



Universidad  
**Norbert Wiener**

Powered by **Arizona State University**

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

**Trabajo Académico**

Adicción a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes del centro de  
salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024

**Para optar el Título de**  
Especialista en Enfermería en Salud Mental y Psiquiatría

**Presentado por:**

**Autora:** Astocondor Castañeda, Karen Alisson

**Código ORCID:** <https://orcid.org/0009-0003-4034-3235>

**Asesor:** Mg. Gallegos Pacheco, Rutsmy Angel Manuel

**Código ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-5426-398X>

**Lima – Perú**

**2024**

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

Yo, ASTOCONDOR CASTAÑEDA, KAREN ALISSON egresado de la Facultad de Ciencias de la Salud y Escuela Académica Profesional de Enfermería, del programa **Segunda especialidad en Enfermería en Salud Mental y Psiquiatría**, de la Universidad privada Norbert Wiener declaro que el trabajo de investigación “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo, Lima 2024” Asesorada por el docente: Mag. Gallegos Pacheco, Rutsmy Angel Manuel DNI 45525049 ORCID <https://orcid.org/0000-0001-5426-398X> tiene un índice de similitud de (18) (dieciocho) % con código oid:14912:417538320 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.




.....  
 Firma de autor  
 ASTOCONDOR CASTAÑEDA, KAREN ALISSON  
 DNI:



.....  
 Firma  
 Mg. Gallegos Pacheco, Rutsmy Angel Manuel  
 DNI 45525049

Lima, 19 de Diciembre de 2024

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

Es obligatorio utilizar adecuadamente los filtros y exclusión del turnitin: excluir las citas, la bibliografía y las fuentes que tengan menos de 1% de palabras. En caso se utilice cualquier otro ajuste o filtros, debe ser debidamente justificado en el siguiente recuadro.

<p>_____ SE EXCLUYE LA FRASEOLOGIA NORMAL</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---

**Dedicatoria**

A Dios que ilumina mi camino, a mis padres

Gilberto y María del Rosario quienes inspiran en  
mi vida a cada instante.

## **Agradecimiento**

A Dios por brindarme vida y salud, por iluminarme mi camino, a mi familia por motivar mi labor como enfermera para servir mi vocación. A mis maestros de la segunda especialidad, quienes con sus enseñanzas me ayudaron para poder culminar con éxito este anhelo.

**JURADO**

Presidente : Dr. Jose Gregorio Molina Torres  
Secretario : Mg. **Jaime Alberto Mori Castro**  
Vocal : Mg. **Rewards Palomino Taquire**

## Índice de contenido

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Jurado.....	v
Índice de contenido.....	vi
Resumen.....	x
Abstract .....	xi
<b>1. EL PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
1.1 Plantamiento del problema.....	4
1.2 Formulacion del problema.....	4
1.2.1. Problema general.....	4
1.2.2. Problema específico.....	4
1.3. Objetivos de la investigacion.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
1.4. Justificación de investigación.....	6
1.4.1. Teorica.....	6
1.4.2. Metodológica.....	6
1.4.3. Práctica.....	6
1.5. Delimitaciones de la investigación.....	7
1.5.1. Temporal.....	7
1.5.2. Espacial.....	7
1.5.3. Población o unidad de análisis.....	7
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
2.1. Antecedentes.....	8
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	8
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	10
2.2. Base Teórica.....	13
2.2.1. Adiccion a videojuegos.....	13
2.2.1.1. Definiciones conceptuales.....	13
2.2.1.2. Desencadenante.....	14

2.2.1.3. Características de la adicción a videojuegos.....	14
2.2.1.4. Dimensiones de la adicción a videojuegos.....	15
2.2.2. Habilidades sociales.....	16
2.2.2.1. Definiciones conceptuales.....	16
2.2.2.2. Desarrollo de las habilidades sociales.....	17
2.2.2.3. Clasificación de las habilidades sociales.....	18
2.2.2.4. Elementos de las habilidades sociales.....	19
2.2.3. Teorías de Enfermería relacionadas.....	20
2.3. Formulación de hipótesis.....	21
2.3.1. Hipótesis general.....	21
2.3.2. Hipótesis específicas.....	21
3. METODOLOGÍA.....	22
3.1. Método de la investigación.....	22
3.2. Enfoque de la investigación.....	22
3.3. Tipo de investigación.....	22
3.4. Diseño de la investigación.....	22
3.5. Población, muestra y muestreo.....	23
3.6. Variables y operacionalización.....	24
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
3.7.1. Técnica.....	30
3.7.2. Descripción del instrumento.....	30
3.7.3. Validación.....	32
3.7.4. Confiabilidad.....	32
3.8. Plan de procesamiento y análisis de datos.....	33
3.9. Aspectos éticos.....	33
4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	35
4.1. Cronograma.....	35
4.2. Presupuesto.....	36
5. REFERENCIAS.....	37
Anexos.....	46
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	47
Anexo 2: Instrumentos.....	49
Anexo 3: Consentimiento informado.....	60

## RESUMEN

**Introducción:** El problema que se presentan actualmente en los adolescentes es el uso inadecuado de la tecnología, como parte de este son los videojuegos, que muchas veces los adolescentes invierten muchas horas del día y la noche frente a un computador, Tablet, celular; como consecuencia se irán generando cambios en su vida personal, social, psicológica, donde se podrán presentar conductas adictivas. **Objetivo:** Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabaylo, Lima 2024. **Métodos:** el siguiente estudio de tipo aplicada, con enfoque cualitativo, método hipotético - deductivo, no experimental, nivel descriptivo, correlacional. La población de estudio estará constituida por 80 adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabaylo. El instrumento a utilizar será el Test de Dependencia de Videojuegos que consta de 25 ítems, distribuido en 4 dimensiones que nos permitirá medir la dependencia a los videojuegos en adolescentes, y el nivel de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0.943 a 0.958, el otro instrumento a usar será Lista de Chequeo de Habilidades Sociales que está compuesta de 50 ítems y está dividido en seis dimensiones que evaluará el nivel de habilidades sociales, nivel de confiabilidad de 0.93 Alfa de Cronbach. Mientras se lleve a cabo esta investigación se tendrá un comportamiento basado en los principios éticos.

**Palabras claves:** Adicción a videojuegos, habilidades sociales, adolescentes.

## ABSTRACT

**Introducción:** The problem that currently occurs among adolescents is the inappropriate use of technology, such as video games, which adolescents often spend many hours of the day and night in front of a computer, tablet, cell phone; As a consequence, changes will be generated in your personal, social and psychological life, where addictive behaviors may occur. **Objective:** Determine the relationship between video game addiction and social skills in adolescents at the Carabayllo Community Mental Health center, Lima 2024. **Methods:** the following study is of an applied type, with a qualitative approach, hypothetical - deductive, non-experimental method, descriptive, correlational level. The study population will be made up of 80 adolescents from the Carabayllo Community Mental Health Center. The instrument to be used will be the Video Game Dependence Test, which consists of 25 items and is distributed in 4 dimensions that will allow us to measure dependence on video games in adolescents, and a Cronbach's Alpha reliability level of 0.943 to 0.958, the other the instrument to be used will be the Social Skills Checklist, which is composed of 50 items and is divided into 6 dimensions that will evaluate the level of social skills, reliability level of 0.93 Cronbach's Alpha. While this research is carried out, behavior will be based on ethical principles.

**Keywords:** Video game addiction, social skills, adolescents.

## **1. EL PROBLEMA**

### **1.1. Planteamiento del problema**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) refiere que, el confinamiento por la COVID 19, trajo consigo diversas restricciones como: actividades sociales, los ejercicios al aire libre y la ausencia a las aulas. Hicieron que las personas tengan un mayor acercamiento con la ciencia informática y comunicación entre ellos los videojuegos uno de los elementos de distracción que más suelen utilizar los jóvenes y adolescentes (1).

Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) la epidemia por la COVID- 19 trajo consigo cambios importantes en la historia específicamente en la asistencia escolar mundial, se estima que cerca de 1.600 millones de estudiantes en más de 190 países se vieron afectados por el cierre de las escuelas, institutos y universidades (2).

Fernández define a las adicciones como uno de la más grandes preocupación que se dan en estas épocas, debido al gran aumento de las facilidades con la que los adolescentes puedan llevar a culminar este tipo de problemática, ya sea por el consumo de alguna sustancia o no, las adicciones generan un deterioro de salud importante, alterando el bienestar del individuo y dañan el vínculo interpersonal que ha venido desarrollando (3).

Según Escudero et al. mencionan que los equipos computarizados podrían ocasionar que los jóvenes tengan comportamientos perjudiciales como, inducir al robo o a dominar para lograr alcanzar la forma que facilite pasa demasiado tiempo frente a pantallas, computadora, celular, Tablet, etc. (4).

MINSA, menciona que a la fecha han aumentado la necesidad que tiene los niños y adolescentes por los videojuegos. Este incremento se da ya que los adolescentes ven en ello una forma interesante para entretenerse y usar su rato libre, convirtiendo la manera de relacionarse socialmente y el medio de distracción utilizando más el modo digital, sumergiéndolo aún más al mundo electrónico por tanto en la vida de los videojuegos (5).

El Perú en el 2021 reporta que un 69% de la ciudadanía usa videojuegos y el 75% lo hace como mínimo una vez por semana. Se observa la adquisición de videojuegos en mayor proporción son jóvenes entre 14 a 29 años, que corresponde a 33,4% de toda la población (6).

Barrera, menciona qué la dependencia a los juegos en redes no se da de inmediato, sino que se da en un amplio periodo en que participan diversos factores de riesgo como la inadecuada comunicación familiar, dificultad en la adaptación a los problemas habituales, momentos que generan estrés, depresión, ansiedad, baja autoestima, que específicamente no se da directamente del videojuego sino terminan siendo un motivo de escape frente a estas situaciones (7).

En la actualidad el uso de los videojuegos evolucionado y se ha convertido en la forma de entretenimiento más popular entre los adolescentes. Si bien ofrecen una experiencia atractiva y pueden tener algunos beneficios, el uso desmedido de estos puede generar consecuencias negativas en el desarrollo de las habilidades sociales de los adolescentes (8).

Según los datos recaudados por la Encuesta Nacional de Hogares (ENAH), 33.848 adolescentes entre 12 y 17 años residen en Carabayllo, lo que representa un 10.1% de la población total del distrito. Esta cifra evidencia la magnitud del problema y la

urgencia de optar medidas para prever y tratar la necesidad a los juegos en línea en este grupo vulnerable (9).

El Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo – 2024 cuenta con una población de adolescentes (12 a 17 años) atendidos de 4432 por diferentes diagnósticos mentales, por temas de juego patológico son atendidos 207 adolescentes (10).

Por este motivo, el actual estudio busca investigar el actual problema sobre la adicción a los videojuegos en los adolescentes ya que la preocupación expresada por los padres en el espacio de espera del Centro de Salud Mental Comunitario refleja una realidad alarmante: la necesidad desmedida por los juegos en línea está afectando significativamente la salud emocional y el bienestar de los jóvenes. Esta problemática no solo genera ansiedad y estrés en los jóvenes, sino que también puede derivar en conductas antisociales y otras consecuencias negativas. La relevancia de investigar la afectación de las habilidades sociales en adolescentes dependientes a los videojuegos. El hecho de que los padres busquen ayuda en los Centros de Salud por diversos inconvenientes que observan en sus hijos adolescentes como conductas alteradas, inquietud e insomnio, pone de manifiesto la urgente necesidad de investigar a fondo la afectación que esta problemática genera en las habilidades sociales de este grupo poblacional. Por lo mencionado existe la necesidad de conocer que tanto afecta la adicción a videojuegos en las habilidades sociales en los adolescentes, y reconociendo a la enfermera como miembro del equipo multidisciplinario que juega un papel fundamental en la valoración integral del usuario, la familia, comunidad, promoviendo el uso responsable y moderado de la tecnología.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo, Lima 2024?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo la dimensión abstinencia en la adicción a los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo, Lima 2024?
- ¿Cómo la dimensión abuso y tolerancia en la adicción a los videojuegos se relaciona con las habilidades en los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo, Lima 2024?
- ¿Cómo la dimensión problemas derivados del consumo excesivo en la adicción a los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo, Lima 2024?
- ¿Cómo la dimensión dificultad en el control en la adicción a los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo, Lima 2024?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objeto general**

Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabaylo, Lima 2024.

#### **1.3.2. objetivos específicos**

- Identificar la relación entre la dimensión abstinencia en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabaylo, Lima 2024.
- Identificar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes. del Centro de Salud Mental Comunitario Carabaylo, Lima 2024
- Identificar la relación entre la dimensión problemas derivados del consumo excesivo en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes. del Centro de Salud Mental Comunitario Carabaylo, Lima 2024
- Identificar la relación entre la dimensión dificultad en el control en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes. del Centro de Salud Mental Comunitario Carabaylo, Lima 2024

## **1.4. Justificación de la investigación**

### **1.4.1. Teórica**

La investigación sobre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes se basa en una sólida justificación teórica que busca comprender este fenómeno complejo y sus implicaciones para el desarrollo de los jóvenes. Al contribuir a la comprensión de la necesidad a los videojuegos y sus efectos en las habilidades sociales, esta investigación puede ayudar a desarrollar estrategias de prevención e intervención más efectivas para apoyar a los adolescentes que experimentan dificultades en estas áreas.

### **1.4.2. Metodológica**

La justificación metodológica del presente estudio sobre el uso excesivo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes radica en el riguroso empleo del método científico, utilizando un enfoque cuantitativo no experimental y de nivel correlacional, lo que significa que no se manipularán variables ni se asignarán sujetos a grupos experimentales o de control. En cambio, se recopilarán datos mediante instrumentos de medición válidos y confiables para evaluar la relación entre las variables de estudio, en este caso, la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de un Centro de Salud Mental Comunitario de Lima.

### **1.4.3. Práctica**

La justificación práctica del presente estudio sobre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes radica en su potencial para generar información y evidencia científica relevante para diversos sectores de la sociedad. Se enfocará en un grupo poblacional de jóvenes que asisten a un Centro de Salud Mental Comunitario de Carabaylo, que no ha sido ampliamente investigada en referencia a la

adicción a los videojuegos y las habilidades sociales. Los hallazgos servirán para generar importantes implicaciones prácticas para el profesional de enfermería para la elaboración de estrategias, planes o programas de intervención, estas estrategias pueden involucrar a padres de familia, apoderados, otros profesionales de la salud, educadores y la sociedad en general, con el propósito de abordar la problemática de manera integral y preventiva.

## **1.5. Delimitación de la investigación**

### **1.5.1. Temporal**

El proyecto se desarrollará en el periodo de marzo a julio del 2024. El estudio se inicia con el reconocimiento del problema, revisión de la literatura, planteamiento de objetivos, procesamiento de datos, redactar el manuscrito y presentar el proyecto de investigación.

### **1.5.2. Espacial**

La investigación se realizará en el servicio de adicciones del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo que pertenece al Ministerio de Salud ubicado en la ciudad de Lima Metropolitana, distrito Carabayllo.

### **1.5.3. Unidad de análisis**

La población de estudio para esta indagación sobre adicción a videojuegos y habilidades sociales los adolescentes del servicio de adicción serán los jóvenes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Ortiz et al. (11), en el año 2022, Colombia tuvo como objetivo: “Describir la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes”. Realizó un estudio con enfoque cuantitativo, de alcance correlacional, con un diseño no experimental, con corte transeccional, con una población de 35 alumnos de 12 a 17 años en una Institución Educativa de la Ciudad de Bucaramanga. Se empleó la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero y el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV). Los resultados demuestran que no hay asociación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales, pero si se encontraron correlaciones significativas entre las dimensiones (11).

Toaza (12), en el año 2022, Ecuador desarrolló un estudio cuyo objetivo fue: “Identificar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes”. Realizo una investigación con enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de corte transversal, alcance correlacional, una población de 120 estudiantes de ambos géneros de una Unidad Educativa de la ciudad de Ambato-Ecuador. Se uso el instrumento de dependencia a videojuegos de Choliz y Marcos y la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein. Los resultados concluyeron que no existe relación entre las variables de estudio (12).

Ayumi et al. (13), en el año 2019, Indonesia desarrolló una indagación cuyo objetivo fue: “Determinar el nivel de habilidades sociales en adolescentes, el nivel de adicción a los juegos y las relación con las habilidades sociales en adolescentes”, el

siguiente proyecto se desarrolló utilizando el método cuantitativo, los sujetos de investigación fueron 186 encuestados que fueron seleccionados mediante muestreo aleatorio que fueron del área de ciencias de la comunicación de la Universidad Estatal Islámica del Norte de Sumatra. Se utilizó la escala de Likert, los hallazgos fueron que existe una relación significativa entre la adicción a los juegos en línea y las habilidades sociales entre los estudiantes de ciencias de la comunicación en la Universidad Estatal Islámica del Norte de Sumatra en Medan (13).

Colon et al. (14), en el 2022, en Colombia en su investigación cuyo objetivo fue: “Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales”, la poblacional de estudio fue de cien adolescentes del Municipio de Corozal – Sucre, en el estudio se utilizó los instrumentos de Test Deploy sustentado en el test de la dependencia a los videojuegos/ TDV de Chóliz y Marco (2011) y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein (1978). Los resultados hallados fueron que entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales ( $\rho = -.237$   $p < 0.05$ ) hay una correlación negativa baja, del mismo modo el nivel de incidencia de la dependencia a videojuegos se encuentra relacionado con los grupos de habilidades sociales “habilidades relacionadas con el estrés” ( $\rho = -.223$ ;  $p < 0,05$ ) y “habilidades alternativas a la agresión” ( $\rho = -.307$ ;  $p < 0,05$ ), se concluye que a mayor consumo de videojuegos mayor correlación significativa en las habilidades sociales (14).

Aranguren et al. (15), el 2022, en Colombia desarrolló una investigación cuyo objetivo fue: “Identificar la influencia del uso de los videojuegos en el desarrollo de las habilidades sociales”, desarrollo un estudio con enfoque Cuantitativo y de diseño metodológico, no experimental transeccional correlacional-causal, la muestra consta de 24 jóvenes adolescentes de ambos sexos que se encontraba cursando el octavo grado en la Institución Educativa General Santander del Municipio de Arauca. Se utilizó los

instrumentos de Cuestionario CERV y Escala de Habilidades Sociales de Goldstein (EHS), adicionalmente se realizó una ficha sociodemográfica. Los resultados fueron que no existe una relación visible entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, pero si existen casos puntuales que presentan la relación, pero no es un porcentaje significativo (15).

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Franco (16), el 2022, en Huancayo, publicó un estudio cuyo objetivo fue: “Determinar la relación que existe entre la dependencia a los Videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes”, desarrolló una investigación de enfoque cuantitativo, nivel de investigación correlacional y diseño no experimental de corte transversal correlacional; la muestra consta de 162 estudiantes de nivel secundaria, entre varones y mujeres de la Institución Educativa de Huancayo. Se utilizó la escala de Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco y se usó la escala de Habilidades Sociales de Arnold Goldstein, adaptado a la población peruana por Thomas Ambrosio. El p-valor obtenido es de 0,632, el cuál es mucho mayor al valor alfa de 0,05, y el coeficiente de correlación -0,038, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula. Se concluyó que hay una baja dependencia por los videojuegos y un nivel normal en el desarrollo de las habilidades sociales. La principal conclusión indica que no existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo (16).

De la Cruz (17), el 2021 en Huancavelica, su objetivo fue: “Determinar la relación que existe entre adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal”, desarrollo una investigación de diseño

correlacional, de corte transversal; la muestra consta de 115 adolescentes, de la Institución Educativa Estatal de Huancavelica. Se uso Test de Dependencia de Videojuegos (TVD) de Chóliz y Marco y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein. Los resultados hallados indican que existe relación estadísticamente significativa e inversa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales según la prueba de Correlación de Rho de Spearman, encontrando ( $Rho = 0.257^{**}$ ,  $P. \text{ valor} = 0.006 < 0.05$ ). Se precisa que existe relación significativa inversa entre las variables adicción a videojuegos y habilidades sociales (17).

Huayta (18), en el 2020 en Tacna, en su estudio cuyo objetivo fue: “Determinar la relación existente entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en jóvenes de primer año de secundaria de una Institución Educativa”, desarrollo una investigación de tipo descriptivo y correlacional, un diseño no experimental, transeccional, la muestra fue constituida por 161 alumnos del primer año (6 secciones) del nivel secundario en la Institución Educativa “Luis Alberto Sánchez” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna. Se utilizó el Test de dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco con adaptación de Salas y Merino y la Lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein con adaptación de Rojas. Se observó que entre las variables habilidades sociales y adicción a los videojuegos existe correlación (siendo el coeficiente de relación  $Rho \text{ de Spearman} = - 0.246$ , con una Sig. (bilateral) de  $0.03 < 0,05$ ). Se concluyó que, existe relación entre todas las dimensiones de la variable habilidades sociales y la variable adicción a videojuegos en estudiantes (18).

Pillaca (19), en el 2020 en Comas, desarrollo una investigación cuyo objetivo fue: “Determinar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales”, su investigación fue de diseño no experimental, de tipo descriptivo correlacional, la muestra estuvo formada por 256 estudiantes de ambos sexos, entre 12 a 18 años, de una Institución

Educativa Pública, ubicada en el distrito de Comas; se utilizó la lista de Chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein elaborada en y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Lemmens, Valkenburg y Peter. Los hallazgos manifiestan que existe relación estadísticamente significativa e inversa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales ( $p < 0.01$ ;  $\rho = -.229^{**}$ ). Se concluye que, a mayor uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales en los participantes de la investigación (19).

Quispe (20), en el año 2019 en Lima, desarrolló una investigación cuyo objetivo finalidad fue: “Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes de una institución educativa estatal de Lima sur”, desarrollo una investigación de tipo cuantitativo con un diseño no experimental: correlacional; la muestra estuvo constituida por 470 estudiantes del nivel secundaria, de 12 a 17 años de edad; se utilizó el Cuestionario de dependencia a videojuegos de Marcos y Chóliz y la Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein. Encontró una relación estadísticamente significativa y negativa que, a mayor presencia de dependencia a videojuegos, los adolescentes mostraron menores habilidades sociales (20).

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Adicción y videojuegos**

#### **2.2.1.1. Definiciones conceptuales**

La definición de Carbonell acerca de la adicción a los videojuegos resalta la disposición de un deseo o impulso irrefrenable por jugar, junto con otros elementos clave, la alteración del estado de ánimo y la incapacidad de control sobre la actividad. Es importante destacar que estos criterios no son exclusivos de la adicción a los videojuegos,

sino que también son característicos de otras adicciones, como la adicción a las drogas, al alcohol o al juego de azar (21).

Gil y Momblela (22), definen que “los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” (22).

Liberato y Polín indica, es cierto que las adicciones no se limitan al consumo de sustancias, como el alcohol, las drogas o el tabaco. También pueden generarse por la práctica excesiva de actividades que, en sí mismas, no son perjudiciales y suelen repetir el comportamiento adictivo para obtener la sensación de satisfacción y placer que este les proporciona. Así mismo señalan que las adicciones no solo son un problema de dependencia, sino también un mal que afecta tanto la física como la emocional de la persona (23).

El juego en exceso, como bien se menciona, puede tornarse en un obstáculo serio, incluso llegando a ser una adicción. En la actualidad, este tipo de adicciones se engloban dentro de las denominadas "adicciones tecnológicas". Las adicciones tecnológicas se definen, de manera operacional, como adicciones conductuales sin implicaciones químicas. Se caracterizan por un uso excesivo e interactivo de dispositivos tecnológicos, como computadoras, smartphones, tablets o videojuegos, lo que genera conductas adictivas (24).

Al hablar de dependencia y adicción es preciso destacar que son definiciones relacionados, pero no idénticos. La dependencia se refiere a la necesidad física o psicológica de una sustancia o actividad, mientras que la adicción es la consecuencia más grave de la dependencia, caracterizada por una pérdida de control sobre la conducta y la persistencia en el comportamiento a pesar de las consecuencias negativas (25).

### **2.2.1.2. Desencadenantes**

Si bien Pereyra et al. señalan que la adicción tecnológica parece ser más frecuente en adolescentes de sexo masculino, diversos estudios sugieren que las mujeres también son vulnerables a este tipo de adicciones, dentro de ellas se identifican algunas características como: “Sentimientos de soledad y falta de amigos cercanos, introversión o timidez, baja autoestima, tendencia a la distracción, dependencia de las drogas, Falta de comunicación familiar, disgusto de la apariencia física, rechazo de la historia personal y preferencias por emociones fuertes y situaciones novedosas” (26).

### **2.2.1.3. Características de la adicción a los videojuegos**

Según Giddens las principales características se dan a los diferentes cambios dados a lo largo de nuestra sociedad contemporánea, se ven afectados los temas económicos, ideológicos, de pensamientos, de identidad, entre otros pueden llevar a una gran confusión en el adolescente. Estos cambios progresivos tienen como consecuencias crisis, conflictos, no aceptación, problemática social y de afrontamiento (27).

### **2.2.1.4. Dimensiones de la adicción a los videojuegos**

La asociación América de psicología mediante la guía de DSM 5, ofrece una perspectiva valiosa para comprender la dependencia y adicción a los videojuegos. Este modelo destaca las similitudes entre las adicciones a sustancias y las adicciones comportamentales, como la adicción a los videojuegos, enfatizando la relación patológica de dependencia que se establece en ambos casos. Proponen cinco criterios para evaluar la dependencia y adicción a los videojuegos, adaptando los criterios del DSM para las adicciones a sustancias: Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas derivados del consumo excesivo, Dificultad en el Control (28).

En referencia a las dimensiones se define las siguientes dimensiones:

**Abstinencia:** Se refiere a la existencia de ciertas manifestaciones físicas y psicológicas al tartar de dejar juego (29).

**Abuso y Tolerancia:** La persona hace uso desmedido de los videojuegos y por mucho tiempo lo que ocasiona que se prolongue cada vez más (30).

**Problemas Derivados del Consumo Excesivo:** Se refiere a la consecuencia que ocasiona jugar en exceso, puede manifestarse mediante (problemas familiares, físicos, insomnio, inadecuados consumo de alimentos (31)

**Dificultad en el Control:** Se refiere al inconveniente para poder frenar el juego, muchas veces se muestran por sentimientos de inferioridad, rechazo y depresión (32).

## 2.2.2. Habilidades Sociales

### 2.2.2.1. Definiciones conceptuales

Kelly considera que las habilidades sociales son comportamientos que se aprenden y se observan, y que las personas utilizan en sus interacciones con los demás para lograr sus objetivos y obtener resultados positivos, estas habilidades nos permiten comunicarnos de manera efectiva expresando nuestras ideas y sentimientos de forma clara y concisa, también nos ayuda a establecer y mantener relaciones positivas basadas en el respeto y confianza con los demás (33).

La perspectiva de Caballo sobre las habilidades sociales es bastante completa y abarca varios aspectos importantes y define las habilidades sociales como un conjunto de conductas observables, sino que también enfatiza la importancia de los aspectos internos

del individuo y la interacción con el contexto social, destaca que las habilidades sociales son aprendidas y puede ser desarrolladas a través de la practica y el entrenamiento (34).

Según Goldstein menciona que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos aprendidos que facilitan que las personas interactuar de manera efectiva con los demás y obtener resultados positivos en sus relaciones interpersonales que a lo largo de la vida del individuo va desarrollando estas habilidades a través de la interacción con el entorno social y las experiencias vividas (35).

Peñañiel y Serrano afirman que las habilidades son habilidades aprendidas que se adquieren principalmente durante los primeros años de vida. A través de la interacción con los demás y la socialización, los niños aprenden a comportarse de acuerdo a las normas sociales y a desarrollar las habilidades necesarias para interactuar de manera efectiva en diferentes contextos (36).

Sánchez menciona que las habilidades sociales son un grupo de comportamientos aprendidos que nos proporcionan comunicarse con los demás de manera efectiva y establecer relaciones positivas. Estas habilidades se aprenden y desarrollan a través de la práctica, la experiencia, y son fundamentales para nuestro bienestar personal y social, estas habilidades nos permiten comunicarnos de manera clara y efectiva manifestando sentimientos y necesidades, también nos permite la escucha activa donde somos capaces de prestar atención a lo que nos refieren los demás y a resolver conflictos de manera pacífica dando solución a los problemas de manera satisfactoria (37).

#### **2.2.2.2. Desarrollo de las habilidades sociales**

La relación entre el desarrollo de habilidades sociales y las habilidades evolutivas, efectivamente existe una estrecha relación ya que desde la primera infancia a medida que

los niños crecen y avanzan de edad, el desarrollo de las habilidades sociales se vuelve más complejo porque inicia a interactuar con los demás a compartir juguetes, a cooperar en juegos grupales, comunicándose y expresando ideas, sentimientos y regulando emociones como controlar la ira, la frustración y la tristeza. Es en esta etapa donde los niños pasan más tiempo con los amigos y compañeros de colegio que les brindan oportunidades para practicar sus habilidades sociales (38).

Ciertamente las primeras habilidades sociales del niño comienzan a desarrollarse durante la fase preescolar, etapa en la que el niño se ve inmerso en nuevos entornos sociales como el jardín de infancia o la cuna, donde interactúa con otros niños compartiendo juguetes, comida, útiles; empieza a desarrollar habilidades de comunicación donde expresa sus ideas, sentimientos y aprende a comprender los sentimientos de los demás. Estas habilidades sociales no ocurren de forma aislada, sino que está estrechamente relacionado con el contexto familiar en el que vive el niño ya que los padres y cuidadores juegan un papel muy importante en este proceso, porque son los primeros modelos de conducta social para el niño (39).

La adolescencia, que se extiende aproximadamente entre los 14 y los 17 años, representa un período crítico en el desarrollo físico, social y psicológico del individuo. En esta etapa, los adolescentes experimentan una serie de cambios drásticos que los impulsan a explorar su identidad personal y a establecer su lugar en el mundo. Es importante que los padres, educadores y profesionales de la salud mental brinden apoyo a los adolescentes durante este proceso, ayudándolos a desarrollar las habilidades sociales que necesitan para tener éxito en la vida y tomar decisiones saludables (40).

### 2.2.2.3. Clasificación de las habilidades sociales

Según Goldstein las habilidades sociales se clasifican en seis apartados:

**Primeras habilidades sociales:** Son aquellos comportamientos que nos permiten relacionarnos con los demás de manera efectiva y establecer relaciones positivas (41).

**Habilidades sociales avanzadas:** Son los comportamientos que constituyen un mayor grado de relación con los demás como pedir ayuda o compartir en grupo, estas habilidades se van aprendiendo mediante diferentes mecanismos como son la conversación de vivencias, acciones o situaciones vividas (42).

**Habilidades relacionadas con los sentimientos:** Son un conjunto de habilidades que nos permiten identificar, comprender y gestionar nuestras emociones, así como establecer relaciones positivas con los demás, ya que nos permiten expresar nuestros sentimientos, empatizar con los demás, tomar decisiones, manejar el estrés y respetar a nosotros mismos y a los demás (43)

**Habilidades alternativas a la agresión:** Son aquellas estrategias y comportamientos que nos permiten manifestar nuestro enojo y frustración de manera adecuada y constructiva, sin recurrir a la violencia, llegando a practicar el autocontrol. (44)

**Habilidades para hacer frente al estrés:** Son estrategias y mecanismos que nos permiten reconocer, comprender y gestionar el estrés de manera efectiva, logrando que el adolescente exprese de manera libre sus sentimientos (45).

**Habilidades de planificación:** Son aquellas conductas que nos permiten establecer objetivos, tomar decisiones, solucionar problemas y organizar nuestro tiempo de manera efectiva (46).

#### **2.2.2.4. Elementos de las habilidades sociales**

Galarza (47) añade los siguientes elementos de las habilidades sociales, como fundamentales como son la comunicación, la capacidad de influencia, el liderazgo, la canalización del cambio la resolución de conflictos, la colaboración y cooperación y las habilidades de equipo.

#### **2.2.3 Teorías de la Enfermería relacionadas**

##### **“Teoría del sistema conductual” Dorothy E. Johnson**

Jonhson (48) basó su teoría sobre el estrés, aplicando este termino en su trabajo. Se centra en como el ser humano responde frente a la angustia de la enfermedad y la manera de responde frente a la tensión, define al ser humano como un sistema comportamental que se basa en una serie de subsistemas interdependientes e integrados como son: dependencia, captación, eliminación, sexualidad, agresión, satisfacción y pertenencia. Esta teoría es un “modelo de atención que se centra en las necesidades humanas y el uso de la enfermería para promover equilibrio y disminuir el estrés; es por ello que la aplicación en los pacientes que tiene problemas de salud mental se basa específicamente en la interacción conductual” (48).

##### **“Teoría de las relaciones interpersonales” Hildegard Peplau**

La teoría de Peplau (49) se refiere a la relación que existe entre una persona con necesidades de ayuda y una enfermera formada adecuadamente para poder reconocer sus

necesidades e intervenir terapéuticamente, la relación establecida es recíproca y esto implica el respeto, desarrollo y aprendizaje para ambos. Peplau explica cuatro fases de relación entre la enfermera - paciente, dicha fase implica la realización de técnicas, procedimientos y la utilización de dispositivos que debe abordarse de manera interpersonal. Estas etapas son: orientación, identificación, exploración y resolución, estas fases no superan un estricto orden sino puede darse de manera simultánea (49).

La enfermera según Peplau es capaz de comprender la propia conducta para ayudar a otras personas a identificar cuáles son sus dificultades y aplicar los principios sobre las relaciones humanas a los problemas que surgen a cualquier nivel de experiencia (50).

Esta teoría permite que los profesionales de enfermería dejen de centrar su atención biológica de la enfermedad y puedan explorar los sentimientos y conductas propias y del otro, y esto nos permita ser participes en las intervenciones de enfermería en su cuidado y así lograr una relación enfermero y persona que permita afrontar los problemas de manera conductual (51)

## **2.3. Formulación de hipótesis**

### **2.3.1. Hipótesis General**

**H<sub>i</sub>** = Existe relación estadísticamente significativa entre la adicción a videojuegos y habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.

**H<sub>o</sub>** = No existe relación estadísticamente significativa entre la adicción a videojuegos y habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.

### **2.3.2. Hipótesis específicas**

Existe relación estadísticamente significativa entre la dimensión abstinencia en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.

Existe relación estadísticamente significativa entre la dimensión abuso y tolerancia en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.

Existe relación estadísticamente significativa entre la dimensión problemas derivados del consumo excesivo en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.

Existe relación estadísticamente significativa entre la dimensión dificultad en el control en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Método de la investigación**

La metodología por usar en esta investigación será hipotético deductivo, ya que se plantea hipótesis que deberán ser aprobadas y contrastadas para inferir y deducir el conocimiento de un fenómeno desde un ámbito particular hacia lo general (52).

#### **3.2. Enfoque de la investigación**

El actual trabajo de investigación tendrá un enfoque cuantitativo de la investigación ya que trabajaremos en el ámbito estadístico, en esto en lo que se fundamenta dicho enfoque, en analizar una realidad objetiva a partir de mediciones numéricas y análisis estadísticos para determinar predicciones o patrones de comportamiento del fenómeno o problema planteado (53).

#### **3.3. Tipo de investigación**

El presente trabajo de investigación es aplicado porque se reconoce los problemas a tratar y busca resolverlos mediante los conocimientos de este estudio de investigación se construyen a partir de teorías y conceptos de estudios previos que permiten interpretar y entender la contextualización de los fenómenos estudiados tendientes a darles una solución práctica (54).

#### **3.4. Diseño de la investigación**

La estrategia investigativa de este estudio es de diseño no experimental de corte transversal y de nivel descriptivo correlacional porque sólo se limita a recoger datos sin intervención alguna, luego, describe las variables en cuestión para que puedan ser sometidas a un proceso de correlación a fin de determinar la magnitud, fuerza y dirección

de la relación de las dos variables de estudio en un determinado momento y espacio, por ello la transversalidad de este (55).

### **3.5. Población, muestra y muestreo**

#### **3.5.1. Población**

Esta investigación académica contará con la participación de 80 adolescentes, de población finita y la muestra será censal por conveniencia y estará constituida por los adolescentes del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo.

Según Arias el término población es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible de un estudio y no hace referencia exclusivamente a los seres humanos sino también a animales, cosas u objetos como universo de estudio (56).

#### **3.5.2. Muestra**

Para este caso la muestra es de carácter censal, considerando que se empleará a toda la población, no utilizaremos muestra alguna puesto que se utilizó el total de la población siendo estos 80 adolescentes que serán la muestra censal del Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo.

Según Mata “La muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. La muestra es una parte representativa de la población” (57).

### **3.5.3. Muestreo**

En este trabajo académico la muestra será censal puesto que se empleará a toda la población objetiva.

Mata define al muestreo como el método utilizado para seleccionar a los componentes de la muestra del total de la población (58).

Del mismo modo se establecen los siguientes criterios:

#### **Criterios de Inclusión:**

- Adolescentes menores de 18 años, que cuenten con la autorización escrita por parte de los padres u apoderados, la participación es voluntaria en la investigación.
- Usuarios adolescentes que acudan normalmente al Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo.
- Adolescentes que no tengan discapacidad física alguna (invidente, sordos, mudos)

#### **Criterios de Exclusión:**

- Adolescentes cuyos progenitores que no hayan autorizado y firmado consentimiento informado.
- Adolescentes que no asistan regularmente al Centro de Salud Mental Comunitario.
- Adolescentes con discapacidades físicas (invidente, sordos, mudos).

### **3.6. Variables y operacionalización**

Variable 1: Adicción a videojuegos

## Variable 2: Habilidades sociales

A continuación, se presentan la tabla de operacionalización de las variables

Tabla de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa (niveles y rangos)
<b>Variable 1</b> Adicción a videojuegos	La adicción a los videojuegos se define como, un criterio esencial para diagnosticar una adicción, puesto que es el deseo o impulso irrefrenable por usar videojuegos, acompañada de focalización atencional, la modificación del estado de ánimo y la incapacidad de control en su uso (21).	Se medirá con el test de dependencia a videojuegos (TDV) de Salas y Merino (45). El 2011. Consta de 25 items que evalúa el grado de uso a videojuegos, que se encuentra distribuido en 4 dimensiones. La escala de respuesta es de tipo Likert de 5 opciones, donde 0 es (completamente en desacuerdo) y 4 (completamente de acuerdo)	Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Me afecta mucho si no funciona la consola</li> <li>- Cada vez que me acuerdo tengo la necesidad</li> <li>- Tiempo sin jugar y me encuentro vacío.</li> <li>- Me irrita cuando no funciona.</li> <li>- Estoy obsesionado en subir de nivel</li> <li>- Si no funciona busco otro</li> <li>- Me resulta muy difícil parar</li> <li>- Me refugio en mis juegos</li> <li>- Pierdo la noción del tiempo</li> <li>- Si tengo problemas me pongo a jugar.</li> </ul>	Cualitativa Nominal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (0) nunca</li> <li>- (1) rara vez</li> <li>- (2) a veces</li> <li>- (3) con frecuencia</li> <li>- (4) muchas veces.</li> </ul>
			Abuso y tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego mucho mas</li> <li>- Tiempo extra</li> <li>- Ya no es suficiente la cantidad de tiempo</li> <li>- Menos tiempo a otras actividades</li> <li>- Creo que juego demasiado.</li> </ul>		

Problemas  
derivados del  
consumo  
excesivo

- Juego más de 3 horas
- Discusión con mis padres
- He dormido menos
- He mentado a mi familia

Dificultad en el  
control

- Pido prestado la consola si no funciona
  - Los fines de semana me pongo a jugar a primera hora
  - Cuando estoy aburrido me pongo a jugar
  - Cuando llego del colegio me pongo a jugar
  - Cuando estoy en clases pienso en mis juegos.
-

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa (niveles y rangos)
<b>Variable 2</b> Habilidades sociales	Conjunto de conductas identificables, aprendidas, que emplean los individuos en las situaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento de su ambiente (28).	Se utilizará la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (30) en 1980, se clasifica en 6 dimensiones, consta con una escala de 50 items.	Primeras habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presta atención a las personas que hablan</li> <li>- Habla con los demás de temas poco importantes</li> <li>- Habla con otras personas</li> <li>- Información que necesita</li> <li>- Agradece favores</li> <li>- Se da a conocer</li> <li>- Ayuda a que las personas se conozcan</li> <li>- Actividades que otras personas realizan.</li> </ul>	Cualitativa Nominal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (1) Nunca</li> <li>- (2) muy pocas veces</li> <li>- (3) alguna vez</li> <li>- (4) a menudo</li> <li>- (5) siempre o casi siempre</li> </ul>
			Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pide ayuda</li> <li>- Participa en una actividad</li> <li>- Explica con claridad</li> <li>- Presta atención a las instrucciones</li> <li>- Pide disculpas</li> <li>- Intenta persuadir a los demás</li> </ul>		
			Habilidades relacionadas con el sentimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intenta reconocer las emociones</li> <li>- Reconozcan lo que sienten</li> <li>- Comprender lo que sienten los demás.</li> </ul>		

- Comprende el enfado de los demás
  - Los demás sepan que se preocupan
  - Disminuir el miedo
  - Hace cosas agradables
- Habilidades alternativas a la agresión
- Resuelve la sensación de aburrimiento.
  - Causa de algún acontecimiento.
  - Toma decisiones
  - Es realista
  - Sabe cómo conseguir información
  - Solución de problemas
  - Considera las posibilidades
  - Se organiza
- Habilidades para hacer frente al estrés
- Intenta encontrar la solución
  - Solución justa
  - Expresa un cumplido
  - Sentir menos vergüenza
  - Determina si lo han dejado de lado
  - Ha tratado injustamente a un amigo
  - Considera la posición de la otra persona
-

- Razón por la cual ha fracasado
  - Reconoce y resuelve la confusión
  - Comprende lo que significa una acusación
  - Expone su punto de vista
  - Decide lo quiere hacer
- Habilidades de planificación
- Pedir permiso
  - Compartir algo
  - Ayuda a quien lo necesita
  - Establece un sistema que lo satisfaga
  - Controla su carácter
  - Defiende sus derechos
  - Se las arriesga sin perder el control
  - Se mantiene al margen de las situaciones
  - Resuelve situaciones difíciles
-

### 3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### 3.7.1. Técnica

Se utilizará para la siguiente investigación la encuesta, según Hernández define como un conjunto de preguntas que se utilizaran obtener datos de las variables expuestas y sus propiedades (58).

#### 3.7.2. Descripción del instrumento

##### **Instrumento 1: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)**

El siguiente test fue elaborado por Mariano Choliz, Clara Marco 2011, y fue ajustado por Edwin Salas y Cesar Merino (59) en el 2017 en Perú. El objetivo que tiene la siguiente encuesta es la evaluación de dependencia de videojuego en adolescentes.

El cuestionario consta de 25 ítems y se encuentra distribuido en 4 dimensiones las cuales son: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas derivados del consumo excesivo y dificultad en el control.

La escala de respuesta es de tipo Likert que tiene cinco opciones, las cuales 0 (nunca), 1 (rara vez), 2 (a veces), 3 (con frecuencia) y 4 (muchas veces).

Baremos: Nos permite comprender la distribución de las variables de investigación.

<b>ESCALA</b>	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>	<b>TOTAL</b>
<b>BAJO</b>	0 -12	0 - 5	0 - 4	0 - 7	0 -31
<b>MODERADO</b>	13 -26	6 -12	5 -10	8 -15	32 - 66
<b>ALTO</b>	27 - 40	13 -20	11- 16	16 - 24	67 - 100

## **Instrumento 2: Lista de Chequeo de Habilidades Sociales**

Se utilizará la lista de chequeos del autor Goldstein 1978, fue adaptado por Ambrosio en 1994 – 1995 en el Perú (60), el objetivo de la siguiente encuesta es determinar y evaluar las dificultades y potenciales en las habilidades sociales.

Esta escala, compuesta por 50 ítems, se encuentra dividida en seis dimensiones que abarcan diferentes aspectos del comportamiento social: Primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con el sentimiento, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación.

El tipo de escala a utilizar es Likert de 5 opciones, donde 1 (nunca), 2 (muy pocas veces), 3 (alguna vez), 4 (a menudo) y 5 (siempre o casi siempre).

Baremos: Para evaluar los puntajes obtenidos se consideran los rangos establecidos de los niveles de habilidades sociales y para cada una de sus dimensiones.

<b>NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES</b>	<b>PUNTAJE</b>
<b>ALTO</b>	181 a más
<b>MEDIO</b>	121 - 180
<b>BAJO</b>	58 - 120

### **3.7.3. Validación**

Instrumento 1: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

El siguiente test de dependencia de videojuegos presenta una autenticidad de contenido perfecto, ya que los ítems que lo conforman constituyen una muestra relevante de los indicadores que mide, así mismo para la obtención de sus datos se utilizó el estadígrafo de V de Aiken quien presento una puntuación de 1, por lo cual se concluyó que el test a emplear cuenta con validez de contenido perfecto para evaluar dependencia a videojuegos.

Instrumento 2: Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

La lista de chequeo de habilidades sociales en cuanto a validez cuenta con coherencia, claridad en cada ítem, concluyendo que el test presenta una validez perfecta; el análisis de datos que se utilizó es el estadígrafo de V de Aiken la cual obtuvo una puntuación de 1, por lo que se cuenta con validez de contenido aceptable.

### **3.7.4 Confiabilidad**

Instrumento 1: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

El siguiente test a utilizar es el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) que tiene una alta confiabilidad Alfa de Cronbach desde 0.943 a 0.958 demostrando un alto índice de confiabilidad.

Instrumento 2: Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

El instrumento a usar es la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales que ha demostrado mediante el análisis de datos Alpha de Cronbach un índice de confiabilidad de 0.93, lo que nos demuestra que es un instrumento altamente confiabilidad (60).

### 3.8. Plan de procesamiento de datos

Para iniciar con la recolección de información en el Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo, es fundamental obtener la autorización y realizar las coordinaciones previas necesarias con las autoridades pertinentes como crear un cronograma (fechas y horario). Esto permitirá garantizar el desarrollo ético y responsable de la investigación, respetando los derechos y la privacidad de los participantes.

El proceso descrito implica la recopilación de datos, procesamiento en Excel, análisis estadístico correlacional con el coeficiente de Spearman en SPSS 25, y la presentación de resultados en un tablero estadístico con análisis e interpretación basados en el marco teórico. Este análisis permite cuantificar la relación entre dos variables cualitativas

### 3.9 Aspectos éticos

Para este estudio se seguirán los siguientes lineamientos:

**Principio de beneficencia:** Se refiere compromiso ético de actuar a favor de los demás buscando prevenir el perjuicio o aliviar el daño. Siempre teniendo una mirada general del problema y de las ventajas que se aportará a la investigación.

**Principio de autonomía:** Se perseverará la protección de la persona implicada en la investigación, se considerará la autorización brindada por el Centro de Salud Mental Comunitario Carabayllo.

**Principio de justicia:** Se aplicará los instrumentos de forma equitativa, coordinada y con respeto para lograr obtener datos fidedignos.

**Principio de No maleficencia:** Es evitar causar daño a los demás. Esto implica actuar de manera responsable y diligente para prevenir cualquier tipo de perjuicio, ya sea físico, mental o emocional.

## 4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

### 4.1. Cronograma

N°	Ejecución de acciones en el calendario 2024	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Entregable
1.	Identificación del problema						Proyecto aprobado
2.	Revisión de literatura científica						Manuscrito para revisión
3.	Formulación, planteamiento de objetivos de la investigación.						Informe de revisión
4.	Presentar propuesta de estudio al Comité de Ética.						Acta de aprobación
5.	Procesamiento del recojo de datos.						Reporte mensual
6.	Diseñar mecanismos del análisis inferencial.						Reporte estadístico
7.	Redactar el manuscrito de investigación.						Informe final
8.	Presentar la investigación						Aprobación final

## 4.2. Presupuesto

Componente	Precio unitario	Cantidad	Precio total
Laptop	2800.00	1	2800.00
Impresora (limpieza y renovación)	200.00	1	200.00
USB	40.00	1	40.00
Mouse	40.00	1	40.00
Internet	85.00	6	510.00
Tinta impresora	100.00	1	100.00
Útiles de oficina	70.00	1	70.00
Reproducción ofimática	91.00	1	91.00
Pasajes	8	6	48
Consultorías			
Consultora metodológica	400	1	400
Consultora estadística	400	1	400
<b>TOTAL</b>			<b>4699.00</b>

## REFERENCIAS

1. Organización mundial de la salud. La OMS caracteriza a COVID-19 como una pandemia, [Internet]. [Consultado 21 julio 2023]. Disponible en: <https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia>
2. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la cultura. UNESCO. Perturbaciones en el aprendizaje causadas por la COVID- 19 durante el restablecimiento de la educación: panorama de la labor de la UNESCO en favor de la educación en 2020. [Internet]. [Consultado 21 julio 2023]. Disponible en: <https://es.unesