



**Universidad
Norbert Wiener**

Powered by **Arizona State University**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE
PSICOLOGÍA**

Tesis

Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023

**Para optar el Título Profesional de
Licenciado en Psicología**

Presentado por

Autor: Collao Hermoza, Orion Axel

Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4608-4957>

Asesor: Mg. Valencia Pecho, Diego Ismael

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7614-0814>

Línea de investigación

Salud y Bienestar

Lima – Perú

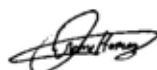
2023

 Universidad Norbert Wiener	DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN		
	CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033	VERSIÓN: 01 REVISIÓN: 01	FECHA: 08/11/2022

Yo, **ORION AXEL COLLAO HERMOZA** egresado de la Facultad de Ciencias de la Salud y Escuela Académica Profesional de Psicología de la Universidad Privada Norbert Wiener declaro que el trabajo académico denominado: **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DE LIMA ESTE, 2023"**, asesorado por el docente Mg. Diego Ismael Valencia Pecho con DNI N° 46196305, con código ORCID 0000-0002-7614-0814, tiene un índice de similitud de 20 (veinte) % con código oid:14912:299920409 verificable en el reporte de originalidad del software Turnitin.

Así mismo:

1. Se ha mencionado todas las fuentes utilizadas, identificando correctamente las citas textuales o paráfrasis provenientes de otras fuentes.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella señalada en el trabajo.
3. Se autoriza que el trabajo puede ser revisado en búsqueda de plagios.
4. El porcentaje señalado es el mismo que arrojó al momento de indexar, grabar o hacer el depósito en el Turnitin de la universidad y,
5. Asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas del reglamento vigente de la universidad.



.....
 Orion Axel Collao Hermoza
 DNI: 74122367



.....
 Mg. Diego Ismael Valencia Pecho
 DNI: 46196305

Lima, 19 de abril del 2024

Tesis

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN
ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIVADA DE LIMA ESTE, 2023**

Línea de investigación

Salud y Bienestar

Asesor

MG. DIEGO ISMAEL VALENCIA PECHO

Código ORCID: 0000-0002-7614-0814

Dedicatoria

A mi querida madre Rosa Yolanda Obregón, cuyo amor incondicional y apoyo constante me han guiado en cada paso y a mi valiente padre Mario Hermoza Williams, cuya sabiduría y perseverancia son fuente de inspiración. Con gratitud y cariño, este logro es un tributo a su amor y sacrificio y a mi hija Estrella quien es mi faro de luz

Agradecimiento

Mi tío Beto, sus palabras de aliento y constante apoyo han sido un faro de guía en momentos de incertidumbre. A mi adorada tía Lidia, sus consejos sabios y tu inquebrantable fe en mis capacidades me han inspirado a seguir adelante incluso en los momentos más desafiantes. A mis padres adoptivos, por su inmensa dedicación y amor incondicional que han sido mi ancla en cada paso de este camino. A mi hermano Cosmo, su apoyo incondicional y su presencia constante han sido un verdadero pilar en este proceso. A mi primo Diego, su enfoque innovador y perspectivas frescas han enriquecido enormemente mi trabajo. Su influencia ha sido invaluable, impulsándome a explorar nuevos horizontes en este proceso.

Índice general

Índice general	5
Índice de tablas	8
Índice de figuras	9
Resumen	10
Abstract	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	13
1.1. Planteamiento del problema	13
1.2. Formulación del problema	16
<i>1.2.1. Problema general</i>	16
<i>1.2.2. Problemas específicos</i>	16
1.3. Objetivos de la investigación	16
<i>1.3.1. Objetivo general</i>	16
<i>1.3.2. Objetivos específicos</i>	17
1.4. Justificación de la investigación	17
<i>1.4.1. Teórica</i>	17
<i>1.4.2. Metodológica</i>	18
<i>1.4.3. Práctica</i>	18
1.5. Limitaciones de la investigación	18
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes	19
<i>2.1.1. Internacionales</i>	19
<i>2.1.2. Nacionales</i>	22
2.2. Bases teóricas	24
<i>2.2.1. Adicción a los videojuegos</i>	24

	7
2.2.2. <i>Habilidades sociales</i>	32
2.3. Formulación de hipótesis	42
2.3.1. <i>Hipótesis general</i>	42
2.3.2. <i>Hipótesis específicas</i>	43
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	44
3.1. Método de la investigación	44
3.2. Enfoque de la investigación	44
3.3. Tipo de investigación	44
3.4. Diseño de la investigación	44
3.5. Población, muestra y muestreo	45
3.6. Variables y operacionalización	47
3.7. Técnica e instrumentos de recolección de datos	49
3.7.1. <i>Técnica.</i>	49
3.7.2. <i>Descripción de los instrumentos.</i>	49
3.7.3. <i>Validez</i>	50
3.7.4. <i>Confiabilidad</i>	51
3.8. Plan de procesamiento y análisis de datos	51
3.9. Aspectos éticos	52
CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	53
4.1 Resultados	53
4.1.1 <i>Análisis descriptivos de resultados</i>	53
4.1.2 <i>Contrastación de hipótesis</i>	57
4.2 Discusión de resultados	60
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	67
5.1. Conclusiones	67
REFERENCIAS	70

	8
ANEXOS	82
Anexo 1: Matriz de consistencia	82
Anexo 2: Instrumentos de medición	84
Anexo 3: Aprobación del comité de ética	88
Anexo 4: Formato de consentimiento informado	89
Anexo 5: Carta de aprobación de la institución para la recolección de los datos	92
	92
Anexo 6: Informe del asesor de Turnitin	93

Índice de tablas

Tabla 1	Estadísticos descriptivos	41
Tabla 2	Frecuencia y porcentaje para la edad	41
Tabla 3	Frecuencia y porcentaje para el sexo	42
Tabla 4	Frecuencia y porcentaje para el grado de estudios	42
Tabla 5	Frecuencia y porcentaje del tiempo de juego	42
Tabla 6	Frecuencia y porcentaje para la adicción a videojuegos	43
Tabla 7	Frecuencia y porcentaje para la variable habilidades sociales	43
Tabla 8	Prueba de ajuste de normalidad	44
Tabla 9	Correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales	45
Tabla 10	Correlación entre abstinencia y habilidades sociales	46
Tabla 11	Correlación entre el abuso y tolerancia y habilidades sociales	47
Tabla 12	Correlación entre los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y habilidades sociales	48
Tabla 13	Correlación entre la dificultad de control de la adicción a los videojuegos s y habilidades sociales	49

Índice de figuras

Figura 1. Modelo explicativo de juego patológico	15
---	----

Resumen

El propósito del estudio consistió en determinar la relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. Se empleó un enfoque cuantitativo, correlacional, diseño no experimental, como instrumento se emplearon el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco y la Escala de Habilidades Sociales de Gismero, a una muestra de 136 estudiantes, 17.6% de sexo femenino y 82.4% masculino. Se encontró que la adicción a los videojuegos no se correlaciona significativamente con las habilidades sociales ($\rho=-0.11$; $p>0.05$); indicando que si los estudiantes desarrollan una adicción a los videojuegos sus habilidades sociales no se verán afectadas. Sin embargo, es imprescindible tomar en cuenta el impacto en la cantidad y concurrencia de interacciones sociales que puede verse influida por un abuso de los videojuegos.

Palabras clave: adicción, videojuegos, adicción a los videojuegos, habilidades sociales.

Abstract

The purpose of the study was to determine the relationship between addiction to video games and social skills in high school students from a private educational institution in East Lima. A quantitative, correlational approach, non-experimental design was used, as an instrument the Chóliz and Marco Video Game Dependency Test and the Gismero Social Skills Scale were used, to a sample of 136 students, 17.6% female and 82.4% male. It was found that video game addiction is not significantly correlated with social skills ($\rho=-0.11$; $p>0.05$); indicating that if students develop an addiction to video games their social skills will not be affected. However, it is essential to take into account the impact on the number and occurrence of social interactions that can be influenced by an abuse of video games.

Keywords: addiction, video games, video game addiction, social skills.

INTRODUCCIÓN

El abuso de videojuegos en adolescentes es una preocupación creciente debido al excesivo tiempo que dedican a jugar, afectando su salud física y emocional, así como el rendimiento académico y las relaciones interpersonales, ya que impide que ellos se relacionen adecuadamente con sus pares. Se requiere una aproximación integral que promueva un uso responsable y alternativas saludables.

En el primer capítulo se trataron aspectos como la introducción y formulación del problema, los objetivos, justificación y las limitaciones del estudio.

En el segundo capítulo se examinaron los antecedentes a nivel nacional e internacional, se presentaron las bases teóricas y las hipótesis del estudio.

El tercer capítulo profundizó en el enfoque metodológico de la investigación, definiendo elementos como el enfoque, diseño, tipo y nivel de investigación. También se detallaron la población, la muestra y el proceso de muestreo. Además, se proporcionó información acerca de los instrumentos empleados y sus características psicométricas.

El cuarto capítulo expuso los resultados, descriptivos e inferenciales, que posibilitaron la evaluación de las hipótesis planteadas. Adicionalmente, se llevó a cabo un análisis y discusión de estos resultados.

En el quinto capítulo se presentaron las conclusiones del estudio, junto con las recomendaciones pertinentes basadas en los hallazgos.

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente, la globalización ha impactado a nivel mundial en diversos aspectos, como lo son lo social, económico, tecnológico y cultural, lo que ha influido en las actividades humanas. En especial los avances tecnológicos/digitales, tal como ha sido el uso de videojuegos, siendo este cada vez más frecuente, incrementándose la incidencia en especial durante la etapa adolescente. Además, en los Estados Unidos, cerca de 200 millones de usuarios hacen uso de los videojuegos más de 14 horas por semana (Newzoo, 2015). De igual manera en España, los videojuegos han llegado a ser el segundo contenido digital/tecnológico más utilizado (Fundación Orange, 2014), la cual representa un negocio muy rentable a nivel económico trayendo ganancias millonarias a las industrias promotoras (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2015).

En los últimos años, el uso excesivo y adictivo de los videojuegos ha sido objeto de investigación principalmente por parte de profesionales de la salud, organizaciones nacionales e internacionales, así como centros de educación superior (Salas *et al.*, 2017). La dependencia de los videojuegos es un problema de índole mental que provoca en el afectado un deseo desmedido e inmanejable de jugar de manera obsesiva. Esta condición se caracteriza por una urgente e irresistible necesidad de jugar y apostar, que se va

intensificando con el tiempo, y que afecta negativamente diversos aspectos de la vida del individuo (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2021).

En función a los datos proporcionados sobre el tiempo que se dedican a jugar, se registró un promedio de 6.2 horas a la semana. Durante el 2017 se estimó que existe más de 15 millones de videojugadores españoles, con una mayor prevalencia en los hombres con un 56% y un 44% en las mujeres, con mayor predominancia de la población adolescente o pre-adolescente entre los 11 y 14 años. Se conoce que el 79% hace uso de todo tipo de videojuegos y aproximadamente el 21% entre los 14 y 18 años hace uso excesivo de estas tecnologías (Statista, 2021).

A nivel nacional, el 20% de los adolescentes de entre 11 y 18 años muestran signos de adicción a los videojuegos, mientras que el 70% de ellos los utilizan de manera abusiva (Vallejos y Capa, 2010). El Ministerio de Salud (MINSA, 2021), reportó que la pandemia había incrementado la adicción a videojuegos en niños y adolescentes, por la llegada del COVID-19, siendo la mayoría de ellos menores, aunque sigue siendo de manera general por el avance tecnológico. Siguiendo a Inga (2019), personas entre 18 y 64 años han tenido la oportunidad de jugar algún videojuego hasta el 2018, representando por el 69%. De ese grupo, el 78% son hombres y 22% mujeres considerándose gamer, el 55% son solteros y 82% labora o labora y estudia. En relación a la frecuencia del uso de videojuegos, el 76% de hombres juegan con una frecuencia de una vez por semana, mientras que solo el 56% de mujeres lo hace con la misma frecuencia. Las plataformas como smartphone (38%), playstation (20%), laptop (19%) y computadora personal (12%), son las de mayor uso por los gamers. De esta manera, la actividad recreativa puede funcionar como una especie de gratificación en un principio, debido a que su uso brinda entretenimiento, contentamiento, reconocimiento, entre otros beneficios. Sin embargo, con el transcurso del tiempo, esta situación puede variar, especialmente cuando las

personas empiezan a alejarse de su entorno familiar y social, así como de su desempeño laboral o académico (Echeburúa y de Corral, 2010).

Por su parte Griffiths y Meredith (2009) señalan que la ludopatía está vinculada a consecuencias desfavorables, como abandonar actividades esenciales, descuidar relaciones sociales importantes, optar por la soledad al realizar actividades y perder interés en el entorno social (Betancourt y González, 2013).

Las habilidades sociales comprenden una variedad de aptitudes y habilidades específicas y generales relacionadas con la comunicación y la solución de problemas en situaciones sociales o emocionales que involucran la interacción entre personas (Goldstein et al., 1989).

Al respecto, Tejeiro *et al.* (2009) sugieren que los videojuegos tienen el potencial de generar aislamiento en los usuarios, ya que las actividades de juego suelen realizarse en solitario, frente a una pantalla de computadora, tableta o celular. Como resultado, el individuo puede disminuir significativamente sus interacciones sociales con amigos y volverse menos interactivo, lo que podría poner en peligro sus habilidades sociales. El último Examen Censal de Estudiantes (ECE, 2018) desarrollado por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022) evidenció que, en Perú, se les da mayor importancia a las habilidades de comunicación y matemáticas en la educación, en lugar de enfocarse en el desarrollo de habilidades sociales. Esto puede impedir el desarrollo de los adolescentes, porque pueden generar el uso inadecuado de los videojuegos, lo que aumenta su vulnerabilidad a problemas sociales y situaciones de riesgo.

