de las habilidades sociales específicamente con la toma de decisiones 27% y resolución de conflictos con un 33.4 % , como tal los uso de videojuegos afecta paulatinamente el desarrollo adecuado de las habilidades sociales.

2.1.2 Nacionales

De la cruz (2021), en su investigación titulada “Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica - 2021” , donde su objetivo fue la determinar si existe relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria, la cual la investigación es de tipo correlacional; teniendo como una muestra de 115 participantes del centro educativo de Huancavelica, donde hizo uso de los instrumentos de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980); en donde concluye lo siguiente que si existe una relación significativa e inversa entre ambas variables, además en las dimensiones de habilidades sociales avanzadas y las de relacionadas al sentimiento también hay una relación inversa significativa, y con demás dimensiones no existe ninguna relación significativa, en donde finaliza que si existe una relación inversa entre ambas variables, y sugiere programas de entrenamiento para el desarrollo de las habilidades sociales.

Espinoza (2020), realizó la investigación “Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero a quinto de secundaria del colegio San Juan

Bosco, Ayacucho” de la universidad Federico Froebel. En el cual su principal objetivo fue la de determinar si existe una relación de las habilidades sociales y los hábitos del consumo de juegos en red; la investigación estuvo basado en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un nivel correlacional, la cual trabajó con una muestra de 114 adolescentes, e donde llega a la conclusión que existe una correlación significativa inversa con las variables de habilidades sociales y hábitos del consumo de juegos en red.

Pillaca (2019), en su investigación denominada “Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de comas” de la Universidad Privada del Norte; teniendo como objetivo la de determinar la relación del uso de videojuegos con las habilidades sociales, así mismo, se centró en su metodología con un diseño no experimental de corte transversal, de tipo descriptivo correlacional teniendo como tipo de muestreo no probabilístico de un total de 256 estudiantes, en donde se empleó los instrumentos de recolección de datos: lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein y la escala de adicción a los videojuegos para adolescentes (GASA) de Lemmens; en donde concluye lo siguiente, que a mayor uso de los juegos el desarrollo de las habilidades sociales es menor.

Alave & Pampa (2019), en su investigación titulada “Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales es estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este” en donde su principal objetivo fue la de determinar si existe una relación entre las variables, de enfoque cuantitativo, de diseño correlacional de corte transversal, para la cual su muestra estuvo constituida por un total de 375 estudiantes de ambos géneros, de una institución pública de Lima Este, donde se usó los instrumentos de evaluación: test de dependencia a los videojuegos de Marcos & Chóliz (2012) y la lista de chequeo de Goldstein (1978), en donde concluye que si existe una relación, sin embargo esta es débil, negativa entre las variables. Así mismo se halló una relación con las dimensiones “habilidades alternativas a la agresión y relacionadas con el estrés” por lo tanto, finaliza con que, si los niveles son bajos a la adicción, el sujeto podrá relacionarse adecuadamente o viceversa.

Quispe (2019), en su investigación “Dependencia a los Videojuegos y las Habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur” siendo su objetivo de la establecer la relación entre ambas variables, en una institución pública de Lima Sur, con un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, de tipo correlacional, con una muestra de 470 estudiantes del nivel secundaria, con edades entre los 12 a 17 años, en donde se aplicó los instrumentos de adición a los video juegos de Marcos y Chóliz (2012) y la lista de chequeo de Goldstein (1989) en donde refiere que encuentra que el 25.3% presenta niveles bajos y el 14.7 % niveles altos, en tanto sobre las habilidades sociales el 25.1 % consta de niveles bajo y el 14.9 % consta de niveles altos, en donde se concluye que existe una relación negativa, al cual finaliza con que a mayor presencia de la adicción de los videojuegos los estudiantes manifiestan habilidades sociales disminuidas.

2.2 Bases teóricas

La dependencia a los videojuegos se fundamenta en un excesivo o compulsivo uso de los videojuegos, al grado de alterar la vida personal y las actividades rutinarias de la persona que lo utiliza, sean niños, adolescentes o jóvenes al emplear estos juegos de forma consecutiva se puede caer en una dependencia, puesto es una satisfacción el logro de metas o termino de algún nivel, al tener una modalidad de juego expansivo y de logro de objetivos, el sujeto tiene muchas actividades que realizar, es por ello que se enfrasca en cumplir lo requerido por el videojuego descuidando su vida personal, familiar, laboral, etc.

2.1.1 Dependencia a Videojuegos

Definición:

Un videojuego es una plataforma electrónica a la cual se accede mediante controladores especiales, simulando diversas temáticas en la pantalla de un televisor, consola, computadora, celular u otro artefacto electrónico. (RAE, 2021).

Al estudiar a los videojuegos se ha encontrado distintos conceptos que los consideran como medios de testimonio actual, así como medios que

incitan a la violencia, al alejamiento social, el bajo rendimiento y fracaso escolar (López, 2013).

Kirriemur & Mcfarlane (2007) mencionan que los videojuegos son medios gráficos, de interacción narrativa que se categorizan en diversos tipos de acuerdo a su género. Por otra parte, Sánchez y Flores (2010), mencionan que jugar es un acto que provee satisfacción, aumenta la competitividad y facilita el aprendizaje. En palabras de Piaget, jugar es indispensable para nivelar el desarrollo de las estructuras cognitivas. En palabras de Vygotsky, jugar es una práctica privilegiada del aprendizaje, pues la relación con otras personas facilita a mejorar la zona de desarrollo próximo. Por otro lado, el juego, es comprendido como un método que proporciona normas, un ambiente y condiciones para la competitividad.

Frasca (2001) indica que refleja cualquier tipo de entretenimiento por consola, computadora, celular etc, emplea cualquier plataforma electrónica y la intervención de uno o varios jugadores en un ambiente físico o de red.

Tipos de videojuegos:

Se clasifican en las siguientes categorías. (Escribano, 2012)

- Videojuegos de acción: son de tipo competitivo, determinado a perder o ganar. (gameplay rígida).
- Videojuegos de estrategias: son de tipo competitivo, determinado a la derrota o victoria. (gameplay abierta).
- Videojuegos de aventura: se centra en la búsqueda de un logro y metas bajo un contexto narrativo. (gameplay rígida).
- Videojuegos de rol: en juegos de este tipo la persona adopta el rol del personaje, mediante logro de misiones, logro de niveles, mejoras de habilidad para el personaje.
- Simulacro virtual: de tipo realidad virtual, se da en un mundo abierto, donde se puede lograr misiones, adoptando un rol y pasar tiempo simplemente deambulando dentro de este mundo.

Dependencia a videojuegos:

La dependencia a los videojuegos es un problema inicial como resultado del uso irresponsable, descontrolado, repetitivo, de la tecnología actual; siendo difícil para el individuo dejarlo, tomando más tiempo su uso y frecuencia, causando dificultades a nivel personal, familiar y social. (Choliz y Marco, 2011).

El término dependencia, se vincula a la incapacidad a dar resistencia a realizar una acción, pues está impulsado por un refuerzo placentero, lo cual perjudica a la persona y su entorno. Siendo así que toda persona que manifieste dependencia en cualquiera de sus tipos, manifiesta cierta presión poco antes de realizar el acto, realizando el hecho siente placer, por lo cual repite la acción una y otra vez. (DSM-IV, 1995).

Adicción:

La palabra adicción, indica ser amo o dueño de algo o alguien. Chóliz (2006), refiere que la característica principal de un adicto es la dependencia, la cual se puede presentar de varias formas o tipos como son el: alcohol, cocaína, etc. De tal manera también viene a ser otro tipo de adicciones que no son sustancias explícitas, sino son juegos de cualquier índole como: celulares, computadoras, etc. Donde el comportamiento repetitivo hace que el sujeto sienta bienestar, por lo tanto, su dependencia a ello hace que en el momento de que se aleje sienta malestar.

Videojuego:

Los juegos son inherentes en el ser humano e indispensables para el desarrollo de ellos, con la construcción de conocimientos, desarrollo de habilidades, además de establecer relaciones interpersonales.

Chóliz y Marco (2011) refieren que los juegos promueven el desarrollo de habilidades y experiencias. Siendo esta actividad que nos prepara frente a la frustración, así mismo gracias a los videojuegos, se puede crear acciones imaginativas donde en la vida real sería imposible de realizar pero que en la vida virtual si sería posible.

Criterio de diagnóstico para la dependencia de los videojuegos

Chóliz y Marco (2011), toman en cuenta los criterios de clasificación expuesto en el DSM – IV, en relación con algunas sustancias determinadas, y refieren que para diagnosticar se debe de tener en cuenta los siguientes criterios:

- **Tolerancia**

La persona requiere más tiempo para poder jugar, o tiene la necesidad de jugar otros juegos, al considerar que no es suficiente el tiempo utilizado, el individuo se queda más tiempo jugando sin alterar sus actividades diarias. (Chóliz y Marco, 2011).

- **Abstinencia**

Existe malestar emocional, provocado por la interrupción de la rutina de los videojuegos al dejar por un tiempo el juego, por ello para poder controlar ese síntoma tiene la necesidad de volver a jugar, controlando así los malestares (Chóliz y Marco, 2011).

- **Abuso**

Es el uso progresivo y desmedido de los videojuegos, acumulando horas que pasa en ellas, la cual interfiere en otras actividades ya sea del hogar o académicas, además de disminuir las interacciones sociales (Chóliz y Marco, 2011).

- **Dificultad de control**

No puede parar de jugar, la cual considera continuar jugando, a pesar que esto altera el comportamiento y lo perjudique gradualmente en sus actividades de su día a día (Chóliz y Marco, 2011).

Posibles causas:

Según estudios, las causas por las que el individuo puede caer en dependencia son las siguientes:

- Problemas sociales o familiares.
- Depresión.
- Sensación de superioridad y dominio.
- Sentido de recompensa y satisfacción al completar tareas u objetivos.

- Escenarios irrealistas, atractivos y fantasiosos para los individuos que quieran evadir su realidad.
- Presencia de la retroalimentación inmediata a las acciones que realice la persona, lo que hace de los videojuegos una experiencia agradable, satisfactoria e interactiva para su comunidad.
- Hay videojuegos que se dan por niveles de dificultad, haciendo que el individuo se vuelva un jugador competitivo, pues al darle el tiempo y la constancia, mejora su habilidad y llega a dominar los niveles del juego.
- Los objetivos y grados de dificultad generan sensaciones de competencia, puesto que es una actividad que refuerza y motiva a mejorar.
- El vínculo entre habilidad, dificultad, objetivos y logro de metas.

A. Dependencia a los videojuegos:

En tal sentido Chóliz y Marco (2011) indican que, en la dependencia a videojuegos, la conducta se ve alterada, esta no es una acción biológica, sino que es motivada en la psiquis del individuo (motivación, afecto, etc.).

Así mismo, también se denomina como adicción “compulsión”, aquello que conlleva a la exigencia de jugar de forma insistente los videojuegos, siendo el individuo incapaz de poder controlar sus deseos, de poder contener el deseo de estar por lo menos tres horas frente a la pantalla y que se vaya incrementando progresivamente (OMS, 2021).

Chóliz y Marco (2011) indican que los videojuegos tienen mucha influencia en la infancia y adolescencia por lo atractivo que los presentan con sus diseños llamativos, sumado a este la motivación de poder superar niveles genera el estímulo de satisfacción emocional en los sujetos quienes lo juegan, todo es atractivo para que logren atrapar la atención cada vez más de los usuarios en cantidades inimaginables, por lo tanto concluyeron que esta fue y es una causa fundamental para generar la dependencia a los videojuegos.

B. Características a la dependencia de los videojuegos:

Las conductas que están presentes en los videojuegos según Griffiths (2005) son:

- **Presentan una preocupación en exceso.**

Manifiestan constante preocupación por jugar estos videojuegos cuando se encuentran apartados de ellos, se muestran irritados, con desinterés por llevar a cabo otras responsabilidades o actividades, dejando de lado todo por estar pendiente de los juegos.

- **Miente sobre su consumo de los videojuegos.**

Suelen justificarse y se inventan argumentos para poder ingresar a la computadora, celular o consola, donde se justifican que están realizando algún tipo de tarea escolar o buscando información cuando en realidad se encuentran en estos juegos.

- **No tienen control.**

Es incapaz de controlar el tiempo que juega, puede iniciar un juego con la intención de estar unos minutos incluso hasta una hora, sin embargo, pierde el control llevándolo a estar horas en uno o varios videojuegos.

- **Desperdician el tiempo.**

No hacen buen uso de su tiempo, por estar pegados a las pantallas de los videojuegos, esto a la falta de control para poder detenerse, dando poca utilidad a su tiempo empleado, dejando actividades de día a día de lado, por dedicar la mayor parte del tiempo a los videojuegos.

- **Deterioro en torno al aspecto personal.**

Descuido de la vida personal diaria, aparte de aislarse socialmente incluso se excluyen de su familia llegando a descuidar su aspecto personal y su limpieza. Además de tener sentimientos negativos. Los utilizan para refugiarse evadiendo responsabilidades o problemas y no enfrentan sus emociones, o conflictos familiares aunando el bajo rendimiento académico.

- **Se muestran a la defensiva.**

Cuando se les menciona que están demasiado tiempo jugando, se sienten ofendidos y se ponen a la defensiva, negando su comportamiento inadecuado, además de no tomar conciencia de lo que están haciendo o de los problemas que están presentando.

- **Mala administración del dinero.**

Es recurrente que este tipo de personas con dependencia a los videojuegos, hagan uso desmedido del dinero, comprando videojuegos, implementando su consola, computadora o gastando en avatares digitales para mejorar su experiencia en el juego.

- **Manifiestan sentimientos encontrados.**

Los sentimientos provocados por iniciar estos juegos son: la euforia, con el pasar del tiempo en los videojuegos se muestra el sentido de culpa, en donde la persona manifiesta sentimientos negativos, por el exceso de tiempo dedicado al juego, además también se relaciona con discusiones con los familiares del entorno más cercano cuando le hacen esta observación.

Haciendo un análisis de todo lo mencionado, se concluye que la dependencia a los videojuegos trae consigo consecuencias negativas que perjudica el estado emocional de quien lo padece, así mismo causa: deterioro social y familiar.

C. Consecuencias de la dependencia a los videojuegos:

Entre las consecuencias de la dependencia a videojuegos se encuentran:

- Desorganización de las actividades diarias.
- Procrastinación.
- Disminución de las relaciones interpersonales.
- Conflictos y discusiones de pareja o familiares.
- Bajo rendimiento académico, pérdida del ciclo escolar.
- Abandono de otras actividades recreativas que generaban disfrute para el individuo.
- Aislamiento social.

La dependencia a videojuegos también se vincula a alteraciones físicas o trastornos de tipo psicológicos como:

- Cambios de humor.
- Irritabilidad.
- Trastorno de sueño.
- Depresión.

- Ansiedad.
- Trastorno alimenticio.
- Dolores de cabeza.
- Síndrome del túnel carpiano.
- Ampollas.
- Dolor articular en las manos.
- Alucinaciones auditivas.
- Inflamación en las articulaciones.

El internet, los teléfonos celulares y los videojuegos son herramientas útiles en nuestro día a día; no obstante, pueden causar problemas debido a su fácil uso y acceso, pérdida en el control de su práctica, juntamente a situaciones personales, sociales, familiares culturales; aprueban su uso descontrolado y exagerado, generando problemas de dependencia. Asimismo, es un hábito de libre elección, que entretiene de manera sana; por el contrario, cuando se abusa de ellos, genera una conducta dependiente que envuelve negativamente a quien lo practica de manera continua y excesiva. (Artezano, 2020).

Por lo mencionado por los autores se considera a la dependencia a videojuegos como un problema psicológico, pues afectará directamente a las emociones de la persona, limitando sus habilidades sociales, autonomía personal, autoestima, el diálogo y convivencia familiar; causando dificultades notables en el adolescente.

2.1.2 Habilidades sociales:

Definición:

Goldstein (1980), define las habilidades sociales como un conglomerado de habilidades que compone la persona, que estas hacen que se puedan desarrollar en el momento que se encuentren en interacción con otras personas, entonces, con estas habilidades esta persona podrá controlar sus emociones, haciendo que respete las normas de convivencia donde se encuentre.

Sin embargo, para tener más claro esta definición, vamos a comprender que estas habilidades que son el conjunto de respuestas inmediatas manifestadas de forma verbal y no verbal, por lo tanto, la persona que hace uso de ellas manifiesta sus emociones, necesidades, opiniones, además de otras cosas u objetos; donde puede interactuar con otros sujetos sin demostrar ansiedad (Gismero, 2010).

Importancia de las habilidades sociales

Según el Ministerio de Educación (2011), es de vital importancia el desarrollo de las habilidades sociales en el área educativa de los adolescentes, porque ello debe de estar bajo la influencia de relaciones positivas de sus pares. Si se analiza los últimos años, el desarrollo de la tecnología ha conllevado que el ser humano dedique más tiempo en ellos y que a su vez interactúen por ese medio, generando relaciones interpersonales de manera indirecta, con actitudes poco saludables. Perdiendo el aspecto necesario que con el tiempo fortalece el aspecto social, así mismo, como el trato cordial y directo, por lo tanto, es fundamental promover las relaciones interpersonales, con la finalidad de disminuir las consecuencias que son negativas en los jóvenes.

Habilidades sociales en los adolescentes

Huayta (2019) menciona a tres etapas en el camino de la adolescencia. Este periodo es importante y muy frágil al cambio. Hay un vínculo entre la adolescencia y las habilidades sociales, pues es una etapa de crisis en la identidad del adolescente, busca ser aceptado por su entorno y le surge la necesidad de vivir situaciones de alta adrenalina. Es por ello que se debe de estar atento a los cambios biológicos que tenga para orientar y acompañar en esta etapa al adolescente.

Se presenta el vínculo entre la adolescencia y las habilidades sociales según Papalia (2011).

- **Adolescencia temprana**

Abarca a la etapa de inicio de la secundaria, a partir de los 12 años a 14 años de edad. El desarrollo cerebral del adolescente en esta etapa prevalece

el uso de la amígdala, que está ubicado en el lóbulo temporal cuya función básica es intervenir en las reacciones instintivas y emociones del individuo.

- **Adolescencia intermedia o media**

Inicia a partir de los 15 a 17 años de edad. El cerebro muestra una estructura mucho más parecida a la de una persona adulta, pues se puede ver mayor actividad en los lóbulos frontales que se encargan de la planeación, la razón, el control de impulsos, el juicio y la regulación emocional. Cuyas actividades son muy importantes pues permiten tomar mejores decisiones, precisos y eficientes. Sin embargo, si la mente del adolescente no alcanza su madurez tendrá problemas para poder efectuar soluciones certeras. Es por ello que se ve la dificultad de los adolescentes al tomar decisiones razonables, frente a los riesgos que está expuesto constantemente. Es necesario la madurez de los corticales frontales que se vinculan con la impulsividad, la motivación y la adicción. La madurez deficiente de estas estructuras refleja la dificultad que tienen los adolescentes al enfocarse y plantearse metas a largo plazo también comprende por qué los adolescentes buscan pasar emociones novedosas e intensas.

- **Adolescencia tardía o fase de resolución de la adolescencia**

A partir de los 18 hasta los 21 años durante la etapa de educación superior universitaria. Siendo una etapa de desarrollo la adolescencia los cambios en este periodo son importantes para el proceso vital del individuo. Abarcando alteraciones biológicas, emocionales, conductuales, psicológicas y cognitivas, que no se rige un tiempo de inicio o fin, varía de acuerdo a causas personales y del entornos social o familiar de cada persona.

Teoría de aprendizaje social de Bandura

Bandura (1987) en base a la teoría de las conductas sociales, ayudó a entender el desarrollo de las habilidades sociales. En el año 1963 realizó un experimento, cuyos participantes fueron niños pequeños. Quienes por indicación observaron un video donde se golpeaba a un juguete “Bobo”, concluyendo que los infantes de manera constante copian comportamientos. Por lo tanto, cuando se menciona que adquirió y desarrolló habilidades sociales se

puede decir que aparte del componente genético de la persona se le suma el componente social, el aprendizaje de actitudes y comportamientos. Es importante presentar modelos de socialización positivos, de igualdad donde se enseñe el respeto al infante y adolescente para que su interacción sea sana y armoniosa.

Teoría de la interacción social de Vygotsky

A través de su teoría nos menciona el poder que tiene la cultura en el desarrollo cognitivo, poniendo intensidad en lo importante que es socializar en el desarrollo psicosocial del individuo. La interacción de la persona con su entorno social ayuda al aprendizaje de la solución de problemas diarios desarrollando la habilidad resolutoria.

La socialización precede al desarrollo humano, aquellos que median el aprendizaje como son los padres, compañeros y docentes, apoyan en la formación del niño en su independencia y autonomía. (Vygotsky, 1988).

Teoría principal

Modelo de habilidades sociales de Goldstein.

Goldstein, (1980), define a las habilidades sociales como habilidades usadas de manera competente en las relaciones interpersonales, además que estas las adquiere a través de los ambientes que son cambiantes a lo largo de su vida, por cual se consideran importantes porque, van a ayudar al sujeto a poder vincularse de manera adecuada con otros sujetos.

Dimensiones de las habilidades sociales

Goldstein (1980) detalla a continuación las dimensiones que estudió:

- **Primeras habilidades sociales.**

Son las conductas básicas que hace uso el sujeto, cuando se interrelaciona con otros individuos, aquí se exhiben los indicadores: escucha, inicia y mantiene una conversación, hace preguntas, agradece además de hacer cumplidos a otras personas.

- **Habilidades sociales avanzadas.**

Esta conducta está orientada a hacer una petición o convencer de algo al interlocutor, aquí los indicadores son: solicita ayuda, sigue

instrucciones además de seguirlas, puede persuadir a otras personas además de pedir perdón,

- **Habilidades relacionadas con los sentimientos.**

Aquí las habilidades ayudan al autoconocimiento, donde puede manifestarse los pensamientos o sentimientos de una manera apropiada, además de poder comprender lo que sienten otras personas, puede expresar sus temores y tiene la capacidad de resolver problemas.

- **Habilidades alternativas a la agresión.**

Aquí el individuo puede controlar sus emociones, además de mostrar empatía, a pesar de encontrarse inmerso en el entorno donde le causa ira o frustración, además puede impedir algunos conflictos, así como ser partícipe de recibir bromas y tomarlas adecuadamente.

- **Habilidades para hacer frente al estrés**

El individuo formula una queja, responde a una queja, demuestra deportividad después de un juego, desarrolla la resolución a la vergüenza, sabe arreglar situaciones cuando se encuentra solo, defiende a sus amigos, responde a la persuasión, tiene tolerancia al fracaso, se enfrenta a los mensajes negativos, resuelve una acusación, se prepara a conversaciones difíciles y hace frente a las presiones de grupo.

- **Habilidades de planificación**

Están relacionadas con la planificación de, metas que se desarrollaron a corto y largo plazo, la cual ayuda a la toma de decisiones en la resolución de conflictos, puede el sujeto realizar actividades en donde puede reconocer si puede o no llevarlas a cabo, estas ayudan a que permanezca seguro y estable para el logro de sus objetivos.

2.3 Marco conceptual

Definición de términos

2.3.1 Dependencia a videojuegos:

La dependencia hacia los videojuegos, es la que lleva a las personas de tener la necesidad de jugar de manera compulsiva generando esta un trastorno,

así mismo cabe indicar que el sujeto que esta en este cuadro es incapaz de poder controlar la necesidad de estar en el juego por la que lo lleva a estar frente a la pantalla más de 3 o 4 horas y así aumentando su nivel de tolerancia (Chóliz y Marco, 2011).

- **Abstinencia**

Existe malestar emocional, provocado por la interrupción de la rutina de los videojuegos y la cual ha dejado un tiempo de jugar, por ello para poder controlar este síntoma tiene la necesidad de volver a jugar, controlando así los malestares (Chóliz y Marco, 2011).

- **Abuso y tolerancia**

Es el uso progresivo y desmedido de los videojuegos, acumulando horas que pasa en ellas, la cual interfiere en otras actividades ya sea del hogar o académicas, además de disminuir las interacciones sociales (Chóliz y Marco, 2011).

- **Problemas asociados por los videojuegos**

Son los resultados adversos que obtiene al tener dependencia a los videojuegos, se pueden reflejar a condición personal, afectiva, en los estudios, el trabajo, etc., como: problemas para dormir, desinterés por el aseo, descuido en su alimentación, problemas en el control de impulsos. (Chóliz y Marco, 2011).

- **Dificultad de control**

No puede parar de jugar, la cual considera que seguir, a pesar que esta altera el comportamiento y lo perjudica gradualmente (Chóliz y Marco, 2011).

2.3.2 Habilidades sociales:

Las habilidades sociales, son el conjunto de comportamientos que hace que el sujeto tenga la capacidad de usar estas habilidades desde el momento que se encuentra en desarrollo de las relaciones interpersonales, en donde el sujeto va a poder manejar sus emociones desde el momento del contacto con otras

personas, respetando los derechos de los demás, así como las de él mismo sin dañar a terceros (Goldstein, 1989).

- **Primeras habilidades sociales.**

Son las conductas básicas que hace uso el sujeto, cuando se interrelaciona con otros individuos, aquí se exhiben los indicadores: escucha, inicia y mantiene una conversación, hace preguntas, agradece además de hacer cumplidos a otras personas (Goldstein, 1989).

- **Habilidades sociales avanzadas.**

Esta conducta está orientada a hacer una petición o convencer de algo al interlocutor, aquí los indicadores son: solicita ayuda, sigue instrucciones además de seguirlas, puede persuadir a otras personas además de pedir perdón (Goldstein, 1989).

- **Habilidades relacionadas con los sentimientos.**

Aquí las habilidades ayudan al autoconocimiento, donde puede manifestar los pensamientos o sentimientos de una manera apropiada, además de poder comprender lo que sienten otras personas, puede expresar sus temores y tiene la capacidad de resolver problemas (Goldstein, 1989).

- **Habilidades alternativas a la agresión.**

Aquí el individuo puede controlar sus emociones, además de mostrar empatía, a pesar de encontrarse inmerso en el entorno donde le causa ira o frustración, además puede impedir algunos conflictos, así como ser partícipe de recibir bromas y tomarlas adecuadamente (Goldstein, 1989).

- **Habilidades para hacer frente al estrés**

El individuo formula una queja, sabe dar una respuesta a esta, demuestra deportividad después de un juego, desarrolla la resolución a la vergüenza, sabe arreglar situaciones cuando se encuentra solo, defiende a sus amigos, responde a la persuasión, tiene tolerancia al fracaso, se enfrenta a los mensajes negativos, resuelve una acusación, se prepara a conversaciones difíciles y hace frente a las presiones de grupo.

- **Habilidades de planificación**

Están relacionadas con la planificación de metas que se desarrollaron a corto y largo plazo, la cual ayuda a la toma de decisiones en la resolución de conflictos, puede el sujeto realizar actividades en donde puede reconocer si puede o no llevarlas a cabo, estas ayudan a que permanezca seguro y estable para el logro de sus objetivos (Goldstein, 1989).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis general

- **H1** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **Ho** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

3.2 Hipótesis específicas

- **He1** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **Ho1** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **He2** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **Ho2** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

- **He3** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **Ho3** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **He4** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **Ho4** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **He5** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **Ho5** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **He6** Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
- **Ho6** No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

3.3 Variables

3.3.1 Variable 1: Dependencia a videojuegos:

- **Definición conceptual**

La dependencia hacia los videojuegos, es la que lleva a las personas a tener la necesidad de jugar de manera compulsiva generando esta un trastorno, así mismo cabe indicar que el sujeto que presente este cuadro es

incapaz de poder controlar la necesidad de estar en el juego por la que lo lleva a estar frente a la pantalla más de 3 o 4 horas y así aumentando su nivel de tolerancia (Chóliz y Marco, 2011).

- **Definición operacional**

Para someter la variable de dependencia a los videojuegos a evaluación, se hizo uso del instrumento Test de Dependencia de videojuegos (TVD) de Chóliz y Marco (2011), a la vez está adaptada en el Perú en el 2017 y utilizado últimamente por De la Cruz (2021), en donde contiene cuatro sub dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad en el control.

3.3.2 Variable 2: Habilidades sociales:

- **Definición conceptual**

Las habilidades sociales, son el conjunto de comportamientos que hace que el sujeto tenga la capacidad de usar estas habilidades desde el momento que se encuentra en desarrollo de las relaciones interpersonales, en donde el sujeto va a poder manejar sus emociones desde el momento del contacto con otras personas, respetando los derechos de los demás, así como las de él mismo sin dañar a terceros (Goldstein, 1989).

- **Definición operacional**

Para someter la variable de habilidades sociales a evaluación, se hizo uso del instrumento de la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980), a la vez está adaptada en el Perú Ambrosio el año 1995. Además, quien considera seis dimensiones: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Método de investigación

En el presente estudio se empleó el método general de método científico, en donde el conjunto de sucesos de las variables que son descritas, analizadas e interpretadas en su entorno natural cuando se producen (Sánchez y Reyes, 2017).

El método específico que se empleó va a ser el hipotético deductivo, el cual consiste en el contraste de la hipótesis a base de la recolección de datos además de los instrumentos que se van a utilizar, todo ello que partió con un planteamiento del problema (Sánchez y Reyes, 2017).

4.2 Tipo de investigación

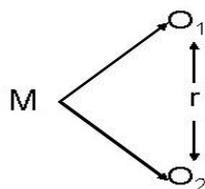
En el presente campo de estudio, el tipo de investigación que se utilizó es el básico, en donde indica que es indagar nuevos conocimientos haciendo uso de la exploración y descripción, para poder entender los fenómenos presentados en la investigación (Sánchez y Reyes, 2017).

4.3 Nivel de investigación

La presente investigación es de nivel relacional, porque se observa el grado de relación entre ambas variables, así de cómo se comportan ambas variables (Supo, 2012).

4.4 Diseño de investigación

El diseño que se utilizó en la presente investigación es la correlacional, en donde se encarga de observar el grado de relación entre ambas variables dentro de una misma muestra (Sánchez y Reyes, 2017).



Donde:

- M = Estudiantes de la I.E Salesiano Técnico Don Bosco
 O1 = Dependencia a videojuegos
 O2 = Habilidades sociales
 r = Relación entre dependencia a los videojuegos y habilidades sociales

4.5 Población y muestra

Población

Hernández (2019), refiere que todos los casos con ciertos criterios pueden ser poblaciones, entonces, para la presente investigación se consideró a la población del primer y segundo año de educación secundaria de la institución educativa Salesiano Técnico Don Bosco, con un total de 264 alumnos, entre los 12 y 15 años de edad aproximadamente.

Tabla 1

Número de estudiantes por grado y sección.

GRADO	SECCIÓN	NÚMERO DE ESTUDIANTES
1°	A	36
	B	34
	C	36
	D	35
2°	A	30
	B	33
	C	34
	D	26

TOTAL	264
--------------	-----

Nota: Elaboración propia

Muestra

La muestra que se toma en cuenta, fue el de tipo censal, porque se seleccionó el 100 % de la población como muestra por ser un número no muy amplio y manejable, por lo tanto, estuvo constituida por 264 estudiantes. Además, se define como muestreo censal cuando se hace uso de todas las unidades de la población para la muestra (Ramírez, 2007).

Por lo tanto, la población al ser poca puede ser manejable, siendo esta un total de 264 estudiantes de la institución educativa. López (1998), indica que el muestreo censal es el 100 % de la representación.

- **Criterios de inclusión**

- Estudiantes matriculados el año lectivo 2022.
- Estudiantes que acepten la participación en la investigación.
- Estudiantes que entreguen relleno correctamente los instrumentos de evaluación.
- Estudiantes que entreguen relleno correctamente el consentimiento y asentimiento informado.

- **Criterios de exclusión**

- Estudiantes que no asistan regularmente a clases.
- Estudiantes que no pertenezcan al 1er y 2do grado de educación.
- Estudiantes que no deseen participar en el estudio.

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

En la presente investigación se hizo uso de la técnica de la encuesta, con la finalidad de recolectar datos para el estudio (Sánchez y Reyes, 2017).

Así mismo cabe indicar que durante el proceso de evaluación, se tuvo en cuenta el uso de los protocolos de bioseguridad que indican por norma cada institución educativa, la aplicación de los instrumentos se dio de forma presencial.

Instrumentos

Carrasco, (2009) indica que los instrumentos son materiales la cual nos brinda información precisa y objetiva, por el mismo hecho de que tienen una validez y

confiabilidad, siendo estas la que permite a quien investiga obtener datos que son el motivo del estudio.

Así mismo, cabe indicar que se aplicó los instrumentos de forma presencial, teniendo en cuenta que ya se abrieron las puertas para las clases presenciales en los centros educativos, sin embargo, todo el proceso de evaluación se hizo con los protocolos de bioseguridad que exigen las instituciones educativas.

Para la presente investigación se hizo uso de los instrumentos test de dependencia a los videojuegos (TVD) de Chóliz y Marco (2011), así mismo, la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980).

Variables 1

Test de Dependencia de videojuegos (TVD) de Chóliz y Marco (2011)

Ficha técnica

Nombre original	: Test de dependencia de videojuegos (TVD)
Año	: 2011
Autores	: Mariano Chóliz y Marco
Adaptación	: Edwin Salas y Cesar Mariano 2017 - Perú.
Objetivo	: Evaluación de dependencia de videojuegos en adolescentes
Administración	: Adolescentes
Tiempo	: Sin límite de tiempo
Aplicación	: Individual y colectivo
Dimensiones	:

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

Validez

Hernández (2014), menciona que la validez, es el nivel en el que, un instrumento mide realmente lo que ha de medir.

Para continuar con el proceso se hizo la validez por juicio de expertos, conformado por tres jurados (psicólogos) expertos en el área, los tres con grado de Magister,

pidiendo que dieran su valoración, mediante un documento que evalúe las siguientes categorías a los instrumentos: Deficiente, Bueno y Excelente.

Dos jurados, tuvieron la misma opinión al calificar el instrumento **Test de Dependencia de videojuegos (TVD) de Chóliz y Marco (2011)** con un resultado Excelente, el tercer jurado lo calificó como Bueno (ver anexo N° 010). Dando la conformidad de uso del instrumento.

Confiabilidad

Hernández (2014), nos dice que “un instrumento tiene confiabilidad, cuando este se aplica en varias ocasiones a una misma persona o en un intervalo de tiempo y que los resultados no debe de variar de forma exagerada”.

Se continuó con la prueba piloto, la cual fue constituida por el 30% de estudiantes del número total de la muestra. Se obtuvo un alfa de Cronbach de 0.86 (ver anexo N° 009). Este valor indica que el instrumento tiene una consistencia muy alta, teniendo una confiabilidad buena para su aplicación.

Figura 2

Resultado de confiabilidad del Test de dependencia de Videojuegos (TDV)

Estadística de fiabilidad

<u>Alfa de Cronbach</u>	<u>N de elementos</u>
0.86	25

Nota: Test de Dependencia de Videojuegos

P. Valor de Alfa de Cronbach es 0.86, el coeficiente de alfa es excelente, su valor de significancia menciona que hay un nivel de confiabilidad excelente. (George y Mallery, 2003).

Variable 2

Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980)

Ficha técnica

Nombre original	: Lista de chequeo de habilidades sociales
Año	: 1980
Autores	: Arnold P, Goldstein
Adaptación	: Ambrosio Tomas entre 1994 – 1995 - Perú
Traducido	: Rosa Vásquez en 1983

Objetivo	: Determinar y evaluar las dificultades y potenciales en las habilidades sociales en el individuo
Administración	: Adolescentes
Tiempo	: Sin límite de tiempo
Aplicación	: Individual y colectiva
Dimensiones	: Primeras habilidades sociales, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades y habilidades de planificación.

Validez

Se aplicó el mismo procedimiento para el instrumento **Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein**, dos jurados dieron como resultado Excelente, el tercer jurado lo calificó como Bueno (ver anexo N° 010). Dando la conformidad de uso del instrumento.

Confiabilidad

Luego de la aplicación de la prueba piloto, los resultados se midieron mediante el coeficiente del alfa de Cronbach teniendo como resultado 0.91 (ver anexo N° 009). Este valor indica que el instrumento tiene consistencia muy alta, teniendo una confiabilidad buena para su aplicación.

Figura 3

Resultado de confiabilidad de la Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.91	50

Nota: lista de chequeo de habilidades sociales

P. Valor de Alfa de Cronbach es 0.91, el coeficiente de alfa es excelente, su valor de significancia menciona que hay un nivel de confiabilidad excelente. (George y Mallery,2003).

4.7 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento y análisis de los datos obtenidos se hizo uso del programa estadístico SPSS V26, en donde se hizo uso de la técnica descriptiva, se obtuvo los datos representados a través de tablas, gráficos y frecuencias, de otro lado también se hizo uso de la estadística inferencial con la finalidad de obtener la relación entre las variables usando la prueba de estadísticos de Rho de Spearman debido a que la escala de medición de los dos instrumentos es de tipo ordinal.

4.8 Aspectos éticos de la investigación

Para la presente investigación se tuvo en cuenta el reglamento general de investigación de la Universidad Peruana Los Andes, que indica lo siguiente.

- **Los principios básicos que rigen las actividades en la investigación, art. 27.**

En la investigación, que se lleva a cabo en la Universidad Peruana Los Andes tiene los siguientes principios a seguir: la protección de personas que son de distintos grupos étnicos; así mismo se informa oportunamente del estudio en la que van a participar; se ha de actuar de buena fe sin maleficencia, no se debe de buscar ningún tipo de beneficio propio; se debe de manejar con responsabilidad los datos obtenidos sin divulgar la información; otorgar verazmente la información obtenida, Además de cumplir con el código de ética y de propiedad intelectual.

- **Sobre las normas que indican el comportamiento de los investigadores, art. 28.**

Los investigadores deben de regirse por lo siguiente: deben de realizar investigaciones reales, aplicando los métodos apropiados, así mismo debe de asumir responsablemente las consecuencias que se pueda generar de manera individual o grupal; así mismo debe de garantizar el anonimato de quienes están inmersos en la investigación, así como dar el trato adecuado de la información obtenida sin sacar un beneficio lucrativo. Por otro lado, debe de tener en cuenta de no incurrir en: falsear datos, copiar publicaciones, incluir a personas que no participaron en la investigación, y por último no recibir subvenciones económicas con otros objetivos fuera de la investigación.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1 Descripción de Resultados

- **Resultados de los niveles de la variable Dependencia a Videojuegos**

Tabla 2

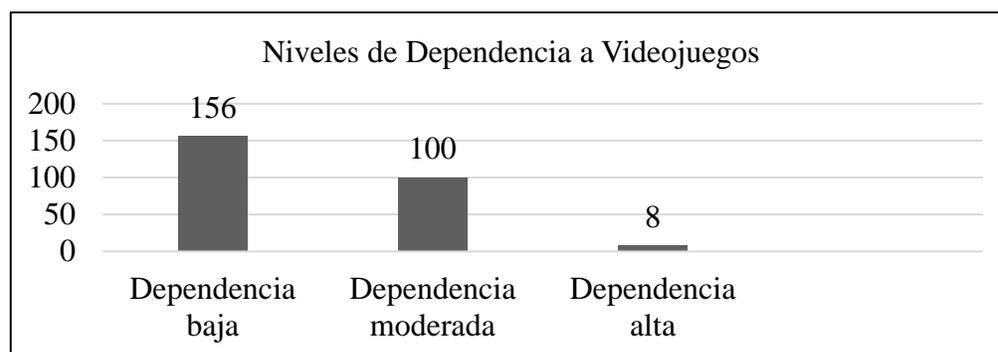
Niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Dependencia baja	156	59,1
Dependencia moderada	100	37,9
Dependencia alta	8	3,0
Total	264	100,0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 4

Niveles de dependencia a videojuegos en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°1 y la figura N°1, se puede notar que, de un total de 264 estudiantes, 156 alumnos de la muestra que hace referencia a un 59,1%, demuestra un nivel bajo de dependencia a videojuegos, mientras que, 100 estudiantes o el 37,9% presentan un nivel moderado, y 8 de ellos es decir el 3,0%, evidencian tener un nivel alto.

Tabla 3

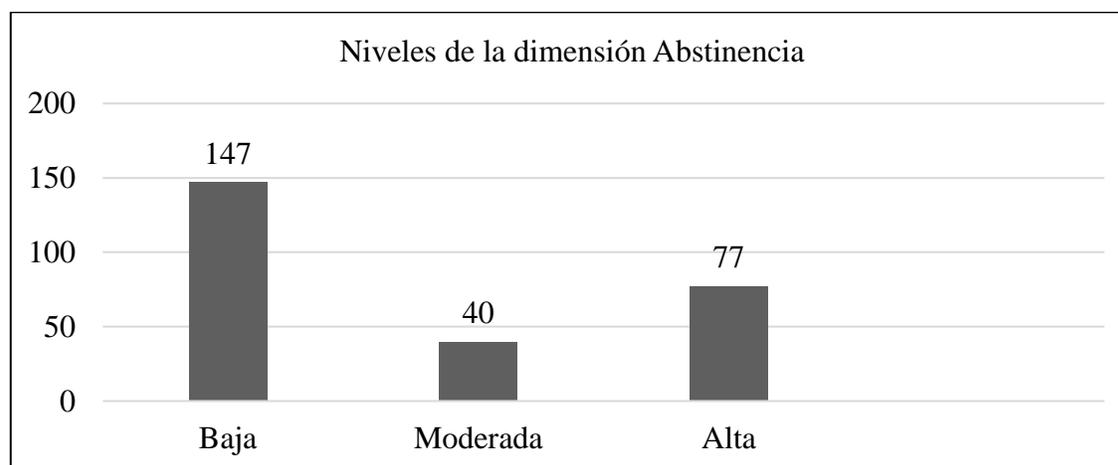
Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	147	55,7
Moderada	40	15,2
Alta	77	29,2
Total	264	100,0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS

Figura 5

Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abstinencia, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°2 y la figura N°2 se puede observar que, de 264 estudiantes, 147 de ellos es decir el 55,7% muestran un nivel bajo, mientras que 40 estudiantes equivalente al 15,2% muestran un nivel moderado, a su vez 77 estudiantes conformado por el 29,2% demostraron un nivel alto de abstinencia con respecto a la dependencia de videojuegos.

Tabla 4

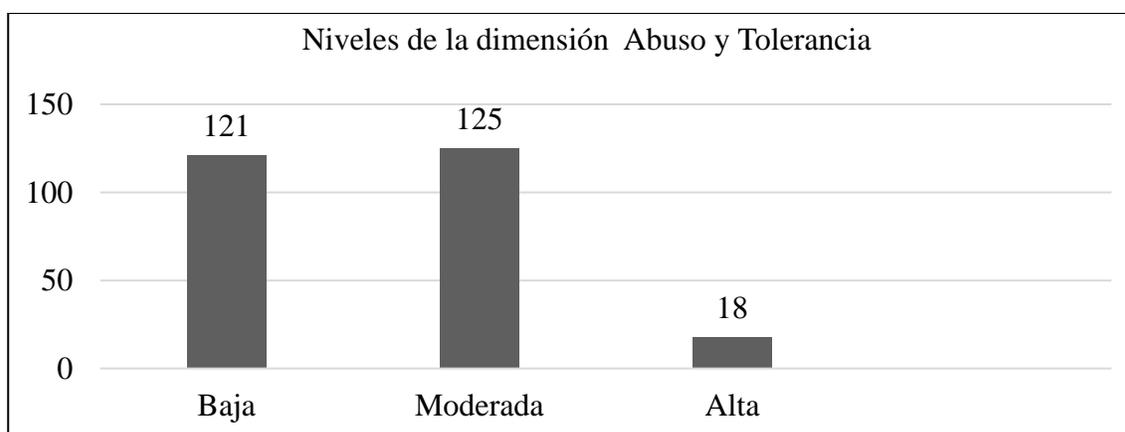
Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	121	45,8
Moderada	125	47,3
Alta	18	6,8
Total	264	100,0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 6

Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS

Interpretación

En la tabla N°3 y la figura N°3, de un total de 265 estudiantes, se evidencio que, 121 alumnos o el 45,8% obtuvo un nivel bajo, mientras que 125 de ellos equivalente al 47,3% demostró tener un nivel moderado, por su parte 18 estudiantes siendo el 6,8% se ubica en el nivel alto para la dimensión de abuso y tolerancia con respecto a la dependencia de videojuegos.

Tabla 5

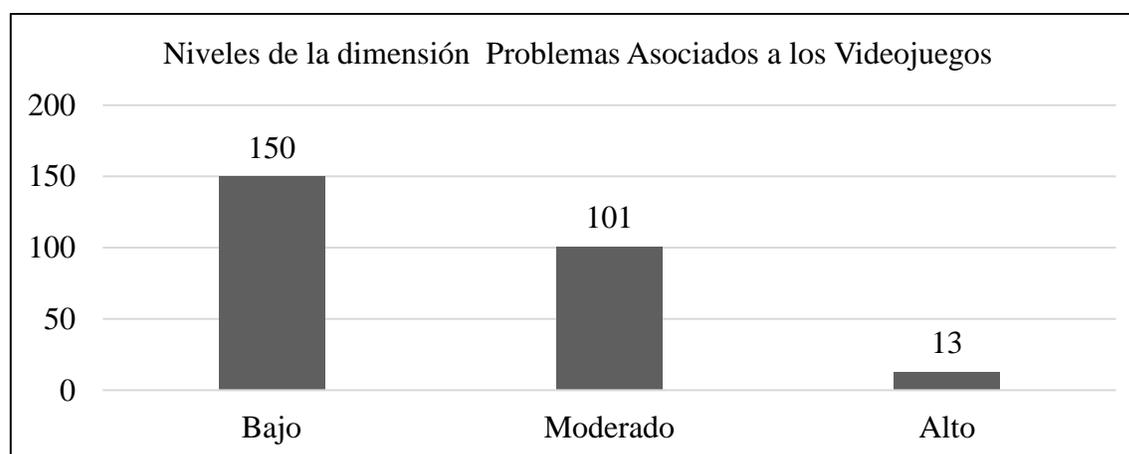
Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	150	56,8
Moderado	101	38,3
Alto	13	4,9
Total	264	100,0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS

Figura 7

Niveles de dependencia a videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°4 y la figura N°4, se evidencia que, del total de 261 alumnos, se encontró a 150 estudiantes es decir 56,8%, presentan problemas asociados a los videojuegos en un nivel bajo, por su parte 101 estudiantes equivalente a 38,3% muestran un nivel moderado, finalmente 13 alumnos consecuente al 4,9% poseen graves problemas, problemas asociados a los videojuegos.

Tabla 6

Niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control, en

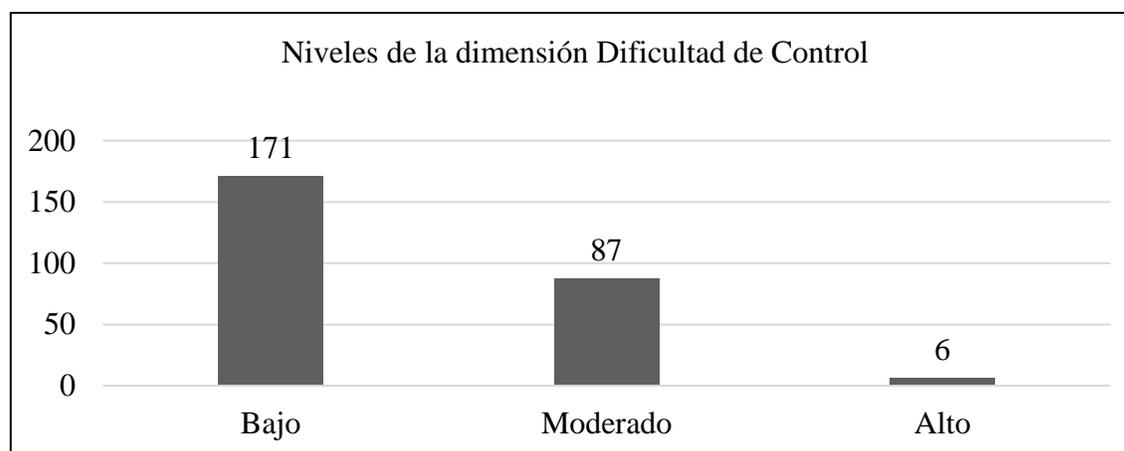
estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	171	64,8
Moderado	87	33,0
Alto	6	2,3
Total	264	100,0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 8

Niveles de la variable dependencia a videojuegos en su dimensión dificultad de control, en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°5 y la figura N°5, se observa que, del total de 264 alumnos, 171 de ellos referente al 64,8% presentan un nivel bajo frente al control del uso de los videojuegos, mientras tanto 87 estudiantes equivalente al 33% presenta un nivel moderado, y 6 estudiantes o el 2,3% de estudiantes muestra un nivel alto con respecto a esta dimensión.

- **Resultados de los niveles de la variable Habilidades Sociales.**

Tabla 7

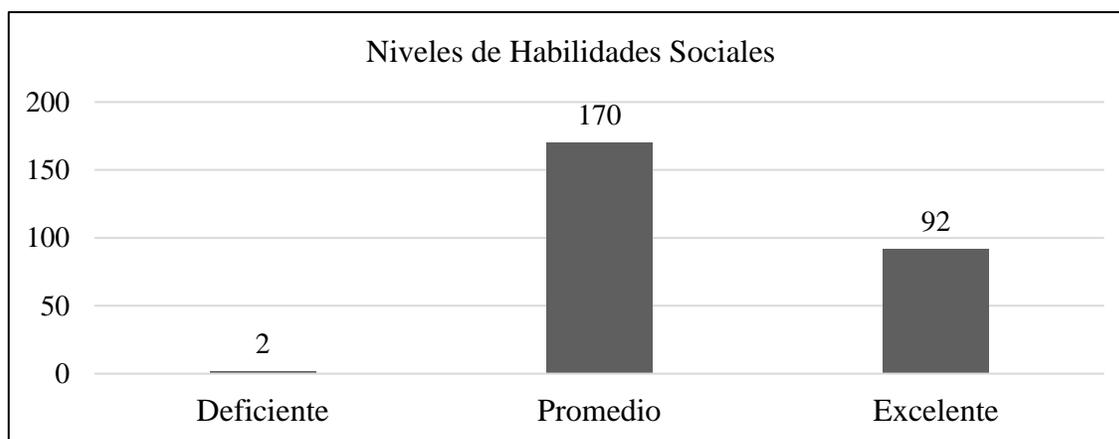
Niveles de habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	2	0,8
Promedio	170	64,4
Excelente	92	34,8
Total	264	100.0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 9

Niveles de habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°6 y figura N°6 se evidencia que, de 264 estudiantes, 2 de ellos equivalente al 0,8% se sitúan en un nivel deficiente en cuanto a sus habilidades sociales, así mismo 170 estudiantes es decir el 64,4% demostró estar dentro del promedio, por su parte 92 o el 34,8% de estudiantes presenta un nivel excelente en cuanto a sus habilidades sociales.

Tabla 8

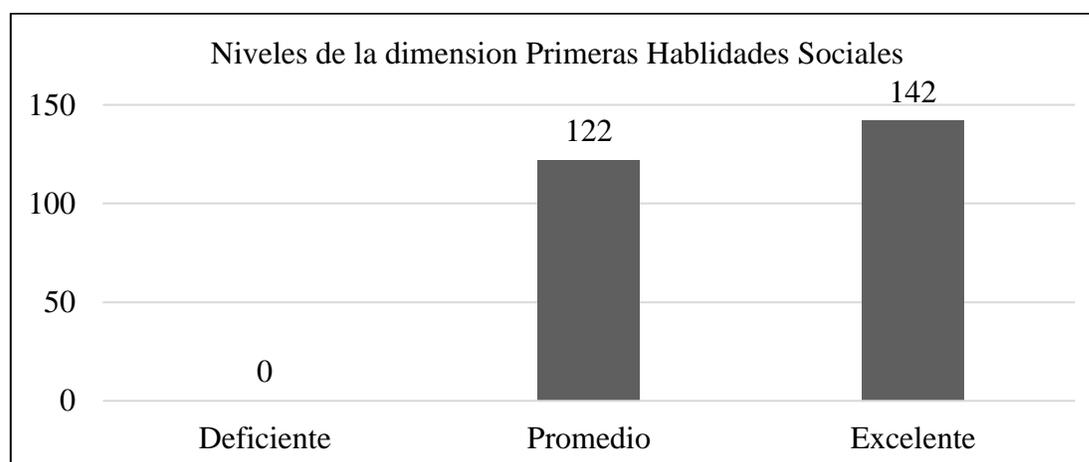
Niveles de habilidades sociales en su dimension primeras habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	0	0,0
Promedio	122	46,2
Excelente	142	53,8
Total	264	100.0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 10

Niveles de habilidades sociales en su dimension primeras habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°7 y figura N°7 se muestra que, de un total de 264 estudiantes, 122 de ellos es decir el 46,2% se encuentran dentro del promedio en cuanto al desarrollo de sus primeras habilidades sociales, mientras que 142 o el 53,8% de estudiantes muestran tener un nivel excelente, cabe mencionar que ningún estudiante se encuentra en un nivel deficiente con respecto a esta dimensión.

Tabla 9

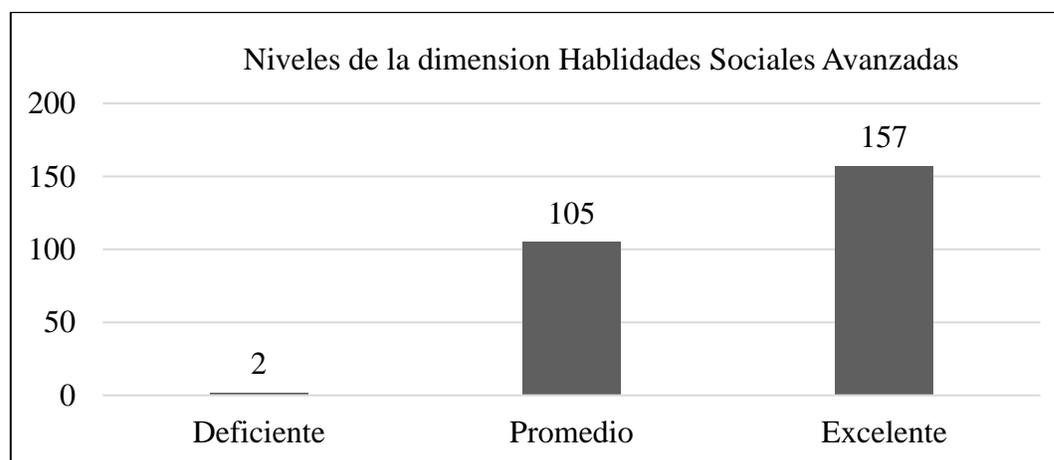
Niveles de habilidades sociales en su dimension habilidades sociales avanzadas en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	2	0,8
Promedio	105	39,8
Excelente	157	59,5
Total	264	100.0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 11

Niveles de habilidades sociales en su dimension habilidades sociales avanzadas en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación:

En la tabla N° 8 y en la figura N°8 se observa que, del total de la muestra, 2 estudiantes o el 0,8% posee un nivel deficiente en cuanto a las habilidades sociales avanzadas, mientras que 128 estudiantes equivalente al 54.9% presenta tener un nivel promedio, por su parte demuestran un nivel excelente 135 estudiantes referido al 51,1%.

Tabla 10

Niveles de habilidades sociales en su dimension habilidades relacionados con los sentimientos en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

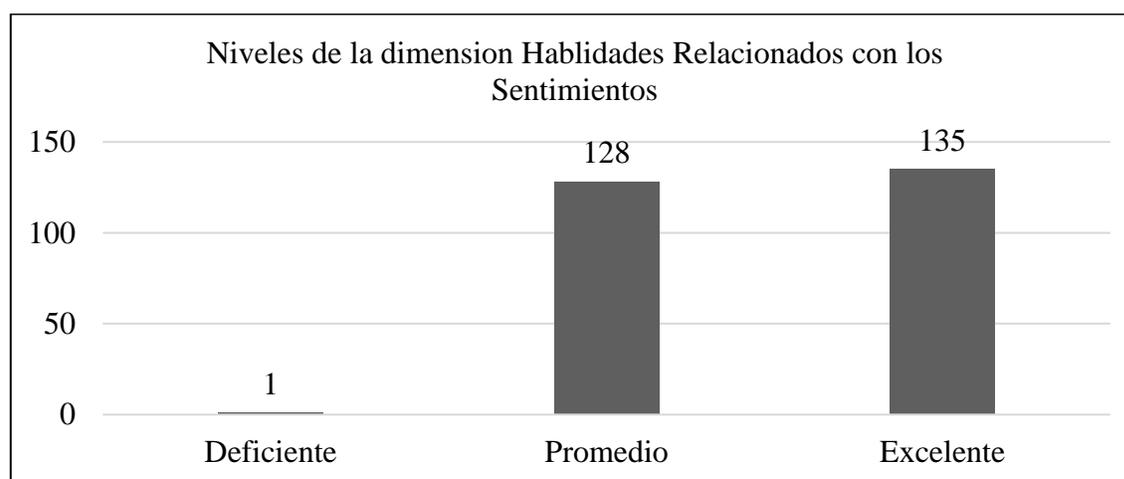
Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	1	0,4
Promedio	128	48,5
Excelente	135	51,1
Total	264	100.0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 12

Niveles de habilidades sociales en su dimension habilidades relacionados con los sentimientos en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°9 y la figura N°9, se muestra que, de 264 estudiantes, 1 o el 0,4% presenta un nivel deficiente, pero 128 de ellos equivalente al 48,5% están dentro del promedio, así también se observa que 135 estudiantes que hace referencia al 51,1% poseen un nivel excelente en cuanto a las habilidades relacionados con los sentimientos.

Tabla 11

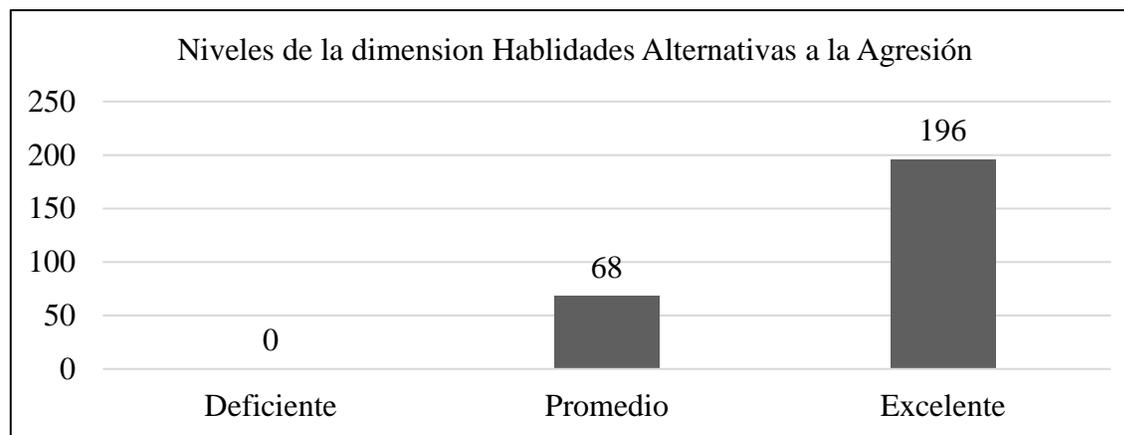
Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	0	0,0
Promedio	68	25,8
Excelente	196	74,2
Total	264	100.0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 13

Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades alternativas a la agresión en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°10 y figura N°10 se evidencia que, de 264 estudiantes, 68 de ellos es decir el 25,8% asegura presentar un nivel promedio, mientras que 196 o el 74,2% de estudiantes muestran un nivel excelente en cuanto a las habilidades alternativas a la agresión, así mismo se percibe que ningún alumno posee un nivel deficiente con respecto a esta dimensión.

Tabla 12

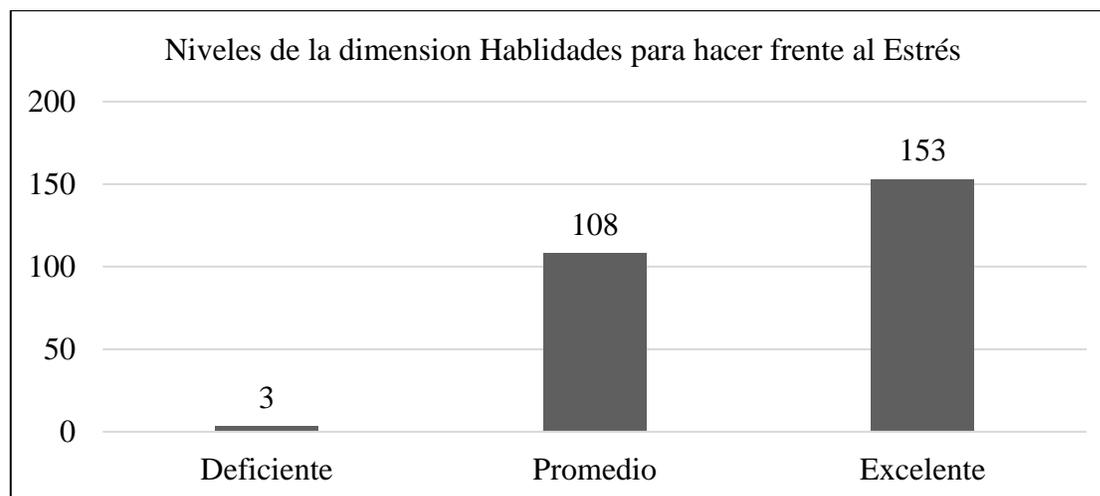
Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	3	1,1
Promedio	108	40,9
Excelente	153	58,0
Total	264	100.0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 14

Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°11 y figura N°11 se observa que, del total de la muestra, 3 estudiantes o el 1,1% presenta un nivel deficiente, ahora bien 108 estudiantes que equivale al 40,9% se encuentra dentro del promedio, mientras que 153 de ellos referente al 58% se encuentra en un nivel excelente en cuanto a la dimensión de habilidades para hacer frente al estrés.

Tabla 13

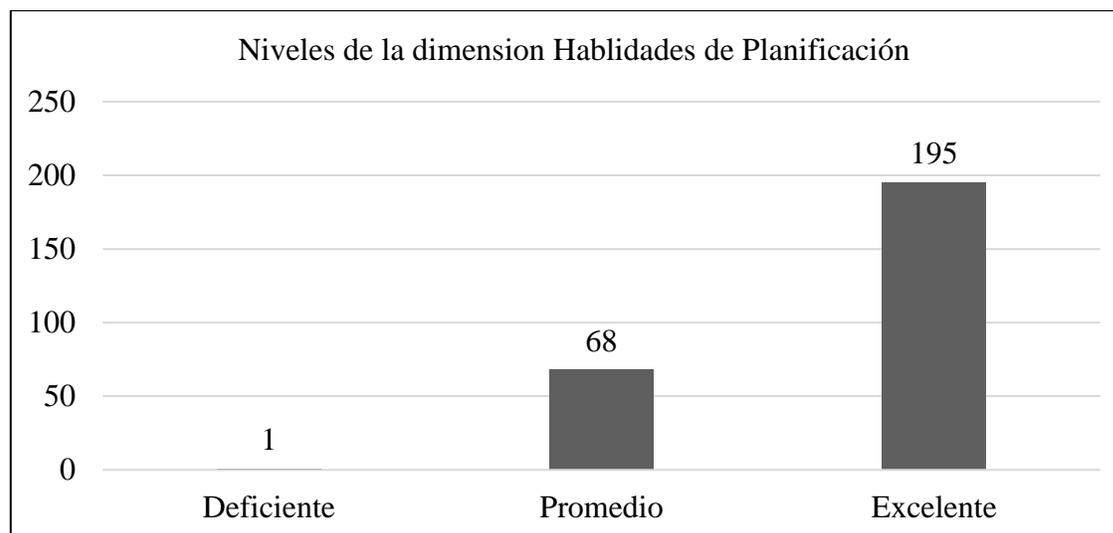
Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades de planificación en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	1	0,4
Promedio	68	25,8
Excelente	195	73,9
Total	264	100.0

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Figura 15

Niveles de habilidades sociales en su dimensión habilidades de planificación en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022.



Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Interpretación

En la tabla N°12 y figura N°12 se observa que, del total de 264 alumnos, solo 1 de ellos equivalente al 0,4% de la muestra, presenta un nivel deficiente de habilidades de planificación, mientras que 68 estudiantes es decir el 25,8% presenta un nivel promedio, por su parte 195 o el 73,9% de estudiantes muestra un nivel excelente respecto a esta dimensión.

1.1. Contrastación de Hipótesis

1.1.1. Contrastación de hipótesis general

H1: Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Ho: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Tabla 14

Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y Habilidades Sociales.

		Dependencia a videojuegos	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Dependencia a Videojuegos	1,000	,016
			,801
			264
			264

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

Ubicamos el resultado en el siguiente cuadro

Coefficiente de correlación	Nivel de Correlación
$\pm 1,00$	“Correlación perfecta”, positiva o negativa.
$\pm 0,90 - \pm 0,99$	“Correlación muy alta”, positiva o negativa.
$\pm 0,70 - \pm 0,89$	“Correlación alta”, positiva o negativa.
$\pm 0,40 - \pm 0,69$	“Correlación moderada”, positiva o negativa.
$\pm 0,20 - \pm 0,39$	“Correlación baja”, positiva o negativa.
$\pm 0,01 - \pm 0,19$	“Correlación muy baja”, positiva o negativa.
0	“Correlación nula”.

a) Criterios de decisión

Si $p < \alpha$; se rechaza la H_0 , y se acepta la H_1 . (significativo)

Si $p > \alpha$; se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 (no significativo)

b) Estadística de prueba

Rho de Spearman, dado que las variables son cualitativas y de escala ordinal.

c) Nivel de significancia

Se trabaja a un nivel del 5%, es decir $\alpha = 0,05$ (máxima cantidad de error)

d) Decisión estadística

P. valor = 0,801

No se cumple la probabilidad de ocurrencia ($0,801 > 0,05$) ($p > 0,05$) en consecuencia se acepta la hipótesis nula, y se rechaza la hipótesis alterna.

e) Interpretación y conclusión estadística

Dado que el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe relación significativa entre Dependencia a Videojuegos y las Habilidades Sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022. Sin embargo, se puede observar que existe una relación directa muy baja ($Rho = ,016$) mas no significativa.

1.1.2. Contrastación de Hipótesis Específica**Contrastación de hipótesis específicas N° 1**

He1 Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Ho1: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Tabla 15

Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Primeras Habilidades Sociales.

			Dependencia a videojuegos	Primeras Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Habilidades Sociales.	Coefficiente de correlación	1,000	-,045
		Sig. (bilateral)		,471
		N	264	264

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

a) Criterios de decisión

Si $p < \alpha$; se rechaza la H_0 , y se acepta la H_1 . (significativo)

Si $p > \alpha$; se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 (no significativo)

b) Estadística de prueba

Rho de Spearman, dado que las variables son cualitativas y de escala ordinal.

c) Nivel de significancia

Se trabaja a un nivel del 5%, es decir $\alpha = 0,05$ (máxima cantidad de error)

d) Decisión estadística

P. valor = 0,471

No se cumple con el nivel de significancia ($0,471 < 0,05$) ($p < 0,05$) en consecuencia se acepta la hipótesis nula, y se rechaza la hipótesis alterna.

e) Interpretación y conclusión estadística

Puesto que el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

- **Contrastación de Hipótesis Específica N° 2**

He2: Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Ho2: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Tabla 16

Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades Sociales Avanzadas.

			Dependencia a videojuegos	Habilidades Sociales Avanzadas.
Rho de Spearman	Habilidades Sociales.	Coefficiente de correlación	1,000	-,034
		Sig. (bilateral)		,580
		N	264	264

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

a) Criterios de decisión

Si $p < \alpha$; se rechaza la H_0 , y se acepta la H_1 . (significativo)

Si $p > \alpha$; se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 (no significativo)

b) Estadística de prueba

Rho de Spearman, dado que las variables son cualitativas y de escala ordinal.

c) Nivel de significancia

Se trabaja a un nivel del 5%, es decir $\alpha = 0,05$ (máxima cantidad de error)

d) Decisión estadística

P. valor = 0,580

No se cumple con el nivel de significancia ($0,580 < 0,05$) ($p < 0,05$) por ende se acepta la hipótesis nula, y se rechaza la hipótesis alterna.

e) **Interpretación y conclusión estadística**

Puesto que el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

• **Contrastación de Hipótesis Específica N° 3**

He3 Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Ho3 No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Tabla 17

Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos.

			Dependencia a videojuegos	Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos
Rho de Spearman	Habilidades Sociales.	Coefficiente de correlación	1,000	,104
		Sig. (bilateral)		,090
		N	264	264

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

a) **Criterios de decisión**

Si $p < \alpha$; se rechaza la H_0 , y se acepta la H_1 . (significativo)

Si $p > \alpha$; se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 (no significativo)

b) **Estadística de prueba**

Rho de Spearman, dado que las variables son cualitativas y de escala ordinal.

c) Nivel de significancia

Se trabaja a un nivel del 5%, es decir $\alpha = 0,05$ (máxima cantidad de error)

d) Decisión estadística

P. valor = 0,090

No se cumple con el nivel de significancia ($0,090 < 0,05$) ($p < 0,05$) en consecuencia se acepta la hipótesis nula, y se rechaza la hipótesis alterna.

e) Interpretación y conclusión estadística

Puesto que el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

- **Contrastación de Hipótesis Especifica N° 4**

He4: Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Ho4: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022

Tabla 18

Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades Alternativas a la Agresión.

			Dependencia a videojuegos	Habilidades Alternativas a la Agresión
Rho de Spearman	Habilidades Sociales.	Coefficiente de correlación	1,000	,010
		Sig. (bilateral)		,874
		N	264	264

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

a) Criterios de decisión

Si $p < \alpha$; se rechaza la H_0 , y se acepta la H_1 . (significativo)

Si $p > \alpha$; se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 (no significativo)

b) Estadística de prueba

Rho de Spearman, dado que las variables son cualitativas y de escala ordinal.

c) Nivel de significancia

Se trabaja a un nivel del 5%, es decir $\alpha = 0,05$ (máxima cantidad de error)

d) Decisión estadística

P. valor = 0,874

No se cumple con el nivel de significancia ($0,874 < 0,05$) ($p < 0,05$) por ende se acepta la hipótesis nula, y se rechaza la hipótesis alterna.

e) Interpretación y conclusión estadística

Puesto que el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022. No obstante, se puede observar que existe una relación directa muy baja (Rho = ,010) mas no significativa.

• **Contrastación de Hipótesis Especifica N° 5**

He5: Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Ho5: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Tabla 19

Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades frente al Estrés.

		Dependencia a videojuegos	Habilidades frente al Estrés
Rho de Spearman	Habilidades Sociales.	1,000	,076
			Sig. (bilateral)
			,216
		N	264
			264

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

a) Criterios de decisión

Si $p < \alpha$; se rechaza la H_0 , y se acepta la H_1 . (significativo)

Si $p > \alpha$; se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 (no significativo)

b) Estadística de prueba

Rho de Spearman, dado que las variables son cualitativas y de escala ordinal.

c) Nivel de significancia

Se trabaja a un nivel del 5%, es decir $\alpha = 0,05$ (máxima cantidad de error)

d) Decisión estadística

P. valor = 0,216

No se cumple con el nivel de significancia ($0,216 < 0,05$) ($p < 0,05$), se acepta la hipótesis nula, y se rechaza la hipótesis alterna.

e) Interpretación y conclusión estadística

Dado que el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022. No obstante, se puede observar que existe una relación directa muy baja (Rho = ,076) pero no significativa.

- **Contrastación de Hipótesis Especifica N° 6**

He6: Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Ho6: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

Tabla 20

Prueba de correlación entre Dependencia de Videojuegos y la dimensión Habilidades de Planificación.

			Dependencia a videojuegos	Habilidades de Planificación
Rho de Spearman	Habilidades Sociales.	Coefficiente de correlación	1,000	,015
		Sig. (bilateral)		,810
		N	264	264

Fuente. Base de datos procesada, IBM-SPSS.

a) Criterios de decisión

Si $p < \alpha$; se rechaza la H_0 , y se acepta la H_1 . (significativo)

Si $p > \alpha$; se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 (no significativo)

b) Estadística de prueba

Rho de Spearman, dado que las variables son cualitativas y de escala ordinal.

c) Nivel de significancia

Se trabaja a un nivel del 5%, es decir $\alpha = 0,05$ (máxima cantidad de error)

d) Decisión estadística

P. valor = 0,810

No se cumple con el nivel de significancia ($0,810 < 0,05$) ($p < 0,05$) por consiguiente se acepta la hipótesis nula, y se rechaza la hipótesis alterna.

e) Interpretación y conclusión estadística

Puesto que el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Goldstein (1980), refiere que las habilidades sociales, son un conjunto de destrezas y conductas interpersonales (manifestar y controlar sus emociones, mostrar asertividad y empatía, etc.) que posee la persona, las cuales le son útiles al momento de interactuar con su entorno. Ahora bien, Chóliz y Marco (2011) describen que debido a la dependencia a los videojuegos la conducta se ve alterada, a través de una sensación psicológica mas no bilógica, por lo cual conlleva a la persona a la exigencia de jugar de forma insistente, siendo este incapaz de poder controlar sus deseos de poder contener esta acción.

Partiendo de estas premisas, realizamos el análisis y discusión de los resultados, obtenidos en el presente estudio, los cuales serán contrastados con diferentes investigaciones; empezaremos a detallar los resultados generales de acuerdo a las variables estudiadas ya que el objetivo planteado fue: Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022. Para determinar ello se administró los test de dependencia a los videojuegos y la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein. Culminado el procesamiento estadístico se observa que el 0,8% se sitúan en un nivel deficiente en cuanto a sus habilidades sociales, mientras que el 64,4% figura dentro del promedio, y el 34,8% de estudiantes presenta un nivel excelente en cuanto a sus habilidades sociales. Por otra parte, se pudo notar que el 59,1% de la muestra se halla en un nivel bajo de dependencia a videojuegos, a su vez el 37,9% presentan un nivel moderado, y 3,0%, muestra tener un nivel alto.

En cuanto a la contrastación de la hipótesis general, se concluye que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022. Dado que el p valor fue mayor al nivel de significancia ($0,801 > 0,05$) aceptamos la hipótesis nula, y rechazamos la hipótesis alterna. Sin embargo, la prueba de correlación de Spearman arrojo un coeficiente de correlación de ($r_s = 0,016$) lo cual denota que existe una relación directa baja ente ambas variables, por lo que podemos deducir que las habilidades sociales no son el único factor que puede inferir en la dependencia de videojuegos. En cierta parte los resultados pueden ser respaldados por lo que refieren Chóliz y Marco (2011) ya que el “uso adecuado”

del videojuego favorece la integración de las experiencias, así mismo desarrolla las habilidades sociales, prepara al adolescente en resistencia a la frustración y permite llevar a cabo, virtualmente, acciones que les resulta difícil o imposibles de ejecutarlas en la vida real. Pues en la muestra se observa que la mayoría de estos estudiantes 59,1% demuestran tener una dependencia baja. Del mismo modo la presencia de estos videojuegos en la vida de los adolescentes, funciona como una forma de manejar las propias emociones, privando aquellas negativas que se generan al contacto con eventos que son entendidos como fácil de afrontar, creyendo y teniendo la sensación como aburridas o hasta hostiles, mientras que en los videojuegos sienten tranquilidad disminuyendo así su inseguridad para mañana más tarde demostrarlos en la vida cotidiana. (Puma y Vilca, 2014).

A pesar de ello, los resultados hallados en el presente trabajo de investigación, discrepan por los vertidos con De la Cruz (2021) dicho autor afirma que existe una relación inversa baja significativa entre adicción a videojuegos y habilidades sociales ($r_s = 0.257$; $p = 0.006$) entre estas dos variables. Igualmente, Quispe (2019) en donde hallo que existe un relación estadísticamente significativa e inversa entre ambas variables. Por lo que ambos autores refieren que a mayores niveles de dependencia a videojuegos este repercutirá de manera negativa en las habilidades sociales de los adolescentes.

Al analizar el primer objetivo específico: Describir la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022. Se tiene que el 53,8% siendo este la mayoría muestra un nivel excelente en cuanto a la dimensión primeras habilidades sociales y el 46,2% se encuentra dentro del nivel promedio. En cuanto a la contrastación de la primera hipótesis específica, si existe o no relación significativa, se concluye que: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales ($p = 0,471 > 0,05$), por consecuente aceptamos nuestra hipótesis nula y rechazamos la alterna. Sin embargo, el coeficiente de correlación nos da una relación baja de tipo inversa ($r_s = -0,045$), es decir que si los adolescentes desarrollan las primeras habilidades sociales (conductas básicas: escucha, inicia y mantiene una conversación, hace preguntas y cumplidos a otras personas. Goldstein, 1980) tendrán menos probabilidades de generar una dependencia a los videojuegos.

Partiendo de ello, los resultados son congruentes con los encontrados por Alave y Pampa (2018) concluyen que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales, puesto que el p valor es mayor a la probabilidad de ocurrencia ($p = 0,329$), sin embargo, encontraron que existe una relación baja de tipo inversa ($r_s = -0,052$). Así también dichos resultados son similares a los hallados por De La Cruz (2021) pues señala que, no existe relación significativa entre ambas variables de estudio ($p = 0,956 > 0,05$), a pesar de ello, pudo hallar que existe una relación inversa muy débil ($r_s = -0,005$). Estos resultados tienen relación con la teoría de Chóliz (2011) y Echeburúa y De Corral (2010) pues indican que las adicciones comportamentales (dependencia a videojuegos) en niveles elevados habitualmente generan una privación de las relaciones intrapersonales y pueden afectar en diferentes facetas de la vida diaria.

En cuanto al segundo objetivo específico: describir la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022. Se pudo observar que la mayor parte de la muestra 59,5% presenta un nivel excelente para la dimensión de habilidades sociales avanzadas mientras que el 39,8% se halla dentro del nivel promedio y solo dos de ellos muestran un deficiente desarrollo de las habilidades sociales avanzadas que según Goldstein (1980) dichas habilidades tienen como fin el pedir o convencer de algo al interlocutor o de ofrecer su ayuda, así como dar o seguir instrucciones y hasta pedir perdón. Ahora bien, luego del procesamiento estadístico se pudo hallar que, no existe relación significativa entre estas dos variables, ya que el p valor fue mayor al alfa ($p = 0,580$) dando pie a nuestra hipótesis nula. Cabe mencionar que la prueba estadística de rho de Spearman arrojó un valor de $-0,034$, es decir que existe una relación muy baja de tipo inversa, lo cual indica que los estudiantes de la Institución Educativa Salesiano Técnico “DON BOSCO” tienen mayores niveles de desarrollo de habilidades sociales avanzadas, por consiguiente menos niveles de dependencia a los videojuegos.

En contrastación con otras investigaciones los resultados guardan cierta relación por los obtenidos por Alave y Pampa (2018), en donde las autoras indican que no existe relación significativa entre las de habilidades sociales avanzadas y la dependencia a videojuegos, sin bien pudieron hallar que existe una relación inversa muy baja pues no es significativa. ($r_s = -$

.0.69; $p = 0,329 > 0,05$), así mismo se asemejan con los resultados hallados por De La Cruz (2021) ya que concluye que existe una relación baja de tipo inversa ($r_s = -0,286$) entre ambas variables de estudio.

Por consiguiente, al tercer objetivo específico: Describir la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una Institución Educativa de Huancayo – 2022. Se pudo observar que, del total de la muestra, el 51,8% refiere presentar niveles altos o excelentes de habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, a su vez el 39,8% y 0,4% se encuentran dentro del promedio y en un nivel deficiente respectivamente. Mediante el coeficiente de correlación de Spearman se pudo realizar la contrastación de hipótesis, concluyendo que no existe relación significativa, ya que el p valor sobrepasa al nivel esperado ($0,090 > 0,05$), de tal modo que aceptamos nuestra hipótesis nula y por consecuente rechazamos la hipótesis alterna. Así mismo se pudo evidenciar que el coeficiente de correlación arrojó un valor de $r_s = 0,104$, siendo este una relación baja de tipo directa entre estas dos variables de estudio, por lo cual inferimos que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos no son concluyentes, pero sí moderadamente influyentes para presentar una dependencia a los videojuegos en los estudiantes del plantel educativo mencionado con anterioridad. Ahora bien, De La Cruz (2021), en su investigación determinó que existe una relación directa débil significativa ($r_s = 0,322$ $p = 0,000$), concluyendo que, a mayores niveles de adicción a los videojuegos, existirá también un buen manejo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, dichos resultados guardan cierta similitud con nuestro estudio en la dirección, mas no en el nivel de significancia.

Sin embargo, las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, indica Goldstein (1980), se trata de que el individuo manifieste sus pensamientos y sentimientos de una manera adecuada, comprenda lo que sienten otras personas, así mismo expresar sus temores y tienen la capacidad de resolver problemas; ahora bien, los resultados vertidos en el presente estudio en cuanto a esta dimensión difieren con la idea de Echeburúa (2012) pues este menciona, que si estas emociones se manejan de manera adecuada no va producirá

inseguridad, ira o aburrimiento lo cual no conllevará al individuo a una dependencia con o sin sustancia.

En cuanto al cuarto objetivo específico, describir la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022. Se pudo observar que la mayoría de estudiantes de la muestra es decir el 72,2% demuestra un excelente nivel, mientras que los restantes 25,8% se sitúan en el nivel promedio. Con relación a la contrastación de hipótesis, se obtuvo un $p= 0,874$, cuyo resultado sobrepasa el nivel de significancia ($p > 0,05$), concluyendo que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades alternativas a la agresión, por ende, aceptamos nuestra hipótesis nula y rechazamos la alterna. Ahora bien, el coeficiente de correlación de Spearman arrojó un resultado de $r_s= 0,010$, lo que evidencia una relación directa baja.

Los resultados encontrados son semejantes a los hallados por De La Cruz (2021), donde concluye que no existe relación significativa entre dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión, debido a que el p valor sobrepasa el nivel de significancia ($p= 0,604$), a su vez refiere que ha encontrado una relación directa baja ya que la prueba de correlación arrojó un coeficiente de 0,049.

Sin embargo los resultados discrepan por los vertidos por Alave y Pampa (2018), cuyas autoras, indican que existe una relación inversa baja significativa ($r_s= -0,209$, $p=0,000$) entre dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión, es decir que, a mayores niveles de dependencia a los videojuegos, menores serán los niveles de habilidades alternativas a la agresión que según Goldstein (1980) manifiesta que el individuo puede controlar sus emociones, mostrar empatía así se encuentre en un ambiente hostil el cual le puede generar ira o frustración, recibe bromas y las toma de manera adecuada. Los resultados mencionados son contrastados con la teoría de Echevarría (2011) ya que los videojuegos se tornan cada vez más violentos, volviendo a los adolescentes más vulnerables y por ende motivándolos a adoptar conductas agresivas ante la solución de problemas.

Con relación al quinto objetivo específico, describir la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022. Se halló que el 58,8% presentan un nivel excelente, el nivel promedio está determinado por el 40,9% y solo el 1,1% muestra un nivel deficiente en cuanto habilidades para hacer frente al estrés. Mediante el coeficiente de correlación de Spearman se pudo realizar la contrastación de hipótesis, se concluye que no existe relación significativa. No obstante, se puede observar que existe una relación directa muy baja ($r_s = 0,076$) pero no es significativa. Estos resultados son similares a los hallados por De la Cruz (2021), que al realizar su procesamiento estadístico concluye que, no existe relación significativa ($p=0,322>0,05$), sin embargo, pudo hallar que existe una relación directa baja ($r_s= 0,093$). Dichos resultados no concuerdan con la teoría de Echeburúa, (2010) y Choliz y Marco (2010), los cuales refieren que, si se hace uso de los videojuegos de la manera desmedida, repercute de manera negativa perjudicando la capacidad de la persona para manejar el estrés. Por su parte Goldstein (1980) menciona El individuo formula una queja, demuestra deportividad después de un juego, desarrolla la resolución a la vergüenza, sabe arreglar situaciones cuando se encuentra solo, defiende a sus amigos, responde a la persuasión, tiene tolerancia al fracaso, se enfrenta a los mensajes negativos, resuelve una acusación, se prepara a conversaciones difíciles y hace frente a las presiones de grupo. Ayudarán al individuo a no generar problemas de ansiedad, depresión, y dependencia a las nuevas tecnologías.

Por otro lado, difieren con los de Pillaca (2020) pues muestra que hay una relación significativa ($p= 0,000<0,05$, $r_s = -0,249$.) e inversa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión de habilidades sociales para hacer frente al estrés, de igual manera no coinciden con los de Alave y Pampa (2018) indicando niveles pequeño y moderado en la correlación de las variables. Con lo cual podríamos deducir que la dependencia a videojuegos repercute en los niveles de habilidades sociales frente al estrés ($r_s=-0,108$; $p= 0,042<0,05$).

Finalmente, el último objetivo específico, describir la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022. Se obtuvo que el 73,9% de la muestra tiene un elevado (excelente) desarrollo de sus habilidades de planificación, frente a un 25,8% que los manifiesta de manera adecuada (promedio), mientras

que el 0,4% presenta un nivel deficiente. Luego del procesamiento estadístico se obtuvo un p valor de 0,810 el cual es mayor al margen de error, por lo tanto, no existe relación significativa entre ambas variables, a pesar de ello se obtuvo un coeficiente de correlación de $r_s = 0,015$ lo cual indica que existe una relación directa muy baja. Similar resultado halló De La Cruz (2021), donde indica que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación ($r_s = 0.065$, $p = 0.491 > 0.05$), concluyendo que las habilidades sociales de planificación influyen moderadamente para el incremento de la dependencia a videojuego en los estudiantes.

Goldstein (1980) refiere que las habilidades de planificación se caracterizan por el logro de metas, resolución de conflictos, planteamiento de objetivos y toma de decisiones, es así que un adolescente se trace como meta u objetivo pasar niveles en los videojuegos hará que continúe haciendo uso de estos llegando hacerlos de manera desmedida lo cual provocará una dependencia a videojuegos, a su vez este efecto será recompensado por sus pares (halagos, retribuciones económicas) de esta manera reforzando su conducta adictiva (Choliz y Marco, 2010), por ende los resultados obtenidos tienen cierta similitud con esta teoría.

CONCLUSIONES

Por lo expuesto en los resultados de la investigación, se detallan las conclusiones correspondientes:

1. Del total de la muestra (264 estudiantes) se pudo apreciar que el 59,1% evidencia tener un nivel bajo en cuanto se refiere a la dependencia de videojuegos, mientras que un nivel moderado está conformado por el 37,9% de alumnos, a su vez el 3% presenta una dependencia alta. Por otro lado, el 0,8% de estudiantes de la muestra presenta un nivel deficiente de habilidades sociales, el 64,4% se encuentra dentro del nivel promedio y finalmente el 34,8% presenta un nivel excelente en cuanto al desarrollo de sus habilidades sociales.
2. Se determina que: No existe relación significativa entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022, dado que el p valor fue mayor a α ($0,801 > 0,05$), es por ello, que aceptamos nuestra hipótesis nula. A pesar de ello, se ha evidenciado que existe una relación directa muy baja, ya que la prueba estadística de Rho de Spearman arrojó un valor de 0,016.
3. Al determinar la relación entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en la muestra administrada. Se concluye que no existe relación significativa, debido a el p valor sobrepasa el nivel de significancia ($0,471 > 0,05$), aceptando así nuestra hipótesis nula; no obstante, se observa que existe una relación inversa muy baja ($Rho = 0,045$), por ende, podemos referir que mientras el adolescente desarrolle las primeras habilidades sociales según Goldstein, menos serán las probabilidades de presentar dependencia a los videojuegos.
4. Según el p valor ($0,580 > 0,05$) obtenido al terminar la correlación se concluye que: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do de la Institución Educativa Salesiano Técnico “DON BOSCO”, sin embargo se pudo apreciar que existe una relación inversa muy baja, ya que el coeficiente de correlación arrojó un valor de -0,034, bajo esta premisa se infiere que a menores niveles de dependencia a videojuegos el adolescente tendrá niveles elevados de habilidades sociales avanzadas.

5. Al terminar el procesamiento estadístico se concluye que: No existe relación entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022, dado que el p valor es de 0,090 lo cual es mayor al alfa, aceptando así nuestra hipótesis nula. Por otra parte, se obtuvo un coeficiente de correlación = 0,104, lo cual indica que existe una relación directa y muy baja.
6. Ya que el p valor es mayor al nivel de significancia ($0,874 > 0,05$), Se concluye que: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en la muestra administrada; dando así pie a nuestra hipótesis nula y por ende rechazamos la alterna. Así mismo se pudo observar que el coeficiente de correlación arrojó un valor de 0,010; lo cual indica que existe una ligera relación directa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.
7. Se concluye que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022., esto dado que el p valor es mayor al nivel de significancia $0,216 > 0,05$, por ello aceptamos nuestra hipótesis nula y rechazamos nuestra hipótesis alterna. Sin embargo, el coeficiente de correlación arrojó un valor de 0,076 lo que evidencia que existe una relación directa baja entre estas dos premisas.
8. Finalmente se evidencia que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria de la institución educativa Salesiano Técnico “DON BOSCO”, esto dado a que se obtuvo un p valor de 0,810 siendo este mayor a la probabilidad de ocurrencia, a pesar de ello se obtuvo un coeficiente de correlación de $Rho = 0,015$ lo cual indica que existe una relación directa baja.

RECOMENDACIONES

1. Es de vital importancia que la Universidad y la Institución Educativa difunda los resultados obtenidos en el presente estudio, ya que se aprecia de que no solo las habilidades sociales pueden repercutir directamente a la dependencia a videojuegos, si no que puede haber otros factores inmersos que desarrollen esta adicción comportamental.
2. Se invita a la población científica a realizar investigaciones con las variables estudiadas mejorando los métodos de investigación y relacionándolas con otras que puedan estar incrementado la dependencia a los videojuegos, tanto en el plantel educativo como en otras de la región.
3. Al área psicopedagógico de la Institución Educativa, realizar una evaluación a toda la población en general del plantel educativo con los instrumentos aplicados con anterioridad, con el objetivo de tener un diagnostico situacional más preciso, manteniendo siempre la objetividad y sin alterar los resultados, ya que esto es perjudicial para la sociedad.
4. Se sugiere al departamento psicopedagógico y al coordinador de tutoría de la Institución Educativa, a diseñar e implementar talleres para el reforzamiento de habilidades sociales, e incrementar el desarrollo en los estudiantes que presentaron un nivel deficiente, ya que el resultado repercutirá de manera positiva en su vida academia y personal.
5. Incentivar a los padres (ambos padres) a que participen en las escuelas de familia y trabajar a la par con ellos, realizando actividades recreativas, charlar, talleres psicoeducativos de promoción y prevención con el fin de capacitarlos y sensibilizarlos de las futuras consecuencia que puede generar el hacer uso desmedido de los videojuegos, así mismo brindarles las herramientas necesarias para hacer frente a este problema.
6. Se recomienda al área de psicopedagógico que, de acuerdo a los resultados obtenidos, realizar seguimientos a los estudiantes que mostraron niveles deficientes en las habilidades sociales, y un nivel moderado y alto en cuanto a la dependencia a videojuegos.
7. Con apoyo de los tutores de cada aula, realizar charlas de parte de los estudiantes promoviendo que las habilidades sociales se mantengan y se refuercen en toda la Institución Educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S. N. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales es estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este (Para optar el título profesional de psicología). Universidad Peruana Unión.
- Alave, S., y Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este (tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión. Lima, Perú.
- Alonso, C., y Romero, E. (2017). El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. Personalidad y problemas de conducta asociados. Actas Españolas de Psiquiatría, 45(2), 62 – 70. Retrieved from <https://www.actaspsiquiatria.es/repositorio/19/106/ESP/19-106-ESP-62-70-502038.pdf>
- Amaro, V., & Yépez, N. (2017). Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto Estado Lara. Boletín médico de posgrado, 32(3). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/132626779.pdf>.
- Andina (2020), <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>, Perú. Andina (Agencia Peruana de Noticias).
- Artezano Rojas, F. (2020). Adicción a videojuegos en adolescentes de un Colegio Nacional de Huancayo – 2018. [Tesis de Titulación. Universidad Peruana Los Andes]. file:///D:/TALLER%20DE%20TESIS/ANTECEDENTES/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf
- Bandura, A. (1987). Teoría del aprendizaje social. Madrid, España: Calpe S. A.
- Buenaño Lliguin, J. T., & Macas Cajamarca, D. C. (2020). video juegos y el comportamiento en la unidad educativa Nicanor Larrea período 81 abril-agosto 2019. Riobamba, Ecuador: Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6362>.
- Carrasco, S. (2009). Metodología de la Investigación Científica. Lima, Perú: Editorial San Marcos.

- Chóliz, M., y Marco, Cl. (2014). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego de azar. Universidad de Valencia. Obtenido de [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)
- De la Cruz, Y. (2021). Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa ce Huancavelica - 2021 (Para optar el título profesional de psicología). Universidad Peruana Los Andes.
- DSM-IV. (1995). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Barcelona: Milano.
- Echeburúa, E., y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>.
- Echeburúa, E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 37(4), 435-447. Recuperado de https://www.aesed.com/descargas/revistas/v37n4_5.pdf.
- Escribano, F. (2012). Videos y Juventud. *Revista de Estudios de Juventud*, 127-128. http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_completa.pdf
- Espinoza, E. (2020). Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho. Tesis de licenciatura, Universidad de Ayacucho Federico Froebel. Obtenido de <http://repositorio.udaff.edu.pe/handle/20.500.11936/180>.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: Institute of Technology.
- Gallego, C. y Marcelo, P. (2016). Motivos, uso social y habilidades desarrolladas a través de los videojuegos. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/311081571_motivos_uso_social_y_habilidades_desarrolladas_a_traves_de_los_videojuegos

- Gismero, E. (2010). Escala de habilidades sociales (TEA Ediciones S.A. ed.). Madrid, España.
- Goldstein, A. (1980). Habilidades Sociales: Un programa de enseñanza. Madrid, España.
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445 - 462. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/273951321>
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference*. 11.0 update (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2019). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill.
- INEI (2018). Informe Técnico N° 2-junio 2018: Estado de la niñez y adolescencia. Recuperado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-n02_ninez-y-adolescencia-ene-feb-mar2018.pdf.
- Kirriemuir, J. y Mcfarlane A. (2007). Literature Review in Games an Learnig. HAL Archives – Ouvertes. <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453/document>
- López, J. (1998). *Procesos de investigación* (ed.). Caracas, Venezuela: Panapo.
- MINEDU. (2011). *Habilidades Sociales y tutoria docentes*. Lima, Perú.
- Organización Mundial de la Salud. (2021). La adicción a los videojuegos el rango oficial de enfermedad. Obtenido de <https://rpp.pe/mundo/actualidad/la-adiccion-a-losvideojuegos-alcanza-el-rango-oficial-de-enfermedad-noticia-1203159>
- Organización Mundial de la Salud. (2017). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental: a Clasificación Internacional de Enfermedades incluirá los problemas asociados al juego digital. Obtenido de https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html
- Papalia, D. (2011). *Desarrollo humano*. México: McGraw - Hill.
- Pillaca, D. (2019). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima*. Tesis

- de licenciatura, Universidad Privada del Norte, Lima. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/24309>.
- Puma, I. y Vilca, T. (2014). Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. recuperado de [: http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332](http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2332).
- Quispe Huamán, K. (2019). Dependencia a los Videojuegos y las Habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur (Para optar el título profesional de licenciada en psicología). Universidad Autónoma del Perú.
- Ramírez, T. (1997). Cómo hacer un proyecto de investigación. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Real Academia Española (s.f.). Dependencia. En diccionario de la lengua española. <https://dpej.rae.es/lema/dependencia>
- Real Academia Española (s.f.). Videojuegos. En diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/videojuego>
- Salas, E., & Merino, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. Universidad de San Martín de Porres, Perú, 1 - 13. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2017). Metodología y diseños en la investigación científica (quinta Edición ed.). Lima, Perú: Business Support Aneth S.R.L
- Sánchez, J. y Flores, H. (2010). Conceptgame: Un video basado en Mapas Conceptuales. https://www.researchgate.net/publication/268431816_CONCEPTGAME_UN_VIDEOJUEGO_BASADO_EN_MAPAS_CONCEPTUALES
- Supo, J. (2012). Seminario de investigación científica. Metodología de la Investigación Científica para las ciencias de la Salud. Obtenido de <file:///C:/Users/user/Downloads/Jos%C3%A9%20Supo-1.pdf>
- UNICEF (2017). Estado mundial de la infancia 2017: niños en un mundo digital. Recuperado de: <https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org>.

peru/files/201901/Estado_Mundial_de_la_Infancia_2017-

Ninos_y_ninas_en_un_mundo_digital-UNICEF-reportecompleto%20%281%29.pdf

Vygotsky, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (Gribaljo ed.).

España.

Voltes, D. (2018). Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online un estudio longitudinal en población adolescente

(Tesis doctoral). Recuperado de

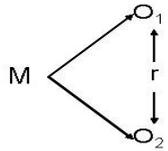
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118>

ANEXO

Anexo N° 001

Matriz de Consistencia

Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes del 1ro y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo - 2022

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022</p>	<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS: ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: H1 Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Ho No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: He1 Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Ho1 No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y</p>	<p>VARIABLE 1: Dependencia a videojuegos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia • Abuso y tolerancia. • Problemas asociados a los videojuegos. • Dificultad de control. <p>VARIABLE 2: Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primeras habilidades sociales. • Habilidades sociales avanzadas. 	<p>MÉTODO GENERAL: Método científico. (Sánchez y Reyes, 2017)</p> <p>Tipo de investigación: Básico. (Sánchez y Reyes, 2017)</p> <p>Nivel de investigación: Relacional (Supo, 2012)</p> <p>Diseño de investigación: Correlacional. (Sánchez y Reyes, 2017)</p> 

	<p>institución educativa de Huancayo – 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do</p>	<p>educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Determinar la relación que existe entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación</p>	<p>la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>He2 Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Ho2 No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión Habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>He3 Existe relación significativa entre la de pendencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Ho3 No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del 1er y 2do grado de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos. • Habilidades alternativas a la agresión. • Habilidades para hacer frente al estrés. • Habilidades de planificación. 	<p>Población Estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria de la institución educativa Salesiano Técnico Don Bosco que es un total de 264. Entre los 12 y 15 años de edad.</p> <p>Muestra: Tipo de muestreo censal. La muestra estuvo constituida por 264 estudiantes de la Institución Educativa Salesiano Técnico Don Bosco de la ciudad de Huancayo, distrito el Tambo.</p> <p>Instrumentos de recolección de datos: Instrumento 1: Test de dependencia a los videojuegos TVD, de Chóliz y Marco 2011. Instrumento 2: Lista de chequeo de las habilidades sociales de Goldstein 1980.</p>
--	--	---	--	---	---

	<p>grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022?</p>	<p>en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p>	<p>secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>He4 Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Ho4 No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>He5 Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Ho5 No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>He6 Existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la</p>		
--	---	--	--	--	--

			<p>dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p> <p>Ho6 No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos y la dimensión habilidades de planificación en los estudiantes del 1er y 2do grado de secundaria en una institución educativa de Huancayo – 2022.</p>		
--	--	--	---	--	--

Fuente: Los autores.

Anexo N° 002

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ÍTEMS	NATURALEZA DE LA VARIABLE	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable N° 01 DEPENDENCIA A VIDEO JUEGOS	La adicción hacia los videojuegos, es la que lleva a las personas de tener la necesidad de jugar de manera compulsiva generando esta un trastorno, así mismo cabe indicar que el sujeto que esta en este cuadro es incapaz de poder controlar la necesidad de estar en el juego por la que lo lleva a estar frente a la pantalla más de 3 o 4 horas y así aumentando su nivel de tolerancia (OMS, 2021).	Las habilidades sociales, son el conjunto de comportamientos que hace que el sujeto tenga la capacidad de usar estas habilidades desde el momento que se encuentra en desarrollo de las relaciones interpersonales, en donde el sujeto va a poder manejar sus emociones desde el momento del contacto con otras personas, respetando los derechos de los demás, así como las de el mismo sin dañar a terceros (Goldstein, 1989).	Abstinencia a los videojuegos	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25.	Cuantitativo	Ordinal
			Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9, 12		
			Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19, 23.		
			Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22, 24.		
	Para someter la variable de dependencia a los videojuegos a evaluación,	Para someter la variable de habilidades sociales a evaluación, se hará uso de	Primeras habilidades sociales	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.	Cuantitativo	Ordinal

Variable N° 02 HABILIDADES SOCIALES	se hará uso de la del instrumento test de Dependencia de videojuegos (TVD) de Chóliz y Marco (2011), a la vez está adaptada en el Perú en el 2017 y utilizado últimamente por De la Cruz, Y (2021). en donde contiene cuatro sub dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad en el control.	la del instrumento de la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1980), a la vez está adaptada en el Perú Ambrosio el año 1995. Además, quien considera seis dimensiones: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación.	Habilidades sociales avanzadas	9, 10, 11, 12, 13, 14.		
			Habilidades sociales relacionadas con el sentimiento	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21.		
			Habilidades alternativas a la agresión	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25.		
			Habilidades para hacer frente al estrés	1, 5, 8, 9, 12		
			Habilidades de planificación	16, 17, 19, 23.		

Fuente: Los autores.

Anexo N° 003

Matriz de operacionalización del instrumento

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

Anexo N° 004

Instrumento de investigación

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TVD)

Estimado estudiante a continuación te invito a completar las respuestas

1. Totalmente te en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Neutral
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

	Ítems	1	2	3	4	5
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comemos.					
2	Si no me funciona el video juego en el celular o en la computadora le pido prestada a mis amigos para jugar con el videojuego.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videojuego en el celular o en la computadora.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro triste y no sé qué hacer.					
7	Me molesta cuando no funciona bien el videojuego por culpa del celular o de la computadora.					
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, que cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo hacer mis actividades de casa o tareas del colegio, porque los video juegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado de subir de nivel, ser reconocido, etc., en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil para cuando comienzo a jugar, aunque que tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro triste me refugio en mis videojuegos.					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares, amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con el videojuego en el celular o computadora					
18	Cuando estoy aburrido no puedo evitar ponerme a jugar un videojuego.					
19	Me he acostado muy tarde o he dormido pocas horas por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo juego videojuegos, aunque sea solo un momento.					
21	Cuando estoy jugando un videojuego pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clases o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar con el videojuego.					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clases, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Anexo N° 005

Instrumento de investigación

LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

A continuación, encontraras una lista de habilidades sociales que los adolescentes como tú puedes poseer en mayor o menor grado y que hace que ustedes sean más o menos capaces.

Deberás de calificar tus habilidades sociales marcando cada una de las habilidades que se describen a continuación, de acuerdo a los siguientes puntajes.

1. Si nunca utilizas bien esta habilidad.
2. Si utilizas muy pocas veces esta habilidad
3. Si utilizas alguna vez bien esta habilidad
4. Si utilizas a menudo bien la habilidad
5. Si utilizas siempre viene esta habilidad

	Ítems	1	2	3	4	5
1	¿prestas atenciones a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que está diciendo?					
2	Inicias una conversación con otras personas y luego puedes mantenerla por un momento					
3	Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos.					
4	Eliges la información que necesitas saber y se la pides a la persona adecuada.					
5	Dices a los demás que tu estas agradecido (a) con ellos por algo que hicieron por ti.					
6	Te esfuerzas por conocer nuevas personas por propia iniciativa.					
7	Presentas a nuevas personas con otros.					
8	Dicen a los demás lo que te gusta de ellos o de lo que hacen.					
9	Pides ayuda cuando lo necesitas.					
10	Te integra a un grupo para participar en una determinada actividad.					
11	Explicas con claridad a los demás como hacer una tarea específica.					
12	Prestas atenciones a las instrucciones, pides explicaciones y llevas a delante las instrucciones correctamente.					
13	Pides disculpas a los demás cuando has hecho algo que sabes que está mal.					
14	Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de las otras personas.					
15	Intentas comprender y reconocer las emociones que experimentas.					
16	Permites que los demás conozcan lo que sientes.					
17	Intentas comprender lo que sientes los demás					
18	Intentas comprender el enfado de las otras personas.					
19	Permites que los demás sepan que tu te interesas o te preocupas por ellos.					
20	Cuando sientes miedo, piensas porque lo sientes, y luego intentas hacer algo para disminuirlo.					
21	Te das a ti mismo una recompensa después de hacer algo bien.					
22	sabes cuándo es necesario pedir permiso para hacer algo y luego se lo pierdes a la persona indicada.					
23	Compartes tus cosas con los demás.					
24	Ayudas a quien lo necesita.					
25	Si tu y alguien están en desacuerdo sobre algo, tratas de llegar a un acuerdo que satisfaga a ambos.					
26	Controlas tu carácter de modo que no se te escapen las cosas de la mano					
27	Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu punto de vista.					
28	Conservas el control cuando los demás te hacen bromas.					
29	Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas.					
30	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte.					
31	Le dices a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos han hecho algo que no te gusta.					
32	Intentas escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan de ti.					

33	Expresas un halago sincero a los demás por la forma que han jugado.					
34	Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido.					
35	Determinas si te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en esa situación.					
36	Manifiestas a los demás cuando sientes que una amiga no ha sido tratada de manera justa.					
37	Si alguien está tratando de convencerte de algo, piensas en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir qué hacer.					
38	Intentas comprender la razón por la cual has fracasado en una situación particular.					
39	Reconcomes y resuelvas la confusión que te produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen y hace otra cosa.					
40	Comprendes que y porque has sido acusado (o) y luego piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que hizo la acusación.					
41	Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista, antes de una conversación problemática.					
42	Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta.					
43	Te sientes aburrido, intentas encontrar algo interesante que hacer.					
44	Si surge un problema, intentas determinar que lo causo.					
45	Tomas decisiones realistas sobre lo que te gustaría realizar antes de comenzar una tarea.					
46	Determinas de manera realista que tan bien podrías realizar antes de comenzar una tarea.					
47	Determinas lo que necesitas saber y como conseguir información.					
48	Determinas de forma realista cual de tus numerosos problemas es el más importante y cual debería solucionarse primero.					
49	Analizas entre varias posibilidades y luego eliges la que te hará sentir mejor.					
50	Eres capaz de ignorar distracciones y solo presta atención a lo que quieres hacer.					

Anexo N° 006

Solicitud pidiendo autorización para realizar proyecto de investigación

SOLICITO: PERMISO PARA EL INGRESO A LA INSTITUCIÓN A FIN DE REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

MG. PERCY IVAN BARRETO LIZARRAGA
DIRECTOR DE LA I.E. "SALESIANO TÉCNICO DON BOSCO" - EL TAMBO
S.D.

Nosotros, CUNYAS CONTRERAS ANALIZ YESENIA, con DNI N° 71481306, y ACUÑA ROMANI JONATHAN RAUL, con DNI N° 45277154, Bachilleres en Psicología de la Universidad Peruana Los Andes - Huancayo; con el debido respeto nos presentamos y exponemos:

Qué, deseando realizar un trabajo de investigación sobre "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA EL TAMBO" - Huancayo 2022, por lo que solicitamos el permiso correspondiente a fin de realizar dicha investigación en la Institución que Ud., dignamente dirige.

POR TANTO:

Ruego a Ud. Señor Director, acceder a nuestra petición por, tratarse de una investigación muy importante y así obtener el grado de Titulo Profesional.

Huancayo, 15 de marzo del 2022


CUNYAS CONTRERAS ANALIZ YESENIA
DNI N° 71481306


ACUÑA ROMANI JONATHAN RAUL
DNI N° 45277154 916474756



Anexo N° 007

Carta de Autorización para realizar el proyecto de investigación



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Huancayo, 29 de marzo del 2022

CARTA N°001-2022-D-STDB

Señora

Dra. Maribel Ruiz Balvin

DIRECTORA DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA - UPLA

Ciudad, -

Asunto : SE COMUNICA LA ACEPTACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO DEPENDENCIA A VIDEO JUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 2022.

Referencia: PLAN DE PROYECTO-UPLA-2022.

Es grato dirigirme a usted, para expresarle un cordial saludo a nombre de la Comunidad Educativa Salesiana "DON BOSCO" de El Tambo-Huancayo; al mismo tiempo, para comunicarle que ha sido AUTORIZADA LA EVALUACIÓN con el PROYECTO "DEPENDENCIA A VIDEO JUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA 2022 "EN ESTUDIANTES" del 1° y 2° grados, cuya ejecución estaría a cargo de los Bachilleres de la facultad de Psicología de su representada el Srta. ANALIZ YESENIA CUNYAS CONTRERAS y SR. JHONATAN RAÚL ACUÑA ROMANÍ, con el asesoramiento de la docente Mg. Jessenia Vásquez Arzica, Mg. Osmar, Sapacisco Vargas, de su prestigiosa universidad y en coordinación con el encargado el Subdirector Mg. Freddy Ataypoma Peñaloza; considerando también el compromiso de la entrega de los resultados al finalizar el proyecto de investigación.

Sin otro en particular, hago propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi mayor consideración y aprecio personal.

Atentamente,

Mg. Percy L. Barreto Lozano
DIRECTOR

Anexo N° 008

validez y confiabilidad



"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

CONSTANCIA

EL Mg. PERCY IVÁN BARRETO LIZÁRRAGA IDENTIFICADO CON DNI N° 20087407 DIRECTOR DE LA I.E. SALESIANO TÉCNICO "DON BOSCO" SECUNDARIA DE MENORES DE EL TAMBO - HUANCAYO.

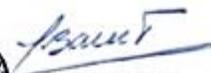
HACE CONSTAR:

Que los Bachilleres Srta. ANALIZ YESENIA CUNYAS CONTRERAS y SR. JHONATAN RAÚL ACUÑA ROMANÍ, ha realizado satisfactoriamente el proyecto de investigación: "DEPENDENCIA A VIDEO JUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO- 2022, con la participación de los estudiantes del 1ERO Y 2DO GRADO de secundaria, durante la ejecución demostraron, puntualidad, responsabilidad y profesionalismo.

Se expide la presente a petición de los interesados, para los fines que estime por conveniente.

Huancayo, 17 de mayo del 2022

Atentamente,



Mg. Percy I. Barreto Lizárraga
DIRECTOR

Anexo N° 009

Confiabilidad del instrumento

Para este procedimiento se realizó la prueba piloto, la cual estaba constituido por 24 personas que oscilaban entre las edades de 12 y 15 años de edad, y se verificó la fiabilidad mediante el estadístico de alfa de Cronbach.

- **TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)**

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	24	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,86	0,86	25

Fuente: Base de datos SPSS.

Validez Discriminante

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	62,08	157,210	,622	,850
VAR00002	62,79	168,520	,150	,862
VAR00003	62,46	152,694	,721	,845
VAR00004	62,38	157,549	,573	,851
VAR00005	62,46	155,129	,600	,849
VAR00006	62,88	150,549	,701	,845
VAR00007	62,46	151,476	,664	,846
VAR00008	62,63	152,766	,694	,846
VAR00009	62,88	157,853	,574	,851
VAR00010	62,54	156,781	,527	,851
VAR00011	62,63	159,114	,583	,851
VAR00012	62,17	150,841	,781	,843

VAR00013	62,71	155,955	,619	,849
VAR00014	62,21	152,172	,610	,848
VAR00015	62,71	157,346	,563	,851
VAR00016	61,13	192,723	-,627	,888
VAR00017	60,58	180,080	-,304	,874
VAR00018	62,29	154,389	,616	,848
VAR00019	60,63	193,114	-,731	,886
VAR00020	61,42	160,601	,411	,855
VAR00021	61,96	154,563	,765	,846
VAR00022	62,88	147,592	,782	,842
VAR00023	60,63	188,245	-,569	,882
VAR00024	62,54	152,607	,614	,848
VAR00025	62,00	152,783	,645	,847

Fuente: Base de datos SPSS.

• **LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES DE GOLDSTEIN**

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	24	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,911	0,911	50

Fuente: Base de datos SPSS.

Validez Discriminante

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	177,35	609,419	,174	,941
VAR00002	178,04	598,589	,436	,939

VAR00003	177,43	581,621	,799	,937
VAR00004	177,57	584,166	,696	,937
VAR00005	176,87	603,028	,409	,939
VAR00006	177,48	582,261	,616	,938
VAR00007	178,04	593,043	,350	,940
VAR00008	178,04	599,316	,339	,940
VAR00009	176,87	603,028	,409	,939
VAR00010	177,91	587,174	,696	,938
VAR00011	177,74	581,383	,846	,937
VAR00012	177,70	581,130	,702	,937
VAR00013	178,09	601,356	,530	,939
VAR00014	178,26	606,929	,317	,940
VAR00015	177,96	609,316	,214	,940
VAR00016	178,83	612,787	,114	,941
VAR00017	178,00	576,182	,708	,937
VAR00018	177,78	595,451	,540	,939
VAR00019	177,91	587,174	,696	,938
VAR00020	177,74	581,383	,846	,937
VAR00021	177,70	581,130	,702	,937
VAR00022	176,87	603,028	,409	,939
VAR00023	177,52	618,625	-,030	,943
VAR00024	177,30	612,858	,057	,943
VAR00025	177,61	597,794	,553	,939
VAR00026	178,00	576,182	,708	,937
VAR00027	177,78	595,451	,540	,939
VAR00028	177,91	587,174	,696	,938
VAR00029	177,74	581,383	,846	,937
VAR00030	177,70	581,130	,702	,937
VAR00031	178,09	601,356	,530	,939
VAR00032	178,26	606,929	,317	,940
VAR00033	177,52	606,715	,182	,941
VAR00034	178,00	595,182	,436	,939
VAR00035	178,39	606,158	,187	,941
VAR00036	177,48	586,170	,589	,938
VAR00037	177,70	589,130	,567	,938
VAR00038	177,48	584,715	,676	,938
VAR00039	178,30	599,858	,340	,940
VAR00040	178,83	606,696	,244	,940
VAR00041	178,09	605,628	,201	,941
VAR00042	177,91	590,083	,416	,940
VAR00043	176,87	603,028	,409	,939
VAR00044	177,52	577,897	,740	,937

VAR00045	177,78	597,542	,408	,939
VAR00046	177,57	584,166	,696	,937
VAR00047	177,78	599,996	,324	,940
VAR00048	177,43	589,893	,468	,939
VAR00049	177,39	584,704	,708	,937
VAR00050	178,04	599,316	,339	,940

Fuente: Base de datos SPSS.

Anexo N° 010

Validez del instrumento

Informes y constancias de validez del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, por criterio de jueces.

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: Washington Neuman Abregú Jaucha.

Formación académica: Psicólogo

Áreas de experiencia laboral: Psicología educativa y de la salud.

Tiempo: 13 años Cargo actual: Responsable del Servicio Psicopedagógico FI-UPLA.

Institución: Universidad Peruana Los Andes.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado **TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)**; que forma parte de la investigación titulada: **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022.**

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

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

Dr. Washington Neuman Abregú Jaucha
C.P.S.P. N° 13586

Sello y Firma del Experto

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: Miriam Jacqueline Doza Damian.

Formación académica: Magister en Gerencia Social.

Áreas de experiencia laboral: Social Comunitaria.

Tiempo: 20 años. Cargo actual: Psicóloga.

Institución: Centro Emergencia Mujer.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado **TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)**; que forma parte de la investigación titulada: **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022.**

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

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



INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: ROMERO BUENDÍA MARLON ENRIQUE

Formación académica: MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Áreas de experiencia laboral: EDUCACIÓN

Tiempo: 10 AÑOS

Cargo actual: PSICÓLOGO DE SEDE

Institución: UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – UGEL CONCEPCIÓN

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado **TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)**; que forma parte de la investigación titulada: **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022.**

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

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





 Psic. Marlon Enrique Buendía

 Psicólogo

 C.O.P. 22867

Sello y Firma del Experto

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: *Washington Neuman Abregú Jaucha*.
 Formación académica: *Psicólogo*.
 Áreas de experiencia laboral: *Psicología educativa y de la salud*.
 Tiempo: *13 años* Cargo actual: *Responsable del Servicio Psicopedagógico FI-UPLA*.
 Institución: *Universidad Peruano Los Andes*.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado **LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES DE GOLSTEIN**; que forma parte de la investigación titulada: **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022**.

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

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

Dr. Washington Neuman Abregú Jaucha
 C.P.S.P. N.º 13584

.....
Sello y Firma del Experto

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: Miriam Jacqueline Doza Damian.

Formación académica: Magister en Gerencia Social.

Áreas de experiencia laboral: Social Comunitaria.

Tiempo: 20 años. Cargo actual: Psicóloga.

Institución: Centro Emergencia Mujer.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado **LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES DE GOLSTEIN**; que forma parte de la investigación titulada: **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022.**

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

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




 Miriam J. Doza Damian
 PSICÓLOGA
 C P P 00381

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez: ROMERO BUENDÍA MARLON ENRIQUE

Formación académica: MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Áreas de experiencia laboral: EDUCACIÓN

Tiempo: 10 AÑOS Cargo actual: PSICÓLOGO DE SEDE

Institución: UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL – UGEL CONCEPCIÓN

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado **LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES DE GOLSTEIN**; que forma parte de la investigación titulada: **DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022.**

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

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



Lic. Psic. Marlon Enrique Buendía
 PSICÓLOGO
 C. P. N. 21887

.....
Sello y Firma del Experto

Constancia
Juicio de experto

Yo, Washington Neuman Abregú Jaucha.....con Documento Nacional de Identidad N° 8015 20 67, certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos presentados por los bachilleres: Jhonatan Raúl Acuña Romani y Analiz Yesenia Cunyas Contreras, en la investigación titulada: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022".

Huancayo, 13 de abril del 2022



Dr. Washington Neuman Abregú Jaucha
C.P.S.P. N° 13584

SELLO Y FIRMA

Constancia
Juicio de experto

Yo, Doza Damian, Miriam Jacqueline con Documento Nacional de Identidad N° 21139134 certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos presentados por los bachilleres: Jhonatan Raúl Acuña Romani y Analiz Yesenia Cunyas Contreras, en la investigación titulada: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022".

Huancayo, 16 de abril del 2022

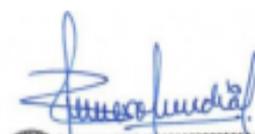


Miriam J. Doza Damian
PSICÓLOGA
C.P. P. 09381

Constancia
Juicio de experto

Yo, ROMERO BUENDIA MARLON ENRIQUE, con Documento Nacional de Identidad N° 46041018 certifico que realicé el juicio de experto a los instrumentos presentados por los bachilleres: Jhonatan Raúl Acuña Romaní y Analiz Yesenia Cunyas Contreras, en la investigación titulada: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022".

Huancayo, 16 de abril del 2022




Mg. Psic. Marlon E. Romero Buendía
PSICÓLOGO
C.Ps.P. 21897

SELLO Y FIRMA

Anexo N° 011
Data de procesamiento de datos

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)																															
D1 - Abstinencia											D2 - Abuso y Tolerancia				D3 - Problemas Asociados por los Videojuegos				D4 - Dificultad de Control												
N°	P3	P4	P6	P7	P10	P11	P13	P14	P21	P25	P1	P5	P8	P9	P12	P16	P17	P19	P23	P2	P15	P18	P20	P22	P24	D1	D2	D3	D4	TOTAL	
1	0	3	0	1	4	2	0	4	1	4	2	4	0	0	4	0	2	0	0	0	4	4	4	0	0	19	10	2	12	43	
2	2	3	3	3	3	2	1	3	2	3	1	2	1	2	1	2	0	1	2	0	3	3	2	1	0	25	7	5	9	46	
3	1	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	0	2	2	0	1	2	2	2	2	16	9	6	9	40	
4	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	2	2	1	0	1	2	0	0	1	0	0	1	2	0	0	7	6	3	3	19	
5	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	0	1	4	3	1	4	12	
6	2	2	1	0	1	1	2	0	2	1	2	1	2	0	1	3	0	0	0	0	2	2	3	1	2	12	6	3	10	31	
7	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	4	2	0	3	9	
8	1	2	1	2	0	1	1	2	3	2	2	2	3	1	3	0	1	2	1	0	0	2	4	1	1	15	11	4	8	38	
9	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	2	1	1	0	2	2	0	0	0	1	1	1	2	0	0	15	6	2	5	28	
10	1	2	0	1	2	1	0	1	2	1	2	0	0	1	2	0	1	0	1	0	1	2	1	0	1	11	5	2	5	23	
11	0	0	2	0	1	0	1	1	2	0	2	2	0	0	2	0	0	2	0	0	1	1	1	0	1	7	6	2	4	19	
12	3	2	1	4	4	0	2	1	0	0	2	3	1	0	4	4	2	4	3	0	0	0	1	0	0	17	10	13	1	41	
13	0	2	2	0	3	0	4	2	0	0	2	1	0	0	2	1	0	2	0	0	0	2	3	1	2	13	5	3	8	29	
14	2	0	0	1	1	4	4	4	4	4	2	4	2	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	8	4	0	36	
15	1	1	0	1	1	2	2	1	3	0	0	2	0	0	2	1	0	1	0	1	0	2	1	1	2	12	4	2	7	25	
16	0	0	0	0	1	0	0	2	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	0	0	7	0	0	4	11	
17	0	0	0	0	1	0	0	2	0	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	3	0	0	7	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	10	5	4	8	27	
19	2	1	1	1	3	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	0	15	7	5	7	34	
20	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	4	6	0	2	12	
21	1	2	2	2	3	2	2	2	3	1	1	2	1	2	2	3	3	1	3	1	1	3	1	1	1	20	8	10	8	46	
22	2	1	2	0	0	0	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	0	2	1	0	1	1	3	3	0	11	8	4	8	31	
23	2	3	1	2	3	2	1	2	4	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	2	2	0	1	22	6	2	7	37	
24	1	2	0	1	1	2	2	0	4	0	2	0	1	0	1	3	0	1	3	0	0	0	3	0	1	13	4	7	4	28	
25	0	2	1	2	2	1	2	4	4	4	3	2	1	0	3	0	0	0	0	0	1	4	3	0	0	22	9	0	8	39	
26	1	0	1	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	1	2	1	0	0	5	3	1	4	13

27	1	0	1	1	2	1	2	2	3	3	2	3	1	0	3	2	1	2	1	0	1	1	1	1	2	16	9	6	6	37
28	0	2	1	1	0	1	3	4	2	4	2	0	1	0	0	2	1	3	0	0	2	0	1	0	2	18	3	6	5	32
29	1	2	2	0	1	1	2	0	0	0	1	0	0	0	1	2	1	1	1	0	2	1	0	0	1	9	2	5	4	20
30	1	2	1	1	1	0	2	0	3	0	2	0	2	0	2	0	1	2	1	0	2	0	1	0	2	11	6	4	5	26
31	1	2	0	1	0	0	0	2	0	1	2	1	0	2	2	2	0	2	0	0	0	0	0	2	0	7	7	4	2	20
32	1	2	0	1	2	1	0	2	2	3	2	0	2	0	0	3	0	0	0	1	0	2	3	0	0	14	4	3	6	27
33	1	0	1	1	1	0	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	12	10	5	10	37
34	2	1	2	2	2	1	1	2	2	0	0	1	4	0	3	1	0	0	0	2	1	0	4	0	0	15	8	1	7	31
35	0	1	2	0	1	0	0	4	1	2	1	0	0	0	2	2	3	0	3	0	0	1	0	0	0	11	3	8	1	23
36	0	1	0	0	0	0	2	0	2	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	5	2	1	3	11
37	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	2	0	0	7
38	0	0	0	0	0	0	2	1	2	2	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	4	1	5	17
39	0	2	0	2	2	2	0	2	4	3	4	4	0	0	3	4	2	0	1	0	0	3	4	2	2	17	11	7	11	46
40	2	3	3	4	3	0	4	4	4	4	1	1	2	1	3	2	0	4	3	0	1	4	4	1	2	31	8	9	12	60
41	2	1	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	0	0	1	2	1	2	18	4	5	6	33
42	0	2	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	2	0	0	6	1	1	4	12
43	0	0	0	1	1	0	0	1	2	2	2	2	1	0	0	2	0	1	1	0	0	1	2	0	1	7	5	4	4	20
44	1	1	0	0	1	0	0	0	1	2	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	6	2	1	4	13
45	2	0	0	1	1	0	2	3	3	3	2	2	1	0	1	3	3	2	1	1	0	1	1	0	0	15	6	9	3	33
46	0	3	1	2	1	0	2	1	2	3	1	1	1	0	1	1	0	2	0	2	1	3	2	0	1	15	4	3	9	31
47	0	2	1	0	2	1	1	4	4	4	1	1	0	0	3	4	3	4	4	0	4	4	4	2	4	19	5	15	18	57
48	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	0	3	4	0	4	3	4	2	2	0	1	2	3	3	37	10	13	11	71
49	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	4	2	1	3	3	1	3	2	2	3	3	26	13	9	14	62
50	1	3	1	1	2	3	2	3	4	4	2	2	2	0	4	1	0	1	0	1	2	2	3	1	3	24	10	2	12	48
51	3	2	1	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	1	2	1	1	3	1	0	1	3	3	1	1	23	12	6	9	50
52	1	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	2	1	0	2	0	1	1	1	1	0	1	3	0	0	23	7	3	5	38
53	2	1	2	2	2	1	2	2	2	4	1	2	1	1	2	2	2	2	1	0	0	2	2	1	3	20	7	7	8	42
54	0	2	0	0	0	0	0	0	2	1	2	0	2	4	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	5	9	0	3	17
55	0	2	0	0	1	1	1	1	0	0	1	4	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	6	6	2	2	16
56	2	2	3	3	1	0	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	0	3	2	2	1	2	18	12	8	10	48
57	1	1	2	3	1	1	1	1	3	1	1	1	0	1	2	2	1	0	1	0	0	1	3	1	0	15	5	4	5	29
58	1	4	0	0	0	4	4	0	0	4	2	4	0	4	0	0	2	4	3	0	2	2	4	0	2	17	10	9	10	46

59	3	2	3	2	4	0	3	2	4	1	1	1	1	1	3	0	3	1	2	0	0	3	4	0	2	24	7	6	9	46
60	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	2	2	1	2	4	1	2	2	0	3	3	4	2	1	35	10	9	13	67
61	1	2	2	1	3	1	2	3	1	3	2	1	0	0	3	1	0	1	1	1	1	2	3	0	1	19	6	3	8	36
62	2	2	1	2	2	1	0	3	3	1	1	3	1	1	2	2	1	1	1	1	4	3	4	0	0	17	8	5	12	42
63	1	2	0	0	4	0	1	4	4	4	3	4	1	0	0	0	1	2	1	0	2	4	2	2	2	20	8	4	12	44
64	1	1	0	1	2	2	1	0	0	2	3	1	1	0	1	2	0	2	0	0	1	1	0	0	0	10	6	4	2	22
65	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	4	1	0	6
66	2	2	1	2	1	0	2	1	3	1	3	2	2	3	2	2	1	2	2	0	0	2	1	0	2	15	12	7	5	39
67	2	2	2	3	2	2	3	3	2	4	2	1	3	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	3	25	9	6	10	50
68	0	1	2	0	0	3	1	0	2	0	2	1	1	1	1	4	0	0	0	1	0	2	2	0	1	9	6	4	6	25
69	0	1	1	1	0	0	1	1	3	0	0	1	1	1	0	3	2	2	2	0	2	1	3	1	1	8	3	9	8	28
70	1	1	1	0	0	0	0	1	0	2	2	2	1	0	2	2	0	0	0	0	0	1	2	0	0	6	7	2	3	18
71	1	4	2	2	2	1	0	0	2	4	3	2	4	4	4	2	2	3	0	0	0	3	2	1	1	18	17	7	7	49
72	2	4	2	2	4	3	3	4	4	4	2	4	2	1	2	1	2	1	3	1	2	3	4	1	4	32	11	7	15	65
73	0	0	2	0	0	1	3	0	1	3	2	0	0	0	1	0	0	2	1	0	2	2	2	1	0	10	3	3	7	23
74	3	0	4	3	4	1	2	3	4	2	1	2	2	1	3	4	0	0	2	0	0	2	2	1	3	26	9	6	8	49
75	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	4	0	3	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	1	13	0	4	18
76	1	0	1	1	0	0	2	1	2	1	0	1	0	0	0	2	0	1	3	0	2	0	2	2	1	9	1	6	7	23
77	4	4	0	4	3	0	3	2	2	1	0	1	2	1	0	4	1	4	0	0	1	4	3	0	3	23	4	9	11	47
78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	15	16	24	95
79	1	2	0	1	2	0	1	1	1	1	2	1	2	0	2	2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10	7	5	4	26
80	2	4	1	2	2	0	0	3	2	2	2	2	3	0	4	1	2	4	3	0	0	3	2	2	2	18	11	10	9	48
81	1	2	0	2	1	4	1	4	2	3	2	1	3	4	2	3	0	1	0	0	0	2	2	1	1	20	12	4	6	42
82	2	1	2	2	2	2	2	2	3	4	1	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	3	4	22	9	10	17	58
83	0	0	0	3	1	0	0	0	1	4	2	2	1	0	0	1	0	1	1	0	2	3	3	0	2	9	5	3	10	27
84	0	0	0	0	2	0	1	0	0	2	1	0	4	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5	5	0	1	11
85	2	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	6	2	3	2	13
86	2	0	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	2	1	2	4	1	0	0	4	3	4	4	2	0	30	11	5	17	63
87	1	2	3	2	1	2	3	4	3	3	3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	1	0	2	24	3	1	5	33
88	0	2	0	1	0	0	0	4	4	4	4	2	4	1	4	4	1	3	0	2	3	0	4	1	2	15	15	8	12	50
89	2	1	1	1	4	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	4	3	2	2	0	2	2	2	2	1	17	8	11	9	45
90	1	1	4	1	3	1	1	2	3	4	3	1	1	1	4	3	2	1	1	1	1	2	4	1	3	21	10	7	12	50

91	0	2	0	0	2	0	2	1	1	3	1	1	2	0	1	2	0	2	0	0	3	0	2	0	0	11	5	4	5	25
92	2	0	4	4	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	0	4	2	0	2	1	0	1	1	1	1	21	7	8	5	41
93	2	0	4	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	0	4	0	0	2	2	2	2	2	26	18	8	10	62
94	0	1	0	3	2	3	2	0	3	0	3	3	2	2	3	1	1	1	0	2	0	3	2	1	1	14	13	3	9	39
95	1	1	2	2	0	1	2	1	2	0	2	2	2	1	3	0	2	1	2	0	0	2	2	0	0	12	10	5	4	31
96	1	3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	2	2	0	2	3	3	2	1	0	1	3	3	2	1	20	9	9	10	48
97	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	3	4	2	2	0	4	0	4	1	1	1	1	38	15	8	8	69
98	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	2	3	1	0	4	4	0	0	3	0	1	0	1	0	1	8	10	7	3	28
99	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	1	4	2	3	0	2	3	3	1	3	23	9	10	12	54
100	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	2	0	0	3	2	3	3	11
101	0	1	0	0	1	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4	0	0	6	0	1	6	13
102	1	2	1	0	0	0	3	3	1	1	1	1	1	1	2	0	0	1	2	2	0	2	1	0	1	12	6	3	6	27
103	3	4	4	2	4	1	3	4	3	4	2	2	4	3	3	4	1	2	2	0	2	4	3	1	2	32	14	9	12	67
104	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	5	2	1	3	11
105	0	1	0	0	0	0	0	3	0	3	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	4	0	0	11
106	0	0	0	0	2	1	0	2	2	2	2	0	1	0	3	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	9	6	1	3	19
107	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	1	2	1	0	1	0	0	1	0	0	1	2	4	4	2	12
108	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	5	5	1	2	13
109	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	1	0	1	1	2	1	1	5	3	5	6	19
110	1	0	0	1	0	1	0	1	1	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	7	1	1	1	10
111	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5	1	1	2	9
112	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	1	3	0	0	3	2	1	7	13
113	1	4	1	1	3	2	3	3	1	2	2	3	1	2	3	4	1	4	3	0	2	3	3	1	4	21	11	12	13	57
114	1	0	0	0	0	0	0	2	3	3	3	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	2	0	1	9	5	2	4	20
115	0	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	0	1	0	4	1	2	14	8	4	8	34
116	0	0	1	1	0	0	0	1	3	2	1	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	4	0	0	12
117	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	2	2	4	0	0	0	0	1	0	2	0	0	1	1	5	9	1	4	19
118	0	1	0	0	3	0	0	1	2	2	3	2	0	2	2	4	1	3	1	0	3	2	3	1	1	9	9	9	10	37
119	0	1	1	3	0	2	0	3	0	2	0	1	0	1	1	3	1	2	3	0	1	0	2	0	0	12	3	9	3	27
120	1	1	1	3	1	1	3	3	2	2	4	2	2	2	3	2	0	2	1	0	2	1	2	2	0	18	13	5	7	43

121	3	4	1	0	4	0	2	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	0	0	0	1	4	3	2	4	25	17	7	14	63
122	1	3	0	0	3	0	0	4	0	4	1	2	1	0	0	3	0	0	0	0	1	2	4	0	2	15	4	3	9	31
123	1	2	1	0	2	0	2	4	3	4	2	2	1	0	3	0	0	0	2	0	0	2	4	4	0	19	8	2	10	39
124	1	2	0	0	1	0	1	2	2	2	0	2	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	3	1	0	11	3	4	4	22
125	0	3	1	2	2	2	3	0	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	2	0	1	2	4	2	0	17	9	6	9	41
126	2	2	0	1	2	1	3	2	2	2	2	0	1	0	2	4	2	1	2	0	0	1	1	1	2	17	5	9	5	36
127	2	1	3	1	3	2	4	4	3	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	1	2	3	2	2	3	25	13	16	13	67
128	1	1	1	2	0	1	3	1	4	2	2	3	1	2	2	4	1	3	2	1	0	3	2	1	0	16	10	10	7	43
129	0	2	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	6	3	0	3	12
130	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	1	1	0	3	5
131	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	0	0	3	0	0	5	8
132	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	1	1	0	3	5
133	0	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	2	2	1	1	12	7	4	7	30
134	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	2	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	2	0	7	4	2	4	17
135	3	4	2	3	4	1	1	4	2	4	2	2	1	2	4	2	1	2	2	2	2	3	4	1	3	28	11	7	15	61
136	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	1	0	0	1	0	2	1	0	2	0	0	2	5	1	5	13
137	2	1	3	3	4	4	4	2	2	2	1	1	1	2	4	0	2	0	1	2	1	3	0	1	1	27	9	3	8	47
138	2	1	3	4	0	0	2	3	3	1	4	2	2	2	3	3	2	1	3	0	1	3	3	2	2	19	13	9	11	52
139	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	0	18	5	4	8	35
140	0	1	0	0	1	1	2	1	0	1	0	0	1	0	2	2	2	2	1	0	0	2	0	1	1	7	3	7	4	21
141	3	3	1	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	1	2	4	4	3	4	0	3	4	4	4	4	30	11	15	19	75
142	2	0	0	0	2	1	1	0	2	0	1	2	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	8	4	1	2	15
143	1	1	2	1	0	1	1	1	2	1	2	2	1	0	2	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11	7	1	2	21
144	0	1	0	4	1	0	1	2	3	2	0	2	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	4	1	0	14	4	2	8	28
145	2	0	0	1	2	0	0	1	3	0	2	0	1	0	1	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	9	4	4	0	17
146	1	2	0	3	2	1	0	1	2	4	2	2	1	0	1	0	2	3	0	1	1	0	4	1	0	16	6	5	7	34
147	3	1	2	1	1	0	0	0	3	1	2	0	2	0	2	3	3	1	2	0	1	2	4	2	0	12	6	9	9	36
148	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	4	2	3	3	12
149	1	2	1	1	1	0	1	3	2	3	1	0	1	1	0	2	0	1	0	0	1	3	1	2	3	15	3	3	10	31
150	1	1	1	2	2	2	2	1	3	0	2	0	1	1	3	3	1	1	2	0	1	2	1	1	1	15	7	7	6	35

151	2	2	3	3	3	0	3	2	3	3	0	2	1	3	4	4	4	4	3	0	0	1	3	0	3	24	10	15	7	56
152	0	1	1	0	1	0	0	1	4	1	3	1	2	1	2	4	2	3	1	1	0	1	2	1	0	9	9	10	5	33
153	1	2	1	0	2	3	1	1	2	3	1	3	0	0	3	0	0	0	0	1	2	3	2	1	1	16	7	0	10	33
154	1	1	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	6	2	3	3	14
155	1	1	1	1	1	2	1	0	1	2	1	2	0	2	2	4	2	1	0	2	1	1	2	0	1	11	7	7	7	32
156	3	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	0	2	2	3	2	0	2	2	0	1	1	1	2	1	19	9	6	6	40
157	1	1	0	2	2	1	0	1	2	1	2	0	0	0	0	4	1	3	1	1	0	1	0	0	0	11	2	9	2	24
158	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	2	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	4	5	3	1	13
159	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3	0	1	0	0	0	0	0	0	4	0	0	3	4	1	4	12
160	1	2	0	1	1	1	2	1	3	1	2	1	0	1	2	3	2	2	1	0	1	1	3	1	2	13	6	8	8	35
161	3	2	1	4	2	1	3	3	2	0	2	1	4	2	3	3	1	0	1	0	4	0	1	1	1	21	12	5	7	45
162	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	0	2	3	2	0	7	12
163	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	2	0	0	3	0	1	4	8
164	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	0	0	5
165	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
166	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	4	2	2	1	3	1	1	3	2	2	2	19	14	8	11	52
167	2	2	3	3	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	23	10	9	10	52
168	0	2	0	2	3	0	1	1	3	2	3	2	1	1	2	2	2	0	1	0	2	2	1	1	2	14	9	5	8	36
169	3	4	3	4	3	2	4	2	3	2	2	4	2	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	30	15	15	17	77
170	0	2	1	0	0	1	1	0	1	1	2	0	0	0	2	3	0	0	4	0	1	2	1	0	2	7	4	7	6	24
171	2	0	1	2	0	1	2	1	2	2	2	1	4	1	1	2	2	1	2	1	0	1	3	0	1	13	9	7	6	35
172	2	3	2	3	1	0	3	3	2	3	1	1	0	3	2	4	1	3	3	0	2	3	2	0	2	22	7	11	9	49
173	1	2	1	2	0	1	1	0	1	2	1	0	1	0	0	2	1	2	2	0	2	0	1	1	1	11	2	7	5	25
174	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	3	4	0	4	2	0	2	1	2	1	3	13	10	10	9	42
175	1	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	0	2	0	0	0	2	10	5	4	4	23
176	0	2	0	0	1	0	2	1	2	1	1	2	1	2	2	0	2	1	0	1	0	2	0	0	0	9	8	3	3	23
177	1	0	1	2	2	1	0	3	1	3	2	1	0	1	2	0	2	0	1	0	0	2	1	0	1	14	6	3	4	27
178	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	2	2	0	3	7
179	4	2	0	1	2	0	0	3	0	0	2	1	2	1	2	2	0	0	1	2	1	2	3	0	0	12	8	3	8	31
180	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	2	0	0	0	0	1	1	2	1	0	0	2	0	0	6	3	4	3	16

181	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	0	2	3	1	1	1	0	2	1	2	1	0	14	5	6	6	31
182	0	1	1	1	3	1	0	3	2	2	2	4	0	0	2	2	1	2	1	0	1	2	2	1	3	14	8	6	9	37	
183	0	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	0	2	2	1	0	0	1	2	2	2	12	8	5	7	32	
184	0	1	0	0	0	0	0	0	2	2	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	3	0	0	5	4	0	5	14	
185	1	1	1	1	0	0	1	0	2	0	2	1	0	0	2	1	1	1	0	0	0	1	2	1	0	7	5	3	4	19	
186	1	0	2	4	0	0	0	0	2	0	2	0	2	2	2	4	1	2	1	0	0	0	0	0	0	9	8	8	0	25	
187	1	0	0	1	2	2	0	1	1	1	2	2	0	1	2	2	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	7	5	4	25	
188	1	1	1	2	2	2	1	1	1	3	1	2	2	1	2	1	1	2	1	0	2	1	1	0	2	15	8	5	6	34	
189	1	1	0	0	0	2	1	0	2	0	1	0	1	1	2	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	5	1	2	15	
190	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	6	4	3	5	18	
191	2	3	3	2	0	1	4	3	3	4	2	0	2	2	2	4	1	3	0	0	4	3	2	2	3	25	8	8	14	55	
192	1	1	1	1	2	0	0	1	3	3	1	2	1	0	1	2	0	2	2	2	0	1	1	0	0	13	5	6	4	28	
193	0	1	2	1	2	0	2	3	3	0	1	0	4	1	3	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	14	9	1	7	31	
194	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	8	7	2	2	19	
195	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3	3	1	2	9	
196	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	4	1	1	2	8	
197	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	3	2	0	2	0	0	0	1	1	0	2	2	7	2	13	
198	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	0	0	4	
199	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	3	
200	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	0	1	15	8	4	8	35	
201	0	1	0	1	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	4	1	0	0	1	0	0	0	4	0	0	4	5	2	4	15	
202	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	3	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	6	8	8	39	
203	1	2	0	1	0	0	1	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	12	6	3	0	21	
204	3	2	1	2	1	0	2	2	2	2	2	1	2	1	2	0	2	2	2	0	1	1	2	2	0	17	8	6	6	37	
205	0	1	1	0	3	0	0	2	1	0	1	0	1	1	1	0	1	2	0	0	0	1	1	0	0	8	4	3	2	17	
206	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	4	0	3	1	8	
207	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	4	
208	1	2	0	3	1	2	3	1	3	1	2	1	2	1	2	1	0	1	2	1	0	1	2	2	2	17	8	4	8	37	
209	1	1	2	1	1	0	0	0	2	2	2	1	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	2	1	1	10	3	2	6	21	
210	0	1	1	0	1	1	1	3	1	2	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	2	2	0	1	11	3	4	6	24	

211	3	4	0	2	4	0	1	4	4	4	3	4	1	2	3	1	2	1	4	4	0	4	4	1	1	26	13	8	14	61	
212	1	0	1	2	1	1	1	0	2	1	2	4	2	1	2	0	0	3	1	0	0	1	2	1	0	10	11	4	4	29	
213	1	0	0	1	1	1	2	0	2	1	0	2	1	0	3	1	0	0	1	1	2	1	4	1	0	9	6	2	9	26	
214	2	1	0	2	4	0	2	1	3	1	2	2	1	0	1	4	0	0	1	0	0	2	4	0	3	16	6	5	9	36	
215	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	0	1	2	2	1	0	14	10	6	6	36	
216	1	2	1	1	3	2	0	1	2	1	2	0	3	1	2	3	4	1	3	0	2	4	1	2	0	14	8	11	9	42	
217	0	0	1	0	0	0	2	0	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	2	0	0	1	4	0	1	4	8	2	6	20	
218	0	1	1	0	0	0	0	0	3	2	0	2	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	2	0	1	7	5	2	3	17	
219	0	2	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6	2	0	1	9	
220	0	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	0	0	2	3	1	3	13	9	10	9	41	
221	1	0	0	0	1	0	0	2	1	0	1	2	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	5	3	3	0	11	
222	2	1	2	1	0	0	0	0	2	0	1	0	0	1	1	1	3	1	1	0	0	2	0	0	0	8	3	6	2	19	
223	0	1	0	0	0	0	0	2	1	1	1	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	3	1	1	10	
224	0	1	0	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	0	2	3	2	1	1	3	2	3	1	2	3	12	6	7	14	39	
225	3	1	4	3	4	0	1	0	4	3	4	2	1	2	4	1	2	2	2	2	0	2	3	1	3	23	13	7	11	54	
226	0	0	0	1	0	0	1	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	0	0	7	0	0	4	11	
227	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	4	3	0	3	10	
228	2	1	1	2	1	0	2	2	0	0	1	1	1	1	0	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	11	4	4	1	20	
229	0	2	1	0	1	0	1	4	1	1	2	2	1	0	1	2	0	0	0	0	2	1	2	0	0	11	6	2	5	24	
230	2	1	2	2	1	1	2	3	2	3	3	2	1	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	1	1	19	11	10	10	50	
231	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
232	0	1	0	0	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	0	0	1	2	1	0	2	2	0	9	8	3	7	27	
233	0	0	1	1	0	0	1	2	1	2	1	3	3	0	2	1	0	0	0	0	0	0	2	2	0	8	9	1	4	22	
234	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	2	1	2	2	4	0	3	3	3	2	2	1	2	4	4	29	11	9	15	64	
235	0	0	1	0	1	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	1	1	2	0	1	1	1	2	1	1	6	2	4	7	19	
236	2	3	0	3	2	3	2	1	4	2	4	1	2	2	4	4	4	4	4	0	0	4	2	0	2	22	13	16	8	59	
237	0	0	0	2	4	0	0	0	4	0	2	0	1	0	1	4	1	0	0	0	0	1	0	0	1	10	4	5	2	21	
238	0	2	0	0	3	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	4	0	0	3	0	0	2	0	1	3	9	0	7	6	22	
239	0	2	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	7	2	0	3	12	
240	1	3	0	3	2	3	1	0	3	2	2	0	2	2	2	4	0	3	1	1	0	1	2	2	1	18	8	8	7	41	

241	2	2	1	0	2	1	2	4	2	4	1	0	1	0	1	2	0	1	1	0	1	4	4	2	2	20	3	4	13	40
242	2	4	0	3	1	1	1	4	2	3	2	2	2	2	4	3	2	0	1	3	3	3	3	1	21	10	9	14	54	
243	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	2	1	0	0	2	1	1	0	0	3	2	4	4	13
244	2	0	1	0	1	2	0	1	1	0	1	2	2	1	1	2	0	2	1	0	1	0	1	0	1	8	7	5	3	23
245	1	1	0	1	1	0	0	2	2	1	1	2	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	9	5	2	3	19
246	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	9	5	2	2	18
247	0	1	0	1	1	0	0	2	1	0	0	2	0	0	0	3	1	1	0	0	2	1	0	0	0	6	2	5	3	16
248	0	0	0	0	0	0	0	4	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	8	2	0	2	12
249	1	0	0	0	0	0	0	0	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4	0	0	7	2	0	5	14
250	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	0	4	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8	1	10
251	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	0	1	1	1	1	1	1	2	1	0	0	1	2	1	1	16	4	5	5	30
252	1	2	1	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	1	3	2	1	17	9	7	10	43
253	2	1	1	1	1	1	1	0	2	1	2	2	2	0	1	1	1	0	1	0	1	0	2	0	0	11	7	3	3	24
254	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	8	4	4	24
255	0	0	1	0	0	0	2	2	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	4	1	1	6	1	3	8	18
256	2	1	1	1	0	1	0	0	2	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	8	4	0	2	14
257	1	2	0	1	0	1	0	0	0	2	2	4	2	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	1	0	7	8	0	6	21
258	1	0	0	0	0	0	1	0	2	1	2	2	2	1	3	3	0	0	1	0	1	2	1	1	2	5	10	4	7	26
259	1	0	1	2	0	0	1	2	3	4	2	0	0	2	2	2	0	0	1	0	0	2	4	2	0	14	6	3	8	31
260	1	4	1	4	0	3	1	3	2	4	2	2	1	0	1	4	1	2	0	0	0	4	2	0	2	23	6	7	8	44
261	0	1	0	0	1	0	1	1	2	1	0	0	1	1	1	0	2	0	2	0	1	1	4	1	1	7	3	4	8	22
262	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	2	0	0	5
263	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	3	1	0	3	7
264	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	1	1	0	3	5

Anexo N° 012



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

ASENTIMIENTO INFORMADO

I. DATOS GENERALES

Título del proyecto : DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022

Escuela Profesional : Psicología

Asesoras : Metodológico: VÁSQUEZ ARTICA, Jessenia.

Temático: Mg. SAPAICO VARGAS, Osmar Jesús.

Duración del estudio: De marzo a agosto del 2022

Institución : Universidad Peruana los Andes

Departamento: Junín Provincia: Huancayo Distrito: Huancayo

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

MANIFIESTA

Yo, [REDACTED], identificado(a) con D.N.I. N° [REDACTED] de [REDACTED] años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022" llevado a cabo por el investigador(a)(es) Bach. ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl y la Bach. CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación, dos ejemplares; uno de los cuales queda en mi poder y el otro en del investigador(a)(es) responsables del estudio.



Huancayo... 25 de [REDACTED] de 2022

[REDACTED]
Huella y/o Nombre

Investigador	Apellidos y nombres	ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl.
	D.N.I. N°	45277154
	Teléfono/celular	984688621
	Email	rahul.acuna@gmail.com
Investigadora	Apellidos y nombres	CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia
	D.N.I. N°	71481306
	Teléfono/celular	926474756
	Email	annyesy6@gmail.com
Asesora	Apellidos y nombres	VÁSQUEZ ARTICA, Jessenia.
	D.N.I. N°	46020936
	Teléfono/celular	941750612
	Email	d.jvasqueza@upla.edu.pe
Asesor	Apellidos y nombres	SAPAICO VARGAS, Osmar Jesús
	D.N.I. N°	46411157
	Teléfono/celular	943131312
	Email	d.osapaico@upla.edu.pe

Asentimiento y consentimiento informado



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

ASENTIMIENTO INFORMADO

I. DATOS GENERALES

Título del proyecto : DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022

Escuela Profesional : Psicología

Asesoras : Metodológico: VÁSQUEZ ARTICA, Jessenia.

Temático: Mg. SAPAICO VARGAS, Osmar Jesús.

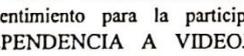
Duración del estudio: De marzo a agosto del 2022

Institución : Universidad Peruana los Andes

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

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

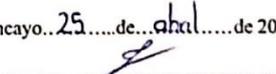
MANIFIESTA

Yo,  identificado(a) con  de 12 años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022" llevado a cabo por el investigador(a)(es) Bach. ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl y la Bach. CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación, dos ejemplares; uno de los cuales queda en mi poder y el otro en del investigador(a)(es) responsables del estudio.



Huancayo... 25 de abril de 2022


Huella y/o Nombre

Investigador	Apellidos y nombres	ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl.
	D.N.I. N°	45277154
	Teléfono/celular	984688621
Investigadora	Email	rahul.acuna@gmail.com
	Apellidos y nombres	CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia
	D.N.I. N°	71481306
Asesora	Teléfono/celular	926474756
	Email	annyes6@gmail.com
	Apellidos y nombres	VÁSQUEZ ARTICA, Jessenia.
Asesor	D.N.I. N°	46020936
	Teléfono/celular	941750612
	Email	d.jvasqueza@upla.edu.pe
Asesor	Apellidos y nombres	SAPAICO VARGAS, Osmar Jesús
	D.N.I. N°	46411157
	Teléfono/celular	943131312
	Email	d.osapaico@upla.edu.pe



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi persona como parte de la investigación denominada "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022"

Mediante la firma de este documento acepto participar voluntariamente en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: Bach. ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl y la Bach. CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia.

Se me ha notificado que mi participación es totalmente libre y voluntaria y que aun después de iniciada puedo reusarme a responder cualquier de las preguntas o decidir suspender mi participación en cualquier momento, sin que ello me ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha dicho que mis respuestas a las preguntas y aportes serán absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucradas en la investigación; y se me ha informado que se resguardará mi identidad en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entendido que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.

Huancayo 31 de marzo 2022



_____ (Participante)
Apellidos y nombres: _____
N° DNI: 0241 25 549 _____

1. Responsable de la investigación

Apellidos y nombres : ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl.
D.N.I. N° : 45277154
N° de teléfono/celular : 98461 _____
Email : rahul.acuna@gmail.com
Firma :

2. Responsable de la investigación

Apellidos y nombres : CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia
D.N.I. N° : 71481306
N° de teléfono/celular : 916474756
Email : annyesy6@gmail.com
Firma :

3. Asesor(a) de investigación

Apellidos y nombres : VÁSQUEZ ARTICA, Jessenia
D.N.I. N° : 46020936
N° de teléfono celular : 941750612
Email : d.jvasqueza@upla.edu.pe
Firma :

4. Asesor(a) de investigación

Apellidos y nombres : SAPAICO VARGAS, Osmar Jesús
D.N.I. N° : 46411157
N° de teléfono celular : 943131312
Email : d.osapaico@upla.edu.pe
Firma :



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi persona como parte de la investigación denominada "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022"

Mediante la firma de este documento acepto participar voluntariamente en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: Bach. ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl y la Bach. CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia.

Se me ha notificado que mi participación es totalmente libre y voluntaria y que aun después de iniciada puedo reusarme a responder cualquier de las preguntas o decidir suspender mi participación en cualquier momento, sin que ello me ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha dicho que mis respuestas a las preguntas y aportes serán absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucradas en la investigación; y se me ha informado que se resguardará mi identidad en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entendido que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.

Huancayo 31 de marzo 2022



Apellidos y nombres: [REDACTED]
N° DNI: 41253918

1. Responsable de la investigación

Apellidos y nombres : ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl.
D.N.I. N° : 45277154
N° de teléfono/celular :984688621
Email : rahul.acuna@gmail.com
Firma :

2. Responsable de la investigación

Apellidos y nombres : CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia
D.N.I. N° : 71481306
N° de teléfono/celular :916474756
Email : annyesy6@gmail.com
Firma :

3. Asesor(a) de investigación

Apellidos y nombres : VÁSQUEZ ARTICA, Jessenia
D.N.I. N° : 46020936
N° de teléfono celular : 941750612
Email : d.jvasqueza@upla.edu.pe
Firma :

4. Asesor(a) de investigación

Apellidos y nombres : SAPAICO VARGAS, Osmar Jesús
D.N.I. N° : 46411157
N° de teléfono celular : 943131312
Email : d.osapaico@upla.edu.pe
Firma :



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi persona como parte de la investigación denominada "DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL VI CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE HUANCAYO – 2022"

Mediante la firma de este documento acepto participar voluntariamente en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: Bach. ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl y la Bach. CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia.

Se me ha notificado que mi participación es totalmente libre y voluntaria y que aun después de iniciada puedo reusarme a responder cualquier de las preguntas o decidir suspender mi participación en cualquier momento, sin que ello me ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha dicho que mis respuestas a las preguntas y aportes serán absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucradas en la investigación; y se me ha informado que se resguardará mi identidad en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entendido que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.

Huancayo 31 de marzo 2022



(Participante)

Apellidos y nom
N° DNI: 200 822 8

1. Responsable de la investigación

Apellidos y nombres : ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl.
D.N.I. N° : 45277154
N° de teléfono/celular : 984688621
Email : rahul.acuna@gmail.com
Firma :

2. Responsable de la investigación

Apellidos y nombres : CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia
D.N.I. N° : 71481306
N° de teléfono/celular : 916474756
Email : annyesy6@gmail.com
Firma :

3. Asesor(a) de investigación

Apellidos y nombres : VÁSQUEZ ARTICA, Jessenia
D.N.I. N° : 46020936
N° de teléfono celular : 941750612
Email : d.jvasqueza@upla.edu.pe
Firma :

4. Asesor(a) de investigación

Apellidos y nombres : SAPAICO VARGAS, Osmar Jesús
D.N.I. N° : 46411157
N° de teléfono celular : 943131312
Email : d.osapaico@upla.edu.pe
Firma :

Anexo N° 013**Declaración de confidencialidad****DECLARACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD**

Yo, ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl, identificado (a) con DNI N° 45277154, egresado la escuela profesional de Psicología, (vengo/habiendo) implementando/implementado el proyecto de investigación titulado “**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2022**”, en ese contexto declaro bajo juramento que los datos que se generen como producto de la investigación, así como la identidad de los participantes serán preservados y serán usados únicamente con fines de investigación de acuerdo a lo especificado en los artículos 27 y 28 del Reglamento General de Investigación y en los artículos 4 y 5 del Código de Ética para la investigación Científica de la Universidad Peruana Los Andes , salvo con autorización expresa y documentada de alguno de ellos.

Huancayo, 31 de marzo 2022.



A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized cursive letters, positioned above a horizontal line.

Apellidos y nombres: ACUÑA ROMANÍ, Jhonatan Raúl

Responsable de investigación

Escuela Profesional de Psicología

DECLARACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD

Yo, CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia, identificado (a) con DNI N° 71481306, egresada la escuela profesional de Psicología, (vengo/habiendo) implementando/implementado el proyecto de investigación titulado “**DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2022**”, en ese contexto declaro bajo juramento que los datos que se generen como producto de la investigación, así como la identidad de los participantes serán preservados y serán usados únicamente con fines de investigación de acuerdo a lo especificado en los artículos 27 y 28 del Reglamento General de Investigación y en los artículos 4 y 5 del Código de Ética para la investigación Científica de la Universidad Peruana Los Andes , salvo con autorización expresa y documentada de alguno de ellos.

Huancayo, 31 de marzo 2022.



A handwritten signature in black ink, consisting of stylized initials and a surname, positioned above a horizontal line.

Apellidos y nombres: CUNYAS CONTRERAS, Analiz Yesenia

Responsable de investigación

Anexo N° 014**Compromiso de Autoría**

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

COMPROMISO DE AUTORÍA

En la fecha yo **Acuña Romaní, Jhonatan Raúl** identificado con DNI **45277154** domiciliado en Jr. Las Violetas N° 853. El Tambo - Huancayo, bachiller de la escuela profesional de Psicología de la Universidad Peruana los Andes – Huancayo, me **COMPROMETO** a asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada **“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2022”** se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio y declaro bajo juramento que el trabajo de investigación es de mi autoría y los datos presentados son reales y he respetado las normas internacionales de citas y referencias de fuentes consultantes.

Huancayo, 31 de marzo 2022.

Apellidos y nombres: Acuña Romaní Jhonatan Raúl

N° DNI: 45277154



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

COMPROMISO DE AUTORÍA

En la fecha yo **Cunyas Contreras, Analiz Yesenia** identificada con DNI **46020936** domiciliada en Jr. 28 de julio s/n – Quilcas - Huancayo, bachiller de la escuela profesional de Psicología de la Universidad Peruana los Andes – Huancayo, me **COMPROMETO** a asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada **“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL 1ER Y 2DO GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2022”** se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio y declaro bajo juramento que el trabajo de investigación es de mi autoría y los datos presentados son reales y he respetado las normas internacionales de citas y referencias de fuentes consultantes.

Huancayo, 31 de marzo 2020.

Apellidos y nombres: Cunyas Contreras Analiz Yesenia

N° DNI: 46020936

Anexo N° 015
Fotos de aplicación de instrumentos