Llevar a cabo la investigación actual en jóvenes es importante porque durante esta fase ocurren numerosos cambios en los que todavía se están estableciendo su identidad y construyendo su personalidad (Weissmann, 2011). Por lo tanto, es crucial enfocarse en garantizar que el individuo tenga habilidades adecuadas para interactuar en sociedad y

enfrentar de manera efectiva los diferentes riesgos que pueden surgir en su entorno social. Por todo lo expuesto, la investigación se centra en la problemática de dos variables como es la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en escolares.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿Cuál es el nivel predominante de adicción a los videojuegos en los estudiantes de secundaria?
2. ¿Cuál es el nivel predominante de las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?
3. ¿Cómo es la relación entre la dimensión abstinencia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?
4. ¿Cómo es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?
5. ¿Cómo es la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?
6. ¿Cómo es la relación la dimensión dificultad de control de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Precisar el nivel predominante de adicción a los videojuegos en los estudiantes de secundaria.
2. Identificar el nivel predominante de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.
3. Precisar cómo es la relación entre la dimensión abstinencia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.
4. Precisar cómo es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.
5. Establecer cómo es la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.
6. Establecer cómo es la relación entre la dimensión dificultad de control de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Teórica

La investigación tiene la intención de evaluar el grado de dependencia hacia los videojuegos y el nivel de habilidades sociales en adolescentes. A menudo, estos aspectos son pasados por alto por los docentes en su labor de orientación y tutoría hacia los estudiantes. Por lo tanto, la importancia del estudio radica en la posibilidad de proporcionar información detallada y estructurada sobre estas características, y en entender cómo estas dos variables están relacionadas.

1.4.2. Metodológica

En cuanto a la metodología a utilizar, se explicó que se seleccionaron dos instrumentos: el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) desarrollado por Chóliz y Marco, y la Escala de Habilidades Sociales de Gismero. Ambos fueron expuestos a un riguroso proceso estadístico y psicométrico para comprobar su validez y confiabilidad, lo que los hace útiles para otras investigaciones científicas y en otros entornos académicos para mejorar la metodología de comparación.

1.4.3. Práctica

Igualmente, en cuanto a la justificación práctica se refiere, se considerará necesario diseñar y llevar a cabo programas diseñados para intervenir psicológicamente y disminuir o prevenir comportamientos adictivos, así como mejorar las habilidades sociales en contextos particulares, como en el ámbito educativo, familiar y social. Por otra parte, los tutores que brindan apoyo socio-afectivo y cognitivo a los alumnos desempeñarían un papel fundamental en la difusión de comportamientos sanos, incluido el empleo óptimo de las nuevas tecnologías. Esto es especialmente importante en la actualidad, en la que el avance de la tecnología y el proceso de globalización nos impulsan a seguir ese camino, lo cual siempre debe ser analizado cuidadosamente para proteger nuestra salud mental.

1.5. Limitaciones de la investigación

Se enfrentó limitaciones debido a la restricción de tiempo y a una leve dificultad en el acceso a la muestra; sin embargo, el investigador tomó las medidas adecuadas para superar estos obstáculos. A pesar de estas limitaciones, el estudio proporcionó información valiosa para comprender el problema.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Ortiz y Oviedo (2022) realizaron un estudio en 35 estudiantes de una institución educativa en Bucaramanga, Colombia, para describir la relación entre los hábitos del uso de videojuegos y las habilidades sociales. El enfoque propuesto fue descriptivo y correlacional. Los instrumentos empleados fueron la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero y el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Puche. Los resultados revelaron que no se pudo encontrar relación entre las variables de estudio de manera general ($r = .216$, $p > .05$), no obstante, se encontraron relaciones significativas específicas ($p < .05$), a nivel de dimensiones, donde la abstinencia y expresión de enfado o disconformidad, también en problemas ocasionados por los videojuegos y hacer peticiones, se correlacionaron directamente.

Toaza y Lara (2022) investigaron en 120 escolares de la ciudad de Ambato-Ecuador, la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales. La metodología utilizada fue el enfoque cuantitativo de corte transversal y correlacional. Se aplicaron el Test de Dependencia a Videojuegos de Choliz y Marcos y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein. Se hallaron niveles bajos y moderados de dependencia a los videojuegos, así como niveles normales y buenos de habilidades

sociales. El género masculino es más propenso a ser dependientes con respecto a las mujeres. Se concluyó que no existió relación entre las variables de estudio ($\rho = -.147$; $p > .05$).

Sánchez *et al.* (2021) encuestaron a 581 adolescentes de una institución pública de nivel secundaria ubicada en Ciudad del Carmen, Campeche, en México, con el propósito de describir el patrón de uso y los problemas de asociados al consumo de los juegos de video. El enfoque empleado fue cuantitativo, transversal y descriptivo. Se administraron los siguientes instrumentos: Cuestionario sobre datos personales, patrón y uso de videojuegos y Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Los resultados revelaron que el 85.5% de los adolescentes han hecho uso de videojuegos, manifestaron también que llevaron más de 5 años jugando (44.6%), siendo el uso de las consolas de videojuegos (50.9%) las más frecuentes y el juego más utilizado fue el denominado Garena Free Fire con el 36.6%, además 35.4% señaló que jugaban menos de una hora diaria y el 33.5% jugaban todos los días. Al analizar el TDV de manera general obtuvieron una media de 30.0 ($DE = 21.68$). Por último, el 56.5% presentaron una dependencia baja y el 7.6% alta, la sub-escala de dificultad en el control fue la que presentó el valor más alto con una dependencia baja (42.2%) y la sub-escala de abuso y tolerancia presentó la de mayor proporción con respecto a la dependencia moderada (42.2%) y alta (13.9%).

Sánchez y Silveira (2019) encuestaron a una población de 185 adolescentes, entre 14 a 16 años, de un centro educativo estatal del Estado de Campeche en México, para identificar la prevalencia y dependencia a los videojuegos. Fue una indagación exploratoria y descriptiva. Se administró como instrumento el Test de Dependencia a Videojuegos. Los resultados mostraron que el 42.5% (79) de los encuestados refirieron no depender de los videojuegos, el 46.8% (86) indicó un uso moderado, y el 10.6% (20) mostró un nivel alto en dependencia hacia los videojuegos. Para el factor abstinencia, el

48.4 % (90) de los participantes expresaron un nivel de abstinencia moderado, un 40.6% (75) refirió un nivel bajo, y un 11% (20) presentó un alto nivel. Para el factor abuso y tolerancia, el 35.8% (66) de los participantes notificaron un bajo nivel, mientras que, un 9.9% (19) representaron un nivel alto. Para el factor problemas asociados a los videojuegos, el 12 % (22) reportó un nivel alto y en cuanto al factor dificultad en el control, el 9.7% (18) de los encuestados indicaron tener dificultades en dejar de jugar.

Van den *et al.* (2018) realizaron un estudio en 538 adolescentes de ambos sexos en etapa escolar en Utrecht, Países Bajos. Tuvieron como propósito investigar el impacto de uso intensivo de videojuegos y redes sociales, satisfacción con la vida, bienestar psicosocial, competencia social y rendimiento académico. La metodología empleada fue la cuantitativa de corte longitudinal. Los instrumentos fueron compartidos a través de una encuesta autoaplicada en línea. Los resultados demostraron que el uso desordenado de videojuegos tuvo un impacto negativo en la satisfacción con la vida y la competencia social percibida de los adolescentes. Por otro lado, el uso intensivo de juegos y redes sociales tuvieron efectos positivos previstos en la competencia social percibida de los adolescentes, aunque redujo el rendimiento académico. Se concluyó que, los síntomas del uso desordenado de juegos y redes sociales predicen una disminución de la psicosocial bienestar y rendimiento escolar de los adolescentes.

Andrade *et al.* (2018) encuestaron a 3 178 adolescentes escolares del primer y segundo año de bachillerato de un total de 76 centros educativos de Ecuador, donde el 52.8% fueron varones y 47.2% mujeres, cuyas edades oscilaron entre 14 y 17 años, con el propósito de conocer la prevalencia del uso problemático de videojuegos y su asociación con algunas variables sociodemográficas. Fue una indagación no experimental, ex post facto, comparativa y transversal. Se administraron como instrumentos: La Escala de Adicciones a los Juegos en Internet y un Cuestionario

sociodemográfico. Los principales resultados muestran que 1.13% reportaron un uso problemático de adicción a los videojuegos, mientras que el 98.87% reportaron un uso no problemático, siendo el grupo de hombres el de mayor prevalencia. Existen diferencias significativas de acuerdo al sexo ($t=-12.604$; $p=.000$; $d=.45$) y zona de residencia ($t=2.080$; $p=.038$; $d=.09$). Sin embargo, las variables: edad y tipo de familia, no genero discrepancias estadísticamente significativas. De acuerdo con el tipo de centro educativo, se encontró discrepancia estadísticamente significativa entre las instituciones de tipo pública y privada ($p=.022$), precisando que los centros educativos privados reportan mayor uso problemático de videojuegos.

2.1.2. Nacionales

Araujo y Santisteban (2022) encuestaron a 308 estudiantes de secundaria en la región de San Martín, con el fin de relacionar la adicción a los videojuegos y la sociabilidad. La metodología fue de tipo no experimental, descriptivo y correlacional. Los instrumentos aplicados son: La Escala de Videojuegos (GAS) y la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales. Los resultados encontrados, determinaron que existió correlación inversa y significativa entre la adicción a los videojuegos y la sociabilidad ($\rho=-.756$; $p=.000$), de igual manera sucedió con las dimensiones de ambas variables, en asertividad ($\rho=-.679$), comunicación ($\rho=-.677$), autoestima ($\rho=-.696$) y la toma de decisiones ($\rho=-0.645$). Se concluyó que, a mayor nivel de adicción, menor será la sociabilidad en los adolescentes.

De la Cruz (2021) realizó una investigación en 115 adolescentes de una Institución Educativa Estatal de Huancayo, para evaluar la relación entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los escolares. El diseño utilizado fue descriptivo-correlacional. Los instrumentos fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TVD) de y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales. Se evidenció que el uso de los videojuegos

se correlaciona significativa e inversamente ($\rho = 0.257$, $p = 0.00$) con las habilidades sociales, además con las habilidades avanzadas y habilidades relacionadas a los sentimientos. Las demás dimensiones no demostraron relación alguna.

Pillaca (2020) encuestó a 256 estudiantes de ambos sexos, de edades entre 12 a 18 años, perteneciente a una institución educativa pública de Comas. Se buscó determinar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales. El estudio fue no probabilístico, no experimental y correlacional. Los instrumentos fueron la Lista de Chequeo Conductual de Habilidades Sociales y la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). Los hallazgos pudieron demostrar que el uso de videojuegos y las habilidades sociales ($p < .01$; $\rho = -0.229$) se correlacionan significativa e inversamente. Se ha llegado a la conclusión de que, en este estudio, a medida que aumentó el uso de videojuegos, disminuyeron las habilidades sociales de los participantes.

Huayta (2020) evaluó a 161 estudiantes de 1° año de secundaria, incluyendo ambos sexos, de una institución educativa pública de Tacna, con el propósito de comprender la relación que existe entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos. Fue una indagación de nivel correlacional y diseño no experimental. Se administraron los siguientes instrumentos: El Test de Dependencia de Videojuegos y la Lista de Chequeo Conductual de Habilidades Sociales. Se descubrió que el 52.8% de la muestra tuvo una dependencia baja en relación a los videojuegos, mientras que un 44.7% se encontraba en un nivel moderado y solo el 2.5% presentó un nivel alto de dependencia. En cuanto a las habilidades sociales, el 29.8% de la muestra demostró un nivel normal, mientras que el 25.5% presentó un nivel bajo y finalmente, el 27.3% presentó un nivel deficiente. Por último, se determinó que entre habilidades sociales y adicción a los videojuegos existió correlación ($\rho = -.246$, $p = .03$). Asimismo, se constató que hubo una conexión entre todas las facetas de la habilidad social y la adicción a los videojuegos.

Alave y Pampa (2018) evaluó a una muestra de 375 adolescentes, de 1° a 5° de secundaria, incluyendo ambos sexos, de un centro educativo público de San Juan de Lurigancho, con el propósito de determinar si existe relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales. Para tal fin, se recurrió a una indagación de tipo correlacional y diseño no experimental. Se administraron los siguientes instrumentos: el Test de Dependencia de Videojuegos y la Lista de Chequeo Conductual de Habilidades Sociales de Goldstein (1978). Según los hallazgos, el 45.5% de los encuestados no tiene dependencia de los videojuegos, lo que significa que no los emplean o solamente los utilizan como una forma de entretenimiento; en contraste, el 40.5% de los estudiantes tuvieron un nivel moderado de habilidades sociales. Por último, se encontró una relación significativa pero débil y negativa entre la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales generales ($\rho = -.132$; $p < .05$), las habilidades alternativas a la agresión ($\rho = -.209$; $p < .05$) y habilidades relacionadas con el estrés ($\rho = -.108$; $p < .05$).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Adicción a los videojuegos

Definición.

La Real Academia Española (RAE, 2014), delimita videojuego como un juego electrónico que se puede ver en una pantalla y, en términos generales, se define como una actividad lúdica que se lleva a cabo en un dispositivo electrónico para entretenerse, divertirse o mejorar habilidades específicas. Desde su introducción en los años 70 por Atari, los videojuegos se han diversificado y sofisticado enormemente, y ahora existen en una variedad de formatos, incluyendo juegos de computadora, consolas y dispositivos móviles, y se pueden jugar individualmente o en línea. Mientras que los videojuegos ofrecen beneficios educativos, sociales, terapéuticos y cognitivos, el uso excesivo puede tener un impacto negativo en el bienestar de los usuarios.

Es así que se ha definido como una forma de adicción conductual que involucra una interacción excesiva entre el usuario y la máquina, y se caracteriza por cambios en el estado de ánimo, tolerancia, abstinencia, conflicto y recaídas (American Psychological Association [APA], 2014). El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) y la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) la han incluido como una adicción conductual que puede tener consecuencias negativas significativas en la vida personal y diaria del individuo.

La principal característica de esta concepción de la adicción es que, con frecuencia, en grupos o individualmente, las personas tienden a jugar videojuegos de manera repetida durante varias horas, lo cual puede provocar un importante deterioro o malestar clínico. Además, el abuso de los videojuegos puede impactar negativamente en la vida cotidiana, el desempeño académico, las relaciones familiares y el desarrollo emocional, especialmente en niños y adolescentes que aún no han desarrollado completamente su corteza prefrontal (Hyun *et al.*, 2015).

Signos y síntomas de la adicción

Por una parte, un signo es una manifestación objetiva de una enfermedad o trastorno que puede ser observada o medida por un médico o profesional de la salud (Desviat, 2010); mientras que los síntomas se definen como cualquier manifestación percibida subjetivamente por una persona que indica la presencia de una enfermedad, trastorno o condición médica, son la forma en que el cuerpo comunica que algo no está funcionando correctamente y puede variar en su naturaleza y gravedad, así como afectar diferentes partes del cuerpo (Castro, 2020). La principal diferencia entre un signo y un síntoma radica en su naturaleza objetiva versus subjetiva; mientras que los signos son manifestaciones observables por un profesional de la salud, los síntomas son experiencias subjetivas informadas por el paciente; siendo ambos necesarios para llegar aun

diagnóstico clínico (Aguilar, 2020). Los criterios para catalogar una conducta como adictiva o una dependencia a sustancias se estipulan en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales en su 5ta versión (APA, 2014), mismos que se exponen a continuación:

Un consumo problemático que causa un deterioro significativo o malestar clínico, expresado por tres o más de los siguientes síntomas:

- **Tolerancia:** La persona experimenta una creciente demanda de la sustancia para obtener los resultados deseados, o nota una disminución en los efectos al consumir la misma cantidad de manera constante.
- **Abstinencia:** Experimentar los signos de privación distintivos de una sustancia al cesar su consumo, o recurrir al consumo de la misma sustancia (o una similar) para mitigar o evitar los efectos de la privación.
- **Consumo excesivo:** Ingerir la sustancia de manera regular en volúmenes superiores o durante períodos más extensos de los inicialmente previstos.
- **Deducción de tiempo:** Emplear una cantidad considerable de tiempo en actividades relacionadas con la adquisición, utilización o recuperación de los efectos de la sustancia (como acudir a múltiples médicos o realizar largos desplazamientos para obtenerla).
- **Interferencia en actividades importantes:** Disminución notoria de interacciones sociales, laborales o de entretenimiento a causa del uso de dicha sustancia.
- **Consumo a pesar de problemas recurrentes:** Persistir en el uso de la sustancia a pesar de tener pleno conocimiento de los trastornos mentales o físicos que se generan o se agravan como resultado de su consumo.

Ahora bien, es importante aclarar que dichos criterios se han tipificado para la adicción a sustancias; sin embargo, es factible su extrapolación hacia el campo de la

adicción a los videojuegos. De esta manera, se toma el termino sustancia y se sustituye por estímulo, toma en consideración a este como el videojuego en sí.

Teoría explicativa y dimensiones de la adicción a los videojuegos.

El modelo explicativo de la ludopatía se basa en la propuesta de Chóliz y Marco (2011) de enfoque cognitivo-conductual. Según ellos, las principales motivaciones que impulsan la adicción a los videojuegos en un individuo son: la experiencia de un entorno atractivo y agradable en el que el jugador tiene control y dominio, el acceso a contenidos interesantes y creativos para interactuar con otros jugadores y compartir desafíos, metas y logros. Esta combinación actúa como un refuerzo positivo que incrementa el tiempo de juego de manera descontrolada, lo que a largo plazo puede llevar a la dependencia y, posteriormente, a la adicción, tal como se explicó anteriormente.

Figura 1

Modelo explicativo de juego patológico



Nota: Propuesta modelo cognitivo conductual de Chóliz y Marco (2011).

Chóliz y Marco (2011) plantearon las siguientes dimensiones:

1. **Abstinencia:** referido a la incomodidad que siente cuando se interrumpe el juego o cuando no puede jugar por un tiempo. Esta respuesta también indica que el individuo utiliza los videojuegos como una forma de lidiar con emociones negativas, lo cual es un factor crítico en el desarrollo de la adicción. Cuando se

juega para evitar o escapar de la incomodidad emocional, esto refuerza negativamente la conducta de jugar y su extinción será más difícil y dolorosa que si el juego fuera principalmente por diversión o para obtener recompensas positivas.

2. **Abuso y tolerancia:** es el aumento progresivo del consumo para lograr los mismos resultados iniciales, lo que provoca una sensación de insatisfacción incluso si no se ha realizado un cambio en la frecuencia y juego que consume. La tolerancia es un factor clave que se asocia directamente con el abuso, ya que se requiere un incremento constante en la cantidad de juego para alcanzar la satisfacción que se experimentaba.
3. **Problemas derivados del consumo excesivo:** enfocado en los efectos negativos que puede tener el exceso de juego, Específicamente en el ámbito de las relaciones interpersonales, ya sea en el contexto familiar o social, así como en la transformación de conductas saludables, como la carencia de descanso adecuado y pautas de alimentación inadecuadas.
4. **Dificultad en el control:** Hace alusión a la complicación que siente al intentar abandonar el juego una vez que se está sumergido en él, como al hecho de que diversas situaciones provocan un fuerte anhelo por comenzar a jugar.

Características clínicas de adicción a los videojuegos.

Las personas con adicción a los videojuegos suelen mostrar un patrón de comportamiento en el que dedican una cantidad excesiva de tiempo a jugar, a menudo a expensas de otras responsabilidades y actividades. Pueden experimentar dificultades para controlar la cantidad de tiempo que pasan jugando, y pueden sentir una creciente necesidad de jugar más para obtener la misma sensación de satisfacción. Esto puede llevar a la negligencia de relaciones personales, deberes académicos o laborales, y actividades

sociales. Además, pueden mostrar signos de irritabilidad, ansiedad o agitación cuando se les impide jugar. La adicción a los videojuegos puede afectar negativamente la salud mental y física, disminuyendo la calidad de vida general de la persona.

Si se aplica los mismos estándares utilizados en el diagnóstico de la dependencia de sustancias, pero en lugar de consumir sustancias, lo aplicamos al juego, podemos identificar los criterios que se describen a continuación para caracterizar la dependencia de videojuegos (Chóliz y Marco, 2011):

- Tolerancia requiere ahora jugar por períodos más largos o a una variedad de juegos, no simplemente seguir un patrón antiguo de juego.
- La abstinencia se refiere al malestar emocional que surge cuando se detiene el juego o se pasa demasiado tiempo sin jugar.
- Las personas juegan más de lo que originalmente habían planeado. Aunque desean dejar de jugar, no pueden hacerlo.
- Se dedica un tiempo excesivo a actividades relacionadas con los videojuegos, lo que interfiere con las actividades diarias.
- A veces, las personas dejan de hacer otras acciones para jugar más.
- A pesar de ser conscientes de que el juego les perjudica, continúan jugando.

Años más adelante, Álvarez (2013, citado por Corrales, 2019) refiere otras características problemáticas que distinguen a un adicto de los videojuegos:

1. Preocupación excesiva: La persona manifiesta una preocupación específica por los juegos cuando está alejada de ellos, mostrando signos de irritabilidad, apatía y una mayor atención a los videojuegos.
2. Mentir sobre el uso de los videojuegos: Estos individuos suelen subestimar la cantidad de tiempo que dedican a jugar y justifican su comportamiento dando

excusas falsas sobre el uso de la computadora para actividades educativas, culturales u otras tareas.

3. Falta de control: La persona experimenta dificultades para regular el tiempo que dedica a utilizar una computadora o una consola de juegos. A pesar de que su intención inicial puede ser emplear solo unos 15 o 20 minutos, termina extendiendo ese periodo continuamente, lo que resulta en un uso de varias horas.
4. Pérdida de tiempo: La persona que presenta signos de adicción pasa tiempo en su videojuego, aunque no lo esté usando activamente, quizás aguardando a que el juego se cargue o a la respuesta de otro jugador.
5. Impacto negativo en otros aspectos de la vida: comienza a descuidar otros aspectos de su vida diaria y se va aislando poco a poco de sus amigos y familiares. En casos extremos, incluso puede llegar a descuidar su apariencia física y su higiene personal.
6. Esconderse de situaciones o sentimientos negativos o incómodos: los individuos recurren a los videojuegos como un refugio para escapar de situaciones o emociones incómodas, como tristeza, conflictos, bajo rendimiento académico, entre otras. En otras palabras, utilizan los videojuegos como una forma de evadir sus problemas.
7. Actitud defensiva: Cuando se les critica por dedicar demasiado tiempo a los videojuegos, suelen reaccionar defensivamente. La negación en estas circunstancias suele indicar una actitud problemática, especialmente si la persona no muestra preocupación por alejarse de su entorno social y familiar.
8. Mal uso del dinero: Suele haber una tendencia a gastar una cantidad excesiva de dinero en actividades como jugar videojuegos, adquirir objetos relacionados con

el juego favorito, comprar accesorios para la consola o la computadora, entre otros.

9. Sentimientos encontrados: Lo que antes generaba emociones de felicidad y entusiasmo, termina produciendo sentimientos de remordimiento y arrepentimiento. Estos sentimientos pueden ser el resultado del tiempo excesivo invertido en el juego o de discusiones con seres queridos que reclaman atención y tiempo.

A partir de lo que señala el autor, se puede deducir que las particularidades de aquellos que padecen adicción a los videojuegos suelen ser agravantes y tienen un impacto negativo en su bienestar emocional, especialmente a personas con características agresivas u otras. Asimismo, el deterioro del comportamiento social puede generar conflictos entre el jugador y los círculos que lo rodean (Corrales, 2019).

Adolescencia y uso de los videojuegos.

La adolescencia es una etapa crucial, no solo afecta a quienes la padecen, sino también a todo su entorno familiar, por lo que se considera una etapa frágil. Cabe mencionar que en lo que respecta a los videojuegos, los adolescentes son el grupo más adictivo, cuyas consecuencias pueden representar diversas amenazas para su vida. Si no se controlan desde el principio, pueden caer en un círculo vicioso de dependencia de los videojuegos (Barrios y Pérez, 2018).

Precisamente, la Dirección de Adicciones del “Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (2014) recomienda a los padres que estén atentos al acceso de sus hijos a los videojuegos para evitar la posible adicción. Es fundamental que los padres supervisen el uso de la computadora para evitar el exceso en los juegos multimedia y fomentar una comunicación horizontal y constante para cuidar la salud

mental de sus hijos. También se sugiere promover actividades físicas y recreativas para prevenir la adicción a los videojuegos.

El instituto en cuestión afirmó que los individuos adictos a los videojuegos pasan largas horas frente a sus computadoras, lo que los lleva a experimentar fatiga, incomodidad y dificultades para llevar a cabo sus tareas diarias. Este comportamiento los mantiene en un estado constante de tensión, lo que puede resultar en depresión y/o ansiedad, trastornos de conducta como mentir y tomar dinero, una disminución en su desempeño académico y la ausencia de clases, lo que en algunos casos puede llevar a la interrupción de sus estudios. En situaciones en las que el individuo también presenta otro trastorno psiquiátrico, como un cuadro psicótico o un trastorno de personalidad antisocial, puede confundir la realidad con la fantasía del juego, lo que puede provocar síntomas de agresividad que en situaciones extremas pueden tener consecuencias graves. El instituto también señaló que la adicción a los videojuegos es más común entre adolescentes y adultos jóvenes, y puede comenzar a una edad temprana, generalmente a los 9 años, aunque la edad promedio es de 12 años.

2.2.2. Habilidades sociales

Definición.

En la literatura de Psicología, los términos habilidades sociales y competencia social se suelen emplear como palabras equivalentes, especialmente por aquellos autores que destacan la importancia del comportamiento en términos de su capacidad de adaptación al entorno y sus repercusiones (Arellano, 2012).

Aunque hay diversos autores que han trabajado en este concepto, no existe un acuerdo sobre la terminología utilizada ni sobre qué comportamientos específicos constituyen habilidades sociales. Sin embargo, se coincide en que este concepto debe ser entendido dentro del contexto cultural en el que se aplica.

Caballo (1987) cree que existen muchas definiciones de habilidades sociales, pero no hay consenso sobre este tema, pero puntualiza las habilidades sociales como una serie de acciones que un individuo realiza en un entorno social para expresar sus emociones, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera apropiada para la situación presente, al mismo tiempo que respeta las acciones de los demás. Estas acciones suelen resolver los problemas inmediatos y reducir la posibilidad de problemas futuros. De igual manera, se refiere a la capacidad de relacionarse con los demás en un entorno determinado de manera específica, que sea aceptable y valorada socialmente, y que sea beneficioso tanto para uno mismo como principalmente para los demás (Combs y Slaby, 1977).

Por otra parte, Ladd y Mize (1983) propusieron una nueva forma de concebir las habilidades sociales que incorpora aspectos conductuales, cognitivos y sociales, señalando que se refiere a la capacidad de estructurar pensamientos y comportamientos de manera coherente y orientada hacia metas sociales e interpersonales culturalmente apropiadas, formando un curso de acción integrado. Por su parte, Goldstein *et al.* (1989), precisan las habilidades sociales como la interacción social se basa en la acumulación de hábitos, actitudes, pensamientos y sentimientos, que se van adquiriendo a lo largo de la vida mediante la educación, la experiencia y el tiempo

Asimismo, Kelly (2004) las concibe como las conductas que aprendemos para relacionarnos con los demás y obtener una respuesta positiva del entorno, y luego enfrentar las consecuencias de esas acciones, se llaman conductas sociales aprendidas. Asimismo, Gismero (2000) delimita las habilidades sociales como el conjunto de expresiones verbales y no verbales que son específicas del contexto interpersonal y que permiten que un individuo exprese sus sentimientos, preferencias, necesidades, opiniones o derechos de una manera respetuosa y sin generar ansiedad en los demás, al mismo tiempo que se respeta a los demás.

Monjas (2007) asevera que “las habilidades sociales son un numeroso y variado conjunto de conductas que se ponen en juego en situaciones de interacción social, es decir, en situaciones en las que hay que relacionarse con otras personas" (p. 39).

Modelo psicosocial básico de Argyle y Kendon.

Según Pades (2003), Argyle y Kendon presentaron un modelo sobre la dinámica de las habilidades sociales que utiliza la analogía de la relación entre el hombre y la máquina como su elemento principal. Este modelo integra conductas motoras, procesos perceptivos y cognitivos en un rol, y desplaza el conjunto de habilidades necesarias para operar una máquina hacia las destrezas requeridas para relacionarse adecuadamente con los demás. El modelo también señala que hay similitudes entre la comunicación social y las destrezas físicas, las cuales se representan como un ciclo que engloba varios procedimientos interrelacionados.

1. Fines de la actuación hábil: deben ser alcanzados de manera adecuada en el final de una actividad hábil.
2. Percepción selectiva de las señales: Las personas eligen qué señales sociales de los demás notar y procesar de manera selectiva.
3. Procesos centrales de traducción: Los procesos centrales de traducción implican darle un sentido específico a la información del otro y planificar la acción alternativa que se considere eficiente en una situación dada.
4. Respuestas motrices o actuación: La actuación o respuesta motriz se refiere a la ejecución de las alternativas seleccionadas como eficientes frente a la situación presentada por los interlocutores.
5. Feedback y acción correctiva: El feedback y la acción correctiva se dan cuando la acción ejecutada por el individuo es percibida como una señal social por el interlocutor, lo que completa el ciclo de interacción. Si la acción ejecutada por el

primer sujeto es considerada inadecuada por el interlocutor, se producirá un fallo en el circuito de interacción y generará un comportamiento incompetente.

6. El timing de las respuestas: es necesario sincronizar las respuestas de los interlocutores para lograr una adecuada comunicación. Para ello, los interlocutores deben asumir el papel del otro y anticipar cuándo será necesario emitir una respuesta y cómo puede estar influenciado por el otro.

Teoría del Aprendizaje Social.

Bellack y Morrison (1982, citado por Caballo, 2007) indicaron que la teoría del aprendizaje social ofrece la explicación más convincente para el aprendizaje temprano de la conducta social. Según esta teoría, las habilidades sociales se consideran conductas aprendidas, y la imitación se considera el factor socializador más importante (Kelly, 2004). Los niños observan cómo sus padres interactúan con ellos y con otras personas, y de esta manera, adquieren su manera de ser. En este sentido, Bandura (1987) desde este modelo explica la adquisición temprana de las habilidades sociales mediante los siguientes procedimientos:

- a) **Aprendizaje por observación:** Los niños aprenden al observar y replicar diferentes aspectos de la conducta social de quienes los rodean, tales como el lenguaje utilizado, los temas de conversación, la entonación de la voz, las expresiones faciales, la distancia entre personas, entre otros. Estas personas incluyen padres, maestros, compañeros y otros individuos que conforman su entorno social. De hecho, Bandura destacó la importante influencia de los modelos simbólicos que son presentados a través de la televisión.
- b) **Instrucción:** Los educadores adultos enseñan a los niños reglas claras de comportamiento social, tales como solicitar las cosas con amabilidad, expresar gratitud, evitar gritar y no hablar mientras se mastican los alimentos.

- c) **Manejo de contingencias:** Las personas que interactúan con los niños refuerzan su comportamiento social apropiado mediante diversas acciones. Por ejemplo, un profesor puede elogiar a su alumno por participar en clase con sus opiniones, mientras que un padre puede retirar su atención cuando su hijo pequeño dice una "palabrota". También es posible reforzar la conducta de inhibición social.

De acuerdo con Kelly (2004) las destrezas sociales se consiguen de forma natural debido a diversos mecanismos fundamentales de enseñanza. Entre ellos se incluyen:

- **Reforzamiento directo:** La manera en que las habilidades sociales se desarrollan naturalmente es influenciada por varios factores, incluyendo la valoración subjetiva que cada individuo asigna al refuerzo social, la especificidad de las circunstancias en las que se produce el refuerzo y la consistencia de las contingencias de refuerzo. Estos factores rigen cómo la historia de refuerzo personal moldea el desarrollo de las habilidades sociales (Kelly, 2004).
- **Aprendizaje por observación o modelado:** El mismo instituto, señaló que los adictos al videojuego pasan muchas horas en sus computadoras, lo que lo lleva a estados de fatiga, incomodidad y falla en su devenir cotidiano manteniéndose en tensión constante que lo puede llevar a cuadros depresivos y/o de ansiedad, trastornos de conducta (mentir, coger dinero,) disminuir sus actividades académicas, faltar a clases llegando en ocasiones a perder los estudios. Y en ocasiones cuando comorbilidad con otra patología psiquiátrica (cuadro psicótico, trastorno de personalidad antisocial etc.), puede existir una mezcla entre la realidad y la fantasía del juego, lo cual puede llevar a manifestar signos de agresividad que, en casos extremos, pueden tener consecuencias trágicas. Es importante destacar que la adicción a los videojuegos afecta principalmente a adolescentes y adultos jóvenes, aunque también puede surgir a partir de los 9 años,

siendo la edad promedio de inicio alrededor de los 12 años. Esto puede interferir con el proceso de aprendizaje de otras conductas.

- **Retroalimentación interpersonal:** En situaciones sociales, recibimos feedback cuando otras personas nos comunican su reacción hacia nuestra conducta (Kelly, 2004). Este feedback puede ser positivo y reforzar ciertos aspectos de nuestra conducta, o negativo y debilitar aspectos específicos. Además, el feedback puede ser explícito o implícito (Vallés y Vallés, 1996). Según Kelly (2004), lo mejor es recibir feedback directo que incluya información específica. De esta manera, el feedback será más efectivo si se asocia con elementos específicos de la conducta y se comunica verbalmente y de manera directa con la persona. De este modo, la persona receptora estará más preparada para cambiar y mejorar su influencia en los demás.
- **Expectativas cognitivas:** Según Kelly (2004), las convicciones o anticipaciones acerca de la probabilidad de afrontar exitosamente una situación específica se fundamentan en la previa vivencia del individuo en circunstancias parecidas. Si el resultado de esas experiencias anteriores ha sido positivo, es probable que el sujeto tenga una expectativa favorable de éxito en la situación actual, lo que aumentaría la probabilidad de que se produzca cierta conducta social. En cambio, si las experiencias anteriores han sido negativas, es probable que el sujeto tenga una expectativa desfavorable de éxito en la situación actual, lo que disminuiría la probabilidad de que se produzca cierta conducta social (Vallés y Vallés, 1996).

Desde esta perspectiva de la teoría de aprendizaje social, Gil y León (1998, citados por Mancco, 2018) exponen que la incompetencia social podría ser explicada, entre otras razones, por lo siguiente:

- La falta de habilidades conductuales adecuadas en un individuo puede deberse a una socialización inadecuada o a la falta de experiencias sociales relevantes.
- La presión generada por la ansiedad condicionada a ciertos estímulos presentes en una situación interpersonal específica, junto con las expectativas negativas en relación a la habilidad social, puede provocar la supresión de comportamientos necesarios en dicha situación.

Aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales.

Es necesario comprender el proceso mediante el cual se adquieren las capacidades sociales para comprender su desarrollo. Como asevera Caballo (1987) no hay evidencia definitiva sobre el momento y la forma en que se adquieren las habilidades sociales, aunque es claro que la infancia es un período crucial para ello. Durante esta etapa, es posible que los niños ya tengan ciertas tendencias temperamentales que se reflejen en su comportamiento, y que estén influenciados por factores fisiológicos heredados que afecten su respuesta a situaciones sociales.

Buck (1987, citado en Arellano, 2012) considera que el temperamento se presenta como una manifestación involuntaria de las emociones que impacta en el entorno social y emocional de las relaciones humanas, así como en la eficacia del aprendizaje. En términos precisos, los niños que tienen una personalidad más extrovertida brindan a los demás más información acerca de su estado emocional, reciben mayor retroalimentación por parte de otros sobre su estado y adquieren más conocimiento sobre los demás.

Sin embargo, el progreso en el desarrollo de habilidades sociales se debe principalmente a la madurez y a la experiencia de aprendizaje, según lo señalado por Arellano (2012). Esto no implica la manifestación de características de personalidad internas y constantes, ya que a medida que las personas atraviesan la vida, aprenden de sus propias interacciones sociales y de la observación de los demás. De este modo,

adquieren habilidades sociales a través de su participación en su entorno social. En resumen, el proceso de desarrollar habilidades sociales es similar al proceso de aprender otros comportamientos.

De acuerdo a Monjas (1992), se pueden identificar cuatro mecanismos fundamentales de aprendizaje que presentan diferencias entre sí:

- El aprendizaje por experiencia: la habilidad interpersonal de una persona en una situación específica está vinculada a su madurez y experiencia en situaciones similares. Los jóvenes aprenden de su entorno, tanto de sus compañeros como de los adultos, y adoptan comportamientos sociales que les brindan recompensas positivas mientras evitan aquellos que les generan consecuencias negativas. De esta forma, logran ampliar su repertorio de habilidades y poner en práctica aquellas conductas que les brindan recompensas positivas, mientras que evitan las que les generan consecuencias negativas.
- La instrucción directa: Aprendemos a adquirir ciertas habilidades sociales y a identificar conductas inapropiadas a través de instrucciones verbales que pueden ser informales o sistemáticas provenientes de terceros.
- El feedback de otras personas: La forma en que los demás nos proporcionan información sobre nuestro comportamiento es otro factor que se involucran en el aprendizaje. Durante la conversación social, la observación de las acciones de otros se transmite de manera directa o indirecta a través de expresiones verbales y no verbales.

Las habilidades sociales son fundamentales para la salud mental de los adolescentes, ya que les permiten establecer y mantener relaciones positivas con sus pares, familiares y adultos, lo que contribuye a su sentido de pertenencia y apoyo emocional. A través de estas habilidades, los adolescentes pueden comunicarse

eficazmente, resolver conflictos de manera constructiva y desarrollar la empatía, promoviendo así su autoestima, reduciendo el aislamiento y previniendo problemas de salud mental como la ansiedad y la depresión. Al interactuar de manera saludable, los adolescentes fortalecen su confianza en sí mismos y adquieren herramientas para enfrentar desafíos emocionales, fomentando así un bienestar psicológico duradero.

Clasificación de las habilidades sociales según Gismero (2000).

Gismero (2000) ha propuesto una clasificación de las habilidades sociales en seis categorías, basada en diversos estudios psicológicos y pedagógicos que indican cuáles son las conductas apropiadas que permiten a los adolescentes desenvolverse adecuadamente en entornos como la escuela, el hogar y con sus compañeros.

- 1) **Autoexpresión en situaciones sociales:** se refiere a la destreza para mostrar y comunicar de manera auténtica quiénes somos, nuestras emociones, opiniones, valores y personalidad, en el contexto de interacciones sociales. Implica ser fiel a uno mismo y tener la confianza y habilidad para expresarse de manera genuina, sin temor a la crítica o al rechazo
- 2) **Defensa de los propios derechos como consumidor:** es la acción de proteger y hacer valer los derechos que tenemos como compradores de bienes y servicios. Como consumidores, tenemos ciertos derechos reconocidos legalmente para asegurar que seamos tratados de manera justa y equitativa en nuestras transacciones comerciales
- 3) **Expresión de enfado o disconformidad:** es la expresión de emociones negativas, como el enojo, la frustración o la insatisfacción, ante una situación, evento o circunstancia que no cumple con las expectativas o deseos de una persona

- 4) **Decir no y cortar interacciones:** es establecer límites y poner fin a situaciones o relaciones que no son saludables, satisfactorias o deseables para ti. Es un acto de autodefensa y autocuidado que te permite protegerte y priorizar tu bienestar
- 5) **Hacer peticiones:** se refiere a una estrategia de comunicación utilizada en la terapia y la intervención psicológica para solicitar a una persona o grupo de personas que realicen determinadas acciones o cambios en su comportamiento o actitud. Estas peticiones pueden dirigirse tanto a los clientes o pacientes como a sus familiares, parejas o personas cercanas.
- 6) **Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto:** es establecer relaciones y comunicación saludable, respetuosa y amigable con personas del género opuesto al tuyo. El objetivo principal es fomentar una interacción constructiva basada en el entendimiento mutuo, el respeto y la empatía

Factores que influyen en la formación de las habilidades sociales.

El desarrollo de las habilidades sociales puede ser afectado por una combinación de diversos factores que pueden variar de una persona a otra (Méndez *et al.*, 2022). A continuación, se presentan algunos de los factores más comunes que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales:

- **Experiencia personal:** Las interacciones y vivencias sociales a lo largo de la vida desempeñan un rol crucial en el fomento de las capacidades interpersonales. Las interacciones positivas y gratificantes pueden fortalecer dichas habilidades, mientras que las experiencias negativas o traumáticas pueden dificultar su desarrollo (Corzo, 2020).
- **Aprendizaje y modelado:** El entorno en el que una persona crece y se desarrolla tiene una influencia en la adquisición de habilidades sociales. Los menores aprenden al observar y modelar el comportamiento de las personas que los rodean,

como sus padres, familiares, maestros y compañeros. Si se exponen a modelos positivos de habilidades sociales, es más probable que desarrollen habilidades sociales efectivas (Suárez y Vélez, 2018).

- Factores cognitivos y emocionales: Los aspectos cognitivos, como la empatía, la teoría de la mente y la regulación emocional. Estas habilidades cognitivas y emocionales permiten comprender las emociones y perspectivas de los demás, regular las propias emociones y tomar decisiones sociales adecuadas.
- Contexto cultural: El contexto cultural en el que una persona se encuentra también puede influir en sus habilidades sociales. Las normas culturales, creencias y valores pueden afectar la forma en que las personas interactúan y se comunican entre sí. Es importante considerar las normas y expectativas sociales específicas de una cultura determinada al desarrollar habilidades sociales efectivas en ese contexto (Gordo, 2017).
- Características individuales: Algunas características individuales, como la timidez, la introversión o la extroversión, pueden influir en la formación de habilidades sociales. Las personas introvertidas pueden preferir interacciones más íntimas y pueden necesitar tiempo adicional para procesar la información social, mientras que las personas extrovertidas pueden sentirse más cómodas en situaciones sociales y pueden tener una facilidad natural para interactuar con los demás (Escobar, 2022).

2.3. Formulación de hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

H_g: Existe relación inversa entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023.

H₀: No existe relación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023.

2.3.2. Hipótesis específicas

H_{e1}: Existe relación significativa entre la dimensión abstinencia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

H_{e2}: Existe relación significativa entre la dimensión abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

H_{e3}: Existe relación significativa entre la dimensión problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

H_{e4}: Existe relación significativa entre la dimensión dificultad de control de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Método de la investigación

La investigación pertenece al método hipotético-deductivo, por su debido ajuste descriptivo al método científico, siendo su objetivo comprobar hipótesis, las cuales serán contrastadas o rechazadas (Popper, 2008).

3.2. Enfoque de la investigación

El estudio pertenece al enfoque cuantitativo, debido a que se hará uso de procesos estadísticos cuantificables que darán respuesta al contraste de hipótesis (Hernández *et al.*, 2014).

3.3. Tipo de investigación

La investigación es de tipo básica, a nivel correlacional, el cual consiste en medir correlación existente, entre dos o más variables (adicción a videojuegos y habilidades sociales), para posteriormente analizarlas (Hernández *et al.*, 2014).

3.4. Diseño de la investigación

Corresponde a un diseño no experimental, de corte transversal; pues no se manipularán ninguna de las variables y se enfocara en estudiar el evento o fenómeno en una situación determinada y en un solo momento (Hernández *et al.*, 2014).

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

La población se define como un grupo de individuos que se sitúa en un área geográfica específica y comparte un conjunto de características demográficas, sociales, culturales o biológicas (Hernández *et al.*, 2014). Se compuso de 208 alumnos de secundaria, entre hombres y mujeres, las edades oscilaron entre 12 y 18 años, del 1er año al 5to año de secundaria de un centro educativo privado de Lima Este.

3.5.2. Muestra

La muestra se define como un subconjunto representativo de una población más grande que se selecciona para realizar un análisis o estudio (Hernández *et al.*, 2014). Estuvo compuesta por 136 alumnos de secundaria, entre hombres y mujeres, las edades oscilaron entre 12 y 18 años, del 1er año al 5to año de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este.

$$\frac{N*(\alpha *0,5)^2}{1+ (e^2*(N-1))} = 136$$

α = Valor del nivel de confianza (95%)

E = Margen de error 5%

N = Tamaño de la población

3.5.3. Muestreo

La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo no probabilístico, de corte intencional, buscando la mayor semejanza posible en los participantes, que se ajusten con las características de la población (Hernández *et al.*, 2014), haciendo uso de los siguientes criterios:

Criterios de inclusión:

- Educandos de 12 a 18 años.

- Educandos que absuelvan los instrumentos completamente.
- Educandos que posean el consentimiento informado de sus padres y se encuentren matriculados en el año escolar 2023 en el centro educativo participante.

Criterios de exclusión:

- Educandos menores de 12 años o mayores de 18 años.
- Educandos que dejen preguntas sin contestar.
- Educandos que no dispongan del consentimiento informado de sus padres y/o no se encuentren matriculados en el centro educativo participante.

3.6. Variables y operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Adicción a videojuegos	Es la práctica desproporcionada y compulsiva del uso de los videojuegos, siendo que al individuo le cuesta dejar de practicarlo (Chóliz y Marco, 2011).	Medido por medio del Test de Dependencia a los Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011).	Abstinencia a los videojuegos	3,4,6,7,10,11,13,14, 21,25	Ordinal: Tipo Likert Niveles: Bajo Moderado Alto
			Abuso y tolerancia	1,5,8,9,12, 24	
			Problemas asociados al videojuego	16,17,19,23	
			Dificultades de control	2,14,15,18,20,22	

Habilidades sociales	Son el conjunto de expresiones verbales y no verbales que son específicas del contexto interpersonal y que permiten que un individuo exprese sus sentimientos, preferencias, necesidades, opiniones o derechos de una manera respetuosa y sin generar ansiedad en los demás, al mismo tiempo que se respeta a los demás. (Gismero, 2000).	Medido por medio de la Escala de Habilidades Sociales de Gismero (2000)	Autoexpresión en situaciones sociales	1, 2, 10, 11, 19, 20, 28 y 29	Ordinal: Tipo Likert	
			Defensa de los propios derechos como consumidor	3, 4, 12, 21 y 30		
			Expresión de enfado o disconformidad	13, 22, 31 y 32		Niveles: Bajo Moderado Alto
			Decir no y cortar interacciones	5, 14, 15, 23, 24 y 33		
			Hacer peticiones	6, 7, 16, 25, 26		
			<u>Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto</u>	8, 9, 17, 18, y 27		

3.7. Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Técnica.

Para realizar la recolección de datos, se optó por la técnica de la encuesta; mediante un instrumento estandarizado, donde se administró protocolos de ambas variables a fin de evaluar la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en la muestra de estudio (Sánchez, 2019).

3.7.2. Descripción de los instrumentos.

Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV).

Desarrollado por Chóliz y Marco en el año 2011, siendo adaptado al Perú por Salas et al. el año 2017. Este instrumento se administra de forma grupal y tiene una duración aproximada de 10 a 15 minutos. Consiste en 25 ítems, distribuidos en cuatro dimensiones específicas: 1) Abstinencia, 2) abuso y tolerancia, 3) problemas ocasionados por el uso excesivo y 4) dificultades en el control, que se califican en una escala de Likert que va del 0 al 4.

Escala de Habilidades Sociales (EHS).

Fue desarrollada por Elena Gismero en el año 2000 y adaptada al Perú por Yuliana Liset Quintana Gil en el año 2014, es un instrumento que puede ser administrado de forma individual o grupal, con una duración aproximada de 10 a 15 minutos. Consta de 33 ítems, distribuidos en seis dimensiones específicas: 1) Autoexpresión en situaciones sociales, 2) defensa de los propios derechos como consumidor, 3) expresión de enfado o disconformidad, 4) decir no y cortar interacciones, 5) hacer peticiones y 6) iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto, cuya calificación se realiza utilizando una escala de Likert, que abarca valores del 1 al 4.

Esta escala permite evaluar el nivel de competencia o incompetencia del sujeto en una habilidad social específica. En consecuencia, la puntuación mínima posible en la escala es de 33 puntos, mientras que la máxima es de 132 puntos.

3.7.3. Validez

Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV).

La validez de constructo se determinó mediante el método de extracción factorial con el método de Componentes Principales y además del método de Normalización Promax para realizar la rotación. Fueron en total cuatro los factores extraídos del análisis factorial, al primer factor se llamó “Abstinencia”, explicando el 40.43% de la varianza. Este factor hace alusión al malestar que experimenta la persona cuando no puede jugar.

El siguiente factor se llamó “Abuso y tolerancia”, que explicó el 5.49% de la varianza, dicho factor hace mención al acto de jugar llegando a convertirse a ser excesivo. Problemas ocasionados por los videojuegos fue el tercer factor, que explicó el 4.19% de la varianza. El último factor se denominó “Dificultad en el control”, que explicó el 4.00% de la varianza, el mencionado factor describe las dificultades para dejar de jugar, aunque no sea adecuado ni funcional hacer en el momento o situación (Chóliz y Marco, 2011).

Escala de Habilidades Sociales (EHS).

Para la validez de contenido, Quintana (2014) calculó la correlación significativa en la creación y análisis de cada pregunta, con niveles de significancia de $p < .05$, $.01$ y $.001$. Esto indica que el instrumento se mantuvo sin cambios, sin necesidad de modificar o eliminar ítems, demostrando una sólida validez en todas sus dimensiones e indicadores.

3.7.4. Confiabilidad

Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV).

El alfa de Cronbach inicial para el acumulado de 32 ítems fue de .93. Teniendo en cuenta el IHC y el alfa de Cronbach al eliminar un ítem, se eliminaron los reactivos 4, 6, 21, 17, 26 y 31. La omisión de estos ítems apenas influye en la coherencia interna del cuestionario e incluso la aumenta; en este sentido, los nuevos resultados para todo el cuestionario dieron un coeficiente alfa de Cronbach de .94; en base a las subescalas, con abstinencia el valor alfa fue de .89, con abuso y la tolerancia fue .78, los problemas ocasionados por los videojuegos recibieron un alfa de .79 y finalmente, para la dificultad del control, el coeficiente alfa fue de .68 (Chóliz y Marco, 2011).

Escala de Habilidades Sociales (EHS).

El instrumento presenta adecuadas estadísticas de confiabilidad al hallarse un valor alfa de Cronbach igual a .82, el cual se considera excelente con un nivel de significancia del 95% (Quintana, 2014).

3.8. Plan de procesamiento y análisis de datos

Se utilizaron distintos recursos informáticos para llevar a cabo el procesamiento y análisis de la información, entre ellos, el programa estadístico SPSS versión 26 y la herramienta de hojas de cálculo de Microsoft Excel. Para la presentación de los resultados, se empleó la técnica de estadística descriptiva, que incluyó la creación de tablas y gráficos. Además, se aplicó la prueba de ajuste de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para evaluar si los datos siguieron una distribución normal o anormal. Luego, se utilizó la estadística inferencial con el fin de establecer la conexión entre las variables, empleando la prueba estadística de Spearman, según la distribución de los datos recolectados.

3.9. Aspectos éticos

Después de obtener los permisos adecuados de la institución educativa privada, de los padres y adolescentes mediante los consentimientos informados, se distribuyeron los instrumentos a cada estudiante. Se hizo hincapié en la confidencialidad de los datos, que solo se utilizarán con fines académicos y para posibles intervenciones futuras, si corresponde. El estudio se rige por los principios éticos de la Declaración de Helsinki, que prioriza la integridad de cada participante sobre la conveniencia de la sociedad y la ciencia, así como los principios bioéticos comunes a toda investigación. Además, se consideraron las normas éticas establecidas por el Colegio de Psicólogos del Perú y el Comité Institucional de Ética de la Universidad Privada Norbert Wiener.

CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Resultados

4.1.1 Análisis descriptivos de resultados

Tabla 1

Estadísticos descriptivos

Variable	Mín.	Máx.	M	Desviación estándar
Abstinencia a los videojuegos	32	36	35.60	.744
Abuso y tolerancia	22	24	23.75	.527
Problemas asociados al videojuego	13	16	15.74	.561
Dificultades de control	22	24	23.72	.497
Adicción a los videojuegos	95	100	98.80	1.534
Autoexpresión en situaciones sociales	28	32	31.68	.717
Defensa de los propios derechos como consumidor	13	17	14.02	.537
Expresión de enfado o disconformidad	14	16	15.88	.346
Decir no y cortar interacciones	22	24	23.82	.490
Hacer peticiones	10	14	11.07	.628
Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	14	18	16.91	.430
Habilidades sociales	106	117	113.39	1.597

En la tabla 1, se evidencia que la variable adicción a los videojuegos presenta una puntuación media de 98.8 con una desviación estándar de 1.53; además, la variable habilidades sociales presenta una media de 113.39 puntos y una desviación estándar de 1.59.

Tabla 2*Frecuencia y porcentaje para la edad*

Edad	<i>f</i>	%
12 años	27	19.9%
13 años	30	22.1%
14 años	27	19.9%
15 años	27	19.9%
16 años	25	18.4%
Total	136	100%

En la tabla 2, se evidencia que la edad más frecuente es 13 años con el 22.1% (30), seguido de 12, 14 y 15 años con el 19.9% (27); finalmente, el grupo de estudiantes de 16 años representó el 18.4% (25).

Tabla 3*Frecuencia y porcentaje para el sexo*

Sexo	<i>f</i>	%
Femenino	24	17.6%
Masculino	112	82.4%
Total	136	100%

En la tabla 3, se evidencia que el 17.6% son mujeres; mientras que el 82.4% son de sexo masculino.

Tabla 4*Frecuencia y porcentaje para el grado de estudios*

Grado	<i>f</i>	%
Primero	38	27.9%
Segundo	20	14.7%
Tercero	26	19.1%
Cuarto	27	19.9%
Quinto	25	18.4%
Total	136	100%

En la tabla 4, se evidencia que el 27.9% (38) pertenecen al primer grado de secundaria, el 19.9% (27) a cuarto, el 19.1% (26) a tercero, el 18.4% (25) a quinto y el 14.7% (20) a segundo grado.

Tabla 5*Frecuencia y porcentaje del tiempo de juego*

Respuesta	<i>f</i>	%
3 a 4 horas	20	14.7%
5 a 8 horas	116	85.3%
Total	136	100%

En la tabla 5, se evidencia que el 85.3% (116) se introduce en los videojuegos de 5 a 8 horas; mientras que el 14.7% lo hace de 3 a 4 horas al día.

Tabla 6*Frecuencia y porcentaje para la adicción a videojuegos*

Variable	Bajo		Medio		Alto	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Abstinencia a los videojuegos	-	-	-	-	136	100
Abuso y tolerancia	-	-	-	-	136	100
Problemas asociados al videojuego	-	-	-	-	136	100
Dificultades de control	-	-	-	-	136	100
Adicción a los videojuegos	-	-	-	-	136	100

En la tabla 6, se evidencia que para todas las dimensiones y la variable total de adicción a los videojuegos la categoría alto fue la predominante con el 100% (136).

Tabla 7*Frecuencia y porcentaje para la variable habilidades sociales*

Variable	Bajo		Medio		Alto	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Autoexpresión en situaciones sociales	-	-	-	-	136	100
Defensa de los propios derechos como consumidor	-	-	130	95.6	6	4.4
Expresión de enfado o disconformidad	-	-	-	-	136	100
Decir no y cortar interacciones	-	-	-	-	136	100
Hacer peticiones	9	6.6	127	93.4	-	-
Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	-	-	1	0.7	135	99.3
Habilidades sociales	-	-	-	-	136	100

En la tabla 7, se evidencia que la categoría alto predominó en las dimensiones autoexpresión en situaciones sociales, expresión de enfado o disconformidad, decir no y cortar interacciones y habilidades sociales total con el 100% (136) ; ligeramente por debajo se encontró la dimensión iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto con el 135% (99.3) en la misma categoría; mientras que en la dimensión defensa de los propios derechos como consumidor la categoría medio lideró con el 95.6% (130), al igual que la dimensión hacer peticiones con el 93.4% (127)

Tabla 8

Prueba de ajuste de normalidad

Variables	K-S	Sig.
Abstinencia a los videojuegos	.412	.000
Abuso y tolerancia	.476	.000
Problemas asociados al videojuego	.468	.000
Dificultades de control	.456	.000
Adicción a los videojuegos	.290	.000
Habilidades sociales	.266	.000

En la tabla 8, se evidencia la prueba de ajuste de normalidad de Kolmogorov-Smirnov ($n > 50$), demuestra que las variables adicción a los videojuegos y sus dimensiones, y así como las habilidades sociales no presentan distribución normal ($p < 0.05$). Por consiguiente, de ahora en adelante, se utilizará estadística no paramétrica para examinar las variables de estudio y descubrir la relación existente, a través de la prueba de correlación de Spearman.

4.1.2 Contrastación de hipótesis

Hipótesis general.

H_g : Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023.

H_0 : No existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023.

Tabla 9

Correlación entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales

		Habilidades sociales
Adicción a los videojuegos	<i>rho</i>	-0.119
	<i>p</i>	0.167

En la tabla 9, se evidencia que la adicción a los videojuegos no se correlaciona significativamente con las habilidades sociales ($rho=-0.119$; $p>0.05$), es así que no se rechaza la hipótesis nula; por lo que, no existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan una alta adicción a los videojuegos no precisamente evidenciaran problemas de habilidades sociales.

Hipótesis específica 1.

H_{e1} : Existe relación significativa entre abstinencia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

H_{e0} : No existe relación significativa entre abstinencia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

Tabla 10*Correlación entre abstinencia y habilidades sociales*

		Habilidades sociales
Abstinencia	<i>rho</i>	-0.092
	<i>p</i>	0.288

En la tabla 10, se evidencia que la abstinencia no se correlaciona significativamente con las habilidades sociales ($rho=-0.092$; $p>0.05$), es así que no se rechaza la hipótesis nula; por lo que, no existe relación significativa entre la abstinencia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan una alta abstinencia a los videojuegos no precisamente evidenciaran problemas de habilidades sociales.

Hipótesis específica 2.

H_{e2} : Existe relación significativa entre el abuso y tolerancia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

H_{e0} : No existe relación significativa entre el abuso y tolerancia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

Tabla 11*Correlación entre el abuso y tolerancia y habilidades sociales*

		Habilidades sociales
Abuso y tolerancia	<i>rho</i>	-0.145
	<i>p</i>	0.09

En la tabla 11, se evidencia que el abuso y tolerancia no se correlaciona significativamente con las habilidades sociales ($rho=-0.145$; $p>0.05$), es así que no se rechaza la hipótesis nula; por lo que, no existe relación significativa entre el abuso y tolerancia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan un alto abuso

y tolerancia a los videojuegos no precisamente evidenciaran problemas de habilidades sociales.

Hipótesis específica 3.

H_{e3}: Existe relación significativa entre los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

H_{e0}: No existe relación significativa entre los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

Tabla 12

Correlación entre los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y habilidades sociales

		Habilidades sociales
Problemas ocasionados por la adicción a	<i>rho</i>	0.022
los videojuegos	<i>p</i>	0.79

En la tabla 12, se evidencia que los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos no se correlacionan significativamente con las habilidades sociales ($rho=0.022$; $p>0.05$), es así que no se rechaza la hipótesis nula; por lo que, no existe relación significativa entre los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan recurrentes problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos no precisamente evidenciaran problemas de habilidades sociales.

Hipótesis específica 4.

H_{e4}: Existe relación significativa entre la dificultad de control de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

H_{e0}: No existe relación significativa entre la dificultad de control de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.

Tabla 13

Correlación entre la dificultad de control de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales

	Habilidades sociales	
Dificultad de control de la adicción a los videojuegos	Rho	-0.181
	Sig.	0.03

En la tabla 13, se evidencia que la dificultad de control de la adicción a los videojuegos se correlaciona significativamente a una intensidad baja y de manera inversa con las habilidades sociales ($\rho=-0.18$; $p<0.05$), es así que se rechaza la hipótesis nula; por lo que, existe relación significativa entre la dificultad de control de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan dificultad de control de la adicción a los videojuegos van a desarrollar problemas de habilidades sociales.

4.2 Discusión de resultados

Posterior al análisis de los resultados, en función a la hipótesis general se descubrió que la adicción a los videojuegos no se correlaciona significativamente con las habilidades sociales ($\rho=-0.11$; $p>0.05$), es así que no se rechaza la hipótesis nula; por lo que, no existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan una alta adicción a los videojuegos no precisamente evidenciaran problemas de habilidades sociales.

Al respecto, la Asociación Americana de Psiquiatría (2014) indica que la adicción a los videojuegos es una forma de adicción conductual que involucra una interacción excesiva entre el usuario y la máquina, y se caracteriza por cambios en el estado de ánimo, tolerancia, abstinencia, conflicto y recaídas; mientras que Caballo (1987) concibe las

habilidades sociales como una serie de acciones que un individuo realiza en un entorno social para expresar sus emociones, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera apropiada para la situación presente, al mismo tiempo que respeta las acciones de los demás.

Respecto a otros estudios, los hallazgos de esta investigación concuerdan con lo encontrado por Ortiz y Oviedo (2022) quienes no encontraron una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales ($r=0.216$; $p<0.05$) de un grupo de estudiantes colombianos destacando problemas de abstinencia, irritabilidad e ira; de igual manera, coincide con los hallazgos de Toaza y Lara (2022) en estudiantes ecuatorianos, quienes encontraron la ausencia de una correlación en dichas variables ($\rho=-0.147$; $p>0.05$) demostrando a su vez una baja dependencia a videojuegos y altas habilidades sociales.

Por otro lado, se opone a lo encontrado por la investigación realizada por Araujo y Santisteban (2022) en Lima, quienes si confirmaron la existencia de una correlación inversa significativa de intensidad alta ($r=-0.756$; $p<0.01$) entre la adicción a videojuegos y la sociabilidad de adolescentes de secundaria; similar a los hallazgos de Pillaca (2020) quien evaluó a estudiantes del distrito de Comas, encontrando también una correlación significativa de intensidad baja ($\rho=-0.22$; $p<0.01$) destacando un alto abuso de videojuegos y habilidades sociales deficientes.

En vista de lo anterior, es claro indicar que ante la ausencia de una relación entre las variables, es poco probable que la adicción a los videojuegos tenga un impacto significativo en las habilidades sociales; sin embargo, es importante destacar que en algunos casos extremos de adicción a los videojuegos, podría existir una influencia indirecta en las habilidades sociales, es así que si un estudiante está tan absorto en los

videojuegos que evita las interacciones sociales cara a cara y se aísla de sus compañeros, esto podría afectar negativamente sus habilidades sociales a lo largo del tiempo.

Asimismo, respecto a la hipótesis específica 1 se descubrió que la abstinencia no se correlaciona significativamente con las habilidades sociales ($\rho=-0.092$; $p>0.05$), es así que no se rechaza la hipótesis nula; por lo que, no existe relación significativa entre la abstinencia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan una alta abstinencia a los videojuegos no precisamente evidenciaran problemas de habilidades sociales. Al respecto, la Asociación Americana de Psiquiatría (2014) indica que la abstinencia se refiere a experimentar los signos de privación distintivos de una sustancia al cesar su consumo, o recurrir al consumo de la misma sustancia (o una similar) para mitigar o evitar los efectos de la privación.

Estos hallazgos se oponen con lo encontrado por De la Cruz (2021) quien evaluó a adolescentes de un centro educativo en Huancayo y encontró una correlación significativa entre la abstinencia a la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales ($r=0.257$; $p<0.01$) así como bajos niveles de habilidades sociales en especial las relacionadas con los sentimientos; de igual manera, no coinciden con los hallazgos de Alave y Pampa (2018) en estudiantes de un distrito de Lima, quienes encontraron una correlación entre dichas variables ($\rho=-0.132$; $p<0.05$).

Considerando lo expuesto, si bien no se halló una relación entre la abstinencia y las habilidades sociales; es importante indicar que una alta abstinencia de la adicción a los videojuegos en los estudiantes podría tener un impacto negativo en sus habilidades sociales, fomentando una mayor interacción social, el desarrollo de competencias comunicativas y la construcción de relaciones interpersonales más significativas.

Además, respecto a la hipótesis específica 2 se descubrió que el abuso y tolerancia no se correlaciona significativamente con las habilidades sociales ($\rho=-0.145$; $p>0.05$), es así que no se rechaza la hipótesis nula; por lo que, no existe relación significativa entre el abuso y tolerancia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan un alto abuso y tolerancia a los videojuegos no precisamente evidenciaran problemas de habilidades sociales. Al respecto, la Asociación Americana de Psiquiatría (2014) indica que el abuso y tolerancia se refiere a una de las principales señales del trastorno de dependencia es el aumento progresivo del consumo para lograr los mismos resultados iniciales, lo que provoca una sensación de insatisfacción incluso si no se ha realizado un cambio en la frecuencia y juego que consume.

Estos hallazgos se oponen con lo hallado por Pillaca (2020) quién encontró que el las habilidades sociales se correlacionaron significativamente con el abuso de videojuegos ($\rho=-0.22$; $p<0.01$) destacando una intensidad baja y dirección positiva. Asimismo, Andrade et al. (2018) encontró en Ecuador que el 1.13% presentó un abuso de los videojuegos, con una prevalencia de los varones y las instituciones educativas privadas.

Considerando lo anterior, si bien no se halló una relación entre el abuso y tolerancia y las habilidades sociales; es importante indicar que si los estudiantes adolescentes presentan un alto abuso de videojuegos y una baja tolerancia pueden sufrir efectos perjudiciales en sus habilidades sociales, como aislamiento, dificultades en la comunicación, falta de empatía, baja autoestima y limitaciones en la resolución de conflictos.

Del mismo modo, respecto a la hipótesis específica 3 se descubrió que los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos no se correlacionan

significativamente con las habilidades sociales ($\rho=-0.022$; $p>0.05$), es así que no se rechaza la hipótesis nula; por lo que, no existe relación significativa entre los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan recurrentes problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos no precisamente evidenciaran problemas de habilidades sociales. Al respecto, la Asociación Americana de Psiquiatría (2014) indica que la adicción a los videojuegos está enfocada en los efectos negativos que puede tener el exceso de juego, Específicamente en el ámbito de las relaciones interpersonales, ya sea en el contexto familiar o social, así como en el cambio de hábitos saludables como la falta de sueño y patrones alimentarios inapropiados, entre otros aspectos.

Si bien no se encontraron investigaciones que señalen una coherencia o discrepancia respecto a este hallazgo, es importante describir el estudio de Sánchez y Silveira (2019) quienes encuestaron a estudiantes mexicanos encontrando que el 10.6% evidenció un abuso de videojuegos y de este grupo el 12% manifestó haber tenido múltiples dificultades problemas ocasionados por este comportamiento en múltiples áreas como familiar, académico y personal. Asimismo, otra investigación que clarifica un poco más esta problemática es la llevada a cabo por Van den *et al.* (2018) en estudiantes de Países Bajos, dicha investigación concluyó en que los estudiantes que evidenciaron un claro abuso de los videojuegos tuvieron problemas académicos relacionados con un bajo rendimiento académico y dificultades de autopercepción.

Considerando lo anterior, si bien no se halló una relación entre los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales; es importante indicar que si la adicción a las redes sociales genera múltiples problemas en los estudiantes adolescentes se intensificara su aislamiento social y debilita sus habilidades

de comunicación y empatía en interacciones cara a cara. Además, la superficialidad de las relaciones virtuales dificulta el establecimiento de conexiones significativas, lo que aumenta la ansiedad social al mantener una imagen en línea idealizada.

Finalmente, respecto a la hipótesis específica 4 se descubrió que la dificultad de control de la adicción a los videojuegos se correlaciona significativamente a una intensidad baja y de manera inversa con las habilidades sociales ($\rho=-0.18$; $p<0.05$), es así que se rechaza la hipótesis nula; por lo que, existe relación significativa entre la dificultad de control de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. De modo que, si los estudiantes presentan dificultad de control de la adicción a los videojuegos van a desarrollar problemas de habilidades sociales. Al respecto, la Asociación Americana de Psiquiatría (2014) indica que la dificultad de control hace alusión a la complicación que siente la persona tanto al intentar abandonar el juego una vez que se está sumergido en él, como al hecho de que diversas situaciones provocan un fuerte anhelo por comenzar a jugar.

Si bien no se encontraron investigaciones que señalen una coherencia o discrepancia respecto a este hallazgo, es importante describir el estudio de Sánchez *et al.* (2021) realizado en México, en este estudio se halló que 7 de cada 10 estudiantes presentaron dificultades para controlar el uso de los videojuegos, por lo que no eran capaces de no ingresar o abandonar los videojuegos una vez iniciados, además se encontró una dependencia alta con el 13.9%. Por el contrario, Huayta (2020) encontró en Tacna, que el 52.8% de los estudiantes evidenciaron una adicción baja, así como el 44.7% no presentó problemas para controlar su uso.

Considerando lo anterior, si los estudiantes adolescentes presentan elevadas dificultades para controlar su adicción a los videojuegos, es probable que experimenten

un deterioro en sus habilidades sociales. Es así que a raíz de su intensa inmersión en el entorno virtual de los videojuegos se les dificultará controlar la cantidad de horas de uso de videojuegos, y en consecuencia es posible que reduzcan su involucramiento en el contacto presencial con otros, lo cual podría tener un impacto desfavorable en su aptitud para formar conexiones significativas y cultivar destrezas sociales.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. No existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. Esto indica que si los estudiantes desarrollan una adicción a los videojuegos no precisamente disminuirán sus habilidades sociales.
2. No existe relación significativa entre abstinencia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. Esto indica que si los estudiantes presentan síntomas de abstinencia debido a la adicción a los videojuegos no precisamente disminuirán sus habilidades sociales.
3. No existe relación significativa entre abuso y tolerancia y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. Esto indica que si los estudiantes evidencian problemas de abuso y baja tolerancia respecto a la adicción a los videojuegos no precisamente disminuirán sus habilidades sociales.
4. No existe relación significativa entre los problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. Esto indica que si los estudiantes

experimentan problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos no precisamente disminuirán sus habilidades sociales.

5. Existe relación significativa entre la dificultad de control de la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. Esto indica que, si los estudiantes tienen dificultades para controlar la adicción a los videojuegos, disminuirán sus habilidades sociales.

5.2 Recomendaciones

- Dirigido al centro educativo, implementar programas extracurriculares que promuevan actividades sociales y recreativas que no estén relacionadas con los videojuegos. Esto podría incluir clubes de debate, deportes en equipo, arte y música, proporcionando a los estudiantes oportunidades para interactuar y desarrollar habilidades sociales en un entorno enriquecedor.
- Dirigido a los padres de familia, establecer límites de tiempo y horarios para el uso de videojuegos en el hogar, alentando un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y otras actividades. Además, fomentar la comunicación abierta y el interés genuino por los intereses y amistades de sus hijos, creando un ambiente donde se sientan apoyados y motivados a participar en actividades sociales fuera de la pantalla.
- Dirigido a los estudiantes, practicar el autocontrol y la autorregulación estableciendo horarios de juego moderados y comprometiéndose a participar en actividades sociales fuera de línea. Explorar intereses fuera de los videojuegos, como deportes o arte, que puedan ayudar a diversificar las experiencias y fortalecer las habilidades sociales.

- Dirigido a la UGEL y autoridades correspondientes: potenciar la educación sobre el uso responsable de la tecnología y el desarrollo de habilidades sociales en el currículo escolar. Esto podría incluir módulos educativos que aborden la importancia del equilibrio entre el tiempo de pantalla y las interacciones sociales, así como actividades prácticas que fomenten la comunicación efectiva y la colaboración entre los estudiantes.
- Dirigido a futuros investigadores: realizar estudios longitudinales que investiguen los efectos a largo plazo de la adicción a los videojuegos en las habilidades sociales de los adolescentes. Estos estudios podrían ayudar a identificar patrones y factores de riesgo específicos, lo que a su vez podría informar estrategias de intervención más efectivas y personalizadas.

REFERENCIAS

- Aguilar, M. C. (2020). *Semiología de las principales manifestaciones clínicas*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://www.zaragoza.unam.mx/wp-content/Portal2015/publicaciones/libros/csociales/Semiologia-elect.pdf>
- 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 Licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio digital Universidad Peruana Unión. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/996>
- American Psychological Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. 5ta versión. APA.
- Andrade, L., Carbonell, X. y López, V. (2018). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions*, 19(1), 1 – 10. <http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2019/02/videojugadores-Ecuador.pdf>
- Apaza, J. y Bedegal, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau – Cayma, Arequipa, 2014* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio digital Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/2262>
- Araujo, L y Santisteban, L. (2022). *Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio digital Universidad Peruana Unión. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/5297>

- Arellano, M. (2012). *Efectos de un programa de intervención psicoeducativas para la optimización de las habilidades sociales en alumnos de primer grado de Educación Secundaria del Centro Educativo Diocesano El Buen Pastor* [Tesis inédita de Maestría Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio digital Universidad Nacional Mayor de San Marcos. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/2740/Arellano_om.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, O., Gallego, V., Rodríguez, M. J. y Del Pozo, M. A. (2012). Adicción a las nuevas tecnológicas. *Psicología de las Adicciones*, 1, 2 – 6.
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. Repositorio digital Universidad Peruana Los Andes. <http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Asociación Española de Videojuegos - AEVI. (2015). *Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos*. <http://www.aevi.org.es/adese-presenta-el-estudio-de-habitos-y-usos-de-los-videojuegos/>
- Bandura, A. (1977). *Social learning Theory*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción. Fundamentos sociales*. Editorial Martínez Roca.
- Barrios, K. y Pérez, D. (2013). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa]. Repositorio Institucional Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7405>

- Betancourt, D. y González, A (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167–180. <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856283002.pdf>
- Bonilla, L. y Hernández, A. (2012). Impacto de la dependencia a las redes sociales virtuales sobre las habilidades sociales en estudiantes de la facultad de psicología de la universidad de San Buenaventura. *Revista Psicología Científica*, 14(20) 35-56. <https://www.psicologiacientifica.com/dependencia-redessociales-habilidades-sociales-estudiantes-universitarios/>
- Caballo, V. (1987). *Teoría, evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Promolibro.
- Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Ed. Siglo XXI.
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. (7ma. Ed.). Editorial Siglo veintiuno.
- Campo, L. y Martínez, Y. (2009). Habilidades sociales en estudiantes de Psicología de una universidad privada de la Costa Caribe Colombiana. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 2(1), 39-51. <https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/rip.2104>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 63(3), 91-95. http://recerca.blanquerna.edu/conductesdesadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf
- Castro, J. F. (2020). El síntoma. *Revista de la Facultad de Ciencias Médicas Universidad de Cuenca*, 37(3), 69-73.

<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/medicina/article/view/3012/2288>

Challco, S. y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio digital Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chòliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia, *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Combs, M. y Slavy, D. (1977). Social skill training with children. En B. Lahey y A. Kazdin. *Advances in clinical psychology*. Plenum Press.

Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio digital Universidad Inca Garcilaso de la Vega. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UIGV_d3ce00b0fa21bf1b85d97afd60a94f4/Details

Corzo, Y. A. (2020). *Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma De Bucaramanga]. Repositorio digital de la Universidad Autónoma De Bucaramanga.

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12087/2020_Tesis_Yudy_Andrea_Corzo_Orozco.pdf?sequence=1&isAllowed=y

De la Cruz, Y. (2021). *Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes]. Repositorio digital Universidad Peruana los Andes. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/5297>

Desviat, M. (2010). Síntoma, signo e imaginario social. *Rev. Asoc. Esp. Neuropsiq*, 30(105), 125-133. <https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v30n1/07.pdf>

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. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>

Escobar, T. (2022). *Influencia de la timidez en el rendimiento académico* [Tesis de pregrado, Universidad de Sevilla]. Repositorio digital Universidad de Sevilla. Sevilla. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/129098/195_45809766_20210614_2333.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Espada, J. P. (2015). *Conductas adictivas en adolescentes*. Síntesis.

Ferguson, Ch., Cruz, A. y Rueda, S. (2008). Gender, Video Game Playing Habits and Visual Memory Tasks. *Sex Roles*, 58, 279–286. <https://www.semanticscholar.org/paper/Gender%2C-Video-Game-Playing-Habits-and-Visual-Memory-Ferguson->

Fundación Orange. (2016). *La transformación digital en el sector turístico*. Fundación Orange. https://www.fundacionorange.es/wp-content/uploads/2016/05/eE_La_transformacion_digital_del_sector_turistico.pdf

- Gallego, C. y Marcelo, P. (2016). *Motivos, uso social y habilidades desarrolladas a través de los videojuegos*. III Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. https://www.researchgate.net/publication/311081571_MOTIVOS_USO_SOCIAL_Y_HABILIDADES_DESARROLLADAS_A_TRAVES_DE_LOS_VIDEOJUEGOS
- García, C., Piqueras, J. y Marzo, J. C. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Health and Addictions*, 17(2), 189 – 200. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83952052018.pdf>
- Gismero, E. (2000). *Manual de la Escala de Habilidades Sociales*. TEA Publicaciones de Psicología Aplicada.
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Un programa de enseñanza*. Martínez Roca.
- Gordo, V. E. (2017). *Teoría de la mente y empatía. Relación con la aceptación entre iguales y con la percepción sociométrica* [Tesis de pregrado, Universidad de Málaga]. Repositorio institucional Universidad de Málaga. https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/12946/TFG_Gordo_Dom%C3%ADnguez_Victoria%20Eugenia.pdf?sequence=1
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Griffiths, M., y Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247–253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>

- Hernández, R, Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*.
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Huayta, I. (2020). *Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Albert Sánchez, Tacna – 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada de Tacna]. Repositorio institucional de la Universidad Privada de Tacna. <http://repositorio.upt.edu.pe/handle/UPT/1633>
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., y Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Inga, S. (2019). *Motivación hacia la práctica de videojuegos online: Un estudio cualitativo en mujeres universitarias* [Tesis de pregrado, Universidad Privada de Ciencias Aplicadas]. Repositorio institucional Universidad Privada de Ciencias Aplicadas. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/626398>
- Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado–Hideyo Noguchi (2014). *Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción*. Nota de Prensa. <https://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>
- Kelly, J.A. (2004). *Entrenamiento de las habilidades sociales*, Desclée De Brouwer.
- Ladd, G. y Mize, J. (1983). A cognitive–social learning model of social-skill training. *Psychological Review*, 90(2), 127-157. <https://psycnet.apa.org/record/1983-23904-001>
- Mancco, F. (2018). *Influencia de un Programa de Habilidades Sociales en la Inteligencia emocional en niños y niñas del 4to. grado del Nivel Primaria de la Institución*

Educativa Manuel González Prada, Distrito de Ate, 2016 [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4093/TD%20PE%202183%20M1%20-%20Mancco%20Rivas%20Fanny%20Remigia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Méndez, A. J., De la Yncera, N. C. (2022). Premisas y reflexiones teóricas para fundamentar un Programa de Entrenamiento en habilidades sociales en adolescentes. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 37(3), 1-41. https://ocw.unican.es/pluginfile.php/424/course/section/214/tema_07.pdf

Ministerio de Educación. (2018). *Evaluación Censal de Estudiantes*. Ministerio de Educación. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/04/presentacion-web-ECE2018-1.pdf>

Ministerio de Educación. (2022). *Programa de Habilidades Socioemocionales*. Ministerio de Educación. <https://repositorio.perueduca.pe/articulos/docente/consejos-orientaciones/programa-habilidades-socioemocionales/orientaciones-ciclo-v.pdf>

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

Monjas, M.I. (1992). *Programa de enseñanza de interacción social*. CEPE.

- Monjas, M.I. (2007). *Cómo promover la convivencia: Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS)*. CEPE.
- Newzoo, C. (2015). *Técnicas de modificación de conducta* (4° ed.). Pirámide.
https://books.google.es/books/about/Técnicas_de_modificación_de_conducta.html?hl=es&id=tJeebwAACAA
- Organización Mundial de la Salud. (2021). *La adicción a los videojuegos el rango oficial de enfermedad*. <https://rpp.pe/mundo/actualidad/la-adiccion-a-los-videojuegos-alcanza-el-rango-oficial-de-enfermedad-noticia-1203159>.
- Pades, A. (2003). *Habilidades sociales en enfermería: Propuesta de un programa de intervención* [Tesis doctoral, Universitat de les Illes Balears]. Repositorio institucional Universitat de les Illes Balears.
<https://www.tesisenred.net/handle/10803/9444#page=1>
- Pillaca, C. (2020). *Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional Universidad Privada del Norte.
<https://hdl.handle.net/11537/24309>
- Popper, K. (2008). *La lógica de la investigación científica*. Tecnos
- Quintana, Y. L. (2014). Propiedades psicométricas de la escala de habilidades sociales en alumnos de nivel secundario de Cartavio. *Revista de Investigación de estudiantes de psicología JANG*, 3(2), 36-52.
<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1851/1650>
- Ramiro, J. y William, D. (2005). La globalización: sus efectos y bondades. *Economía y Desarrollo*, 1(1), 65 – 77. <http://uac1.fuac.edu.co/revista/M/cinco.pdf>

- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23° ed.).
<http://www.rae.es/rae.html>
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>
- Sánchez, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 13(1), 102-122.
<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Sánchez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6 (11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sánchez, J., Telumbre, J. y Castillo, L. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 21(1), 1-14.
<https://ojs.haaj.org/?journal=haaj>
- Statista. (2021). Panorama mundial de las redes sociales - Datos estadístico. *GlobalWebIndex* y *Via DataReportal*.
<https://es.statista.com/grafico/20744/tiempo-de-uso-de-redes-sociales-por-pais/>
- Suárez, P. A. y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *PSICOESPACIOS*, 12(20), 173-197.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6573534.pdf>

- Tejeiro, R., Pelegrina, M., y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250. <https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Toaza, T. D., y Lara, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: adicciones y factores predictores. *Avances Psicológicos*, 18(1), 103-110. https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&continue=/scholar%3Fhl%3Des%26as_sdt%3D0,5%26scilib%3D1%26scioq%3Dadiccion%2Ba%2Bvideojuegos%2Badolescentes&itilm=1&citation_for_view=hQbqbM0AAAAJ:_FxGoFyzp5QCuhl=esyoi=p.
- Vallés, A. y Vallés, C. (1996). *Las habilidades sociales en la escuela. Una propuesta curricular*. EOS.
- Van den, I. C. L., Kurilshikov, A., Ter, R., Riksen, N. P., Joosten, L. A. B., Zherkanova, A., Fu, J., Keating, S. T., Netea, M. G., De Graff, J. y Rutten, J. H. (2018). Role of gut microbiota in chronic low-grade inflammation as potential driver for atherosclerotic cardiovascular disease: a systematic review of human studies. *Obes Rev*, 19(12), 1719-1734. doi: 10.1111/obr.12750
- Vara, R. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Villa María del Triunfo, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional Universidad Autónoma del Perú. Lima, Perú. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/AUTO_7fd9c17133c06c248bf2b713b6f014fe

- Viñas, F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9, 109-122. <https://www.ijpsy.com/volumen9/num1/225/uso-autoinformado-de-internet-en-adolescentes-ES.pdf>
- Weissmann, P. (2011). Adolescencia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1(8), 1681–5653. <http://rieoei.org/deloslectores/898Weissmann.PDF>
- World Health Organization (2018). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DISEÑO METODOLÓGICO
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Método y diseño:
P_g: ¿Cómo es la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023?	O_g: Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023.	H_g: Existe relación inversa y significativa entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023.	Diseño no experimental Método deductivo-hipotético
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis específicas	Tipo de investigación
PG₁: ¿Cuál es el nivel predominante de adicción a los videojuegos en los estudiantes de secundaria?	O_{e1}: Precisar el nivel predominante de adicción a los videojuegos en los estudiantes de secundaria.	He₁: Existe relación significativa entre la dimensión abstinencia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.	Nivel descriptivo - correlacional
PG₂: ¿Cuál es el nivel predominante de las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?	O_{e2}: Identificar el nivel predominante de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.	He₂: Existe relación significativa entre la dimensión abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.	Población: 208 estudiantes de secundaria de 1° a 5° de secundaria de ambos sexos.
PG₃: ¿Cómo es la relación entre la dimensión abstinencia de la adicción a los videojuegos con las dimensiones de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?	O_{e3}: Precisar cómo es la relación existe entre la dimensión abstinencia de la adicción a los videojuegos con las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.	He₃: Existe relación significativa entre la dimensión problemas ocasionados por la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.	Muestra: 136 estudiantes de secundaria de 1° a 5° de secundaria de ambos sexos.
PG₄: ¿Cómo es la relación entre la dimensión abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos con las dimensiones de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?	O_{e4}: Precisar cómo es la relación existe entre la dimensión abuso y tolerancia de la adicción a los videojuegos con las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.		Variable 01: Adicción a videojuegos
			Variable 02: Habilidades sociales

<p>PG5: ¿Cómo es la relación entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos con las dimensiones de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?</p>	<p>Oe5: Establecer cómo es la relación existe entre la dimensión problemas ocasionados por los videojuegos de la adicción a los videojuegos con las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.</p>	<p>videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.</p>
<p>PG6: ¿Cómo es la relación entre la dimensión dificultad de control de la adicción a los videojuegos con las dimensiones de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria?</p>	<p>Oe6: Establecer cómo es la relación existe entre la dimensión dificultad de control de la adicción a los videojuegos con las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.</p>	<p>He4: Existe relación significativa entre la dimensión dificultad de control de la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria.</p>

Anexo 2: Instrumentos de medición

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Nº	ÍTEMS	RESPUESTAS				
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
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.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES DE GISMERO

INSTRUCCIONES:

A continuación, usted encontrará unas preguntas relacionado a las habilidades que las personas usan en la interacción social más o menos eficientemente. Usted deberá determinar cómo usa cada una de estas habilidades, marcando con un aspa (x) en la columna correspondiente, según el siguiente patrón:

A = No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.

B = No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra

C = Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así

D = Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos

N°	ITEMS	A	B	C	D
1	A veces evito hacer preguntas por miedo a ser tonto				
2	Me cuesta telefonar a tiendas, oficinas, etc. Para preguntar algo				
3	Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo.				
4	Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entró después que Yo, me quedo callado				
5	Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto, paso un mal rato para decirle que no.				
6	A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que dejé prestado.				
7	Si en un restaurante no me traen la comida como la había pedido, llamo al camarero y pido que lo hagan de nuevo.				
8	A veces no sé qué decir a personas atractivas del sexo opuesto.				
9	Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir				
10	Tiendo a guardar mis opiniones a mí mismo				
11	A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería				
12	Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle				
13	Cuando un amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo prefiero callarme a manifestarme abiertamente lo que yo pienso				

14	Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarla				
15	Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme				
16	Si salgo de una tienda y me doy cuenta que me han dado mal vuelto, regreso allí a pedir el cambio correcto				
17	No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta				
18	Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella				
19	Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás.				
20	Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales				
21	Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.				
22	Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado				
23	Nunca se cómo cortar a un amigo que habla mucho.				
24	Cuando decido que no me apetece volver a salir con una persona, me cuesta mucho comunicarle mi decisión.				
25	Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo				
26	Me suele costar mucho pedirle a un amigo que me haga un favor.				
27	Soy incapaz de pedir a alguien una cita				
28	Me siento turbado o molesto cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico				
29	Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo				
30	Cuando alguien se me cuele en una fila hago como si no me diera cuenta				
31	Me cuesta mucho expresar mi ira, mi cólera, mi enfado hacia el otro sexo, aunque tenga motivos justificados				
32	Muchas veces prefiero callarme o “quitarme del medio” para evitar problemas con otras personas				
33	Hay veces que no se negarme con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces.				

Anexo 3: Aprobación del comité de ética



COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Lima, 28 de junio de 2023

Investigador(a)
Orio Axel Collao Hermoza
Exp. N°: 0696-2023

De mi consideración:

Es grato expresarle mi cordial saludo y a la vez informarle que el Comité Institucional de Ética para la investigación de la Universidad Privada Norbert Wiener (CIEI-UPNW) **evaluó y APROBÓ** los siguientes documentos:

- Protocolo titulado: **“Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023” Versión 01 con fecha 18/06/2023.**
- Formulario de Consentimiento Informado **Versión 01 con fecha 18/06/2023.**

El cual tiene como investigador principal al Sr(a) Orio Axel, Collao Hermoza y a los investigadores colaboradores (no aplica)

La APROBACIÓN comprende el cumplimiento de las buenas prácticas éticas, el balance riesgo/beneficio, la calificación del equipo de investigación y la confidencialidad de los datos, entre otros.

El investigador deberá considerar los siguientes puntos detallados a continuación:

1. **La vigencia** de la aprobación es de **dos años** (24 meses) a partir de la emisión de este documento.
2. **El Informe de Avances** se presentará cada 6 meses, y el informe final una vez concluido el estudio.
3. **Toda enmienda o adenda** se deberá presentar al CIEI-UPNW y no podrá implementarse sin la debida aprobación.
4. Si aplica, **la Renovación** de aprobación del proyecto de investigación deberá iniciarse treinta (30) días antes de la fecha de vencimiento, con su respectivo informe de avance.

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,

Yenny Marisol Bellido Fuente
Presidenta del CIEI- UPNW



Avenida República de Chile N°432. Jesús María
 Universidad Privada Norbert Wiener
 Teléfono: 706-5555 anexo 3290 Cel. 981-000-698
 Correo: comite.etica@uwieneredu.pe

Anexo 4: Formato de consentimiento informado

Título de proyecto de investigación: Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023

Investigador: Collao Hermoza, Orion Axel

Institución(es): Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW)

Estamos invitando a usted a participar en un estudio de investigación titulado: “*Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023*”. de fecha 22/05/2023 y versión 01. Este es un estudio desarrollado por un investigador de la Universidad Privada Norbert Wiener (UPNW).

I. INFORMACIÓN

Propósito del estudio: El propósito de este estudio es determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este. Su ejecución permitirá incrementar el conocimiento existente sobre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales.

Duración del estudio (meses): 12

N° esperado de participantes: 136

Criterios de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión:

- Alumnos de ambos sexos entre 12 a 18 años.
- Alumnos que respondan de forma completa los cuestionarios.
- Alumnos que cuenten con el consentimiento informado de sus padres y estén matriculados en el año 2023 en la institución educativa participante.

Criterios de exclusión:

- Alumnos mayores de 18 y menores de 12 años.
- Alumnos que dejen datos sin contestar en las pruebas aplicadas.

- Alumnos que no cuenten con el consentimiento informado de sus padres y/o no se encuentren matriculados en la institución educativa seleccionada.

Procedimientos del estudio: Si Usted decide participar en este estudio se le realizará los siguientes procesos:

- Test de Dependencia a los Videojuegos
- Escala de habilidades sociales

La *entrevista/encuesta* puede demorar unos 30 minutos y los resultados se le entregarán a usted en forma individual y se almacenarán respetando la confidencialidad y su anonimato.

Riesgos:

Su participación en el estudio *no* presenta ningún riesgo

Beneficios:

Usted se beneficiará del presente proyecto en ningún sentido

Costos e incentivos: Usted *no* pagará ningún costo monetario por su participación en la presente investigación. Así mismo, no recibirá ningún incentivo económico ni medicamentos a cambio de su participación.

Confidencialidad: Nosotros guardaremos la información recolectada con códigos para resguardar su identidad. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita su identificación. Los archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al equipo de estudio.

Derechos del paciente: La participación en el presente estudio es voluntaria. Si usted lo decide puede negarse a participar en el estudio o retirarse de éste en cualquier momento, sin que esto ocasione ninguna penalización o pérdida de los beneficios y derechos que tiene como individuo, como así tampoco modificaciones o restricciones al derecho a la atención médica.

Preguntas/Contacto: Puede comunicarse con el Investigador Principal Collao Hermoza, Orion Axel al teléfono 920 218 375.

Así mismo puede comunicarse con el Comité de Ética que validó el presente estudio, Contacto del Comité de Ética: Dra. Yenny M. Bellido Fuentes, Presidenta del Comité de Ética de la Universidad Norbert Wiener, para la investigación de la Universidad Norbert Wiener, **Email:** comité.etica@uwiener.edu.pe

II. DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO

He leído la hoja de información del Formulario de Consentimiento Informado (FCI), y declaro haber recibido una explicación satisfactoria sobre los objetivos, procedimientos y finalidades del estudio. Se han respondido todas mis dudas y preguntas. Comprendo que mi decisión de participar es voluntaria y conozco mi derecho a retirar mi consentimiento en cualquier momento, sin que esto me perjudique de ninguna manera. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

Nombre participante:


Collao Hermoza, Orion Axel

DNI:

DNI:

Fecha: (dd/mm/aaaa)

Fecha: (dd/mm/aaaa)

Anexo 5: Carta de aprobación de la institución para la recolección de los datos

Universidad
Norbert Wiener

PERMISO DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

San Juan de Lurigancho, 08 de julio del 2023

Doctora
Carmín Nelly León Tarazona
Coordinadora de la [REDACTED]
Presente.

Asunto: Autorización para aplicación
de instrumentos psicológicos

De mi mayor consideración:



Es grato dirigirme a Ud. Para saludarla cordialmente y comunicarle que me siento muy interesado en realizar un estudio sobre Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria, en tanto es un tema relevante que requiere una atención no solamente de corte asistencial sino desde una perspectiva preventiva.

Por lo anterior, solicito de manera especial, sirva darme la autorización correspondiente para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos psicológicos en una muestra de alumnos del 1° a 5° de nivel secundaria, de la institución Educativa , el proceso se iniciara el 10 de Julio.

La información que se recoja será estrictamente confidencial y no se usará para ningún otro propósito que no sean los objetivos del estudio; posteriormente Ud: podrá contar con los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos para los fines que institucionalmente considere pertinentes.

Agradezco anticipadamente su atención al presente y su disposición de colaboración para desarrollar el proyecto, hago propicia la oportunidad para expresarle las muestras de consideración y estima personal.

Atentamente,



Anexo 6: Informe del asesor de Turnitin

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
COLLAO HERMOZA, ORION AXEL.docx	ORION AXEL COLLAO HERMOZA

RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
18871 Words	108072 Characters

RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
88 Pages	1.1MB

FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Dec 19, 2023 3:27 PM GMT-5	Dec 19, 2023 3:28 PM GMT-5

● 20% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 8% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cross

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

Reporte de Similitud Turnitin

● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 8% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	hdl.handle.net Internet	5%
2	repositorio.upla.edu.pe Internet	3%
3	repositorio.upao.edu.pe Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Internet	2%
5	repositorio.autonoma.edu.pe Internet	1%
6	uwiener on 2023-11-24 Submitted works	<1%
7	repositorio.uigv.edu.pe Internet	<1%
8	repositorio.continental.edu.pe Internet	<1%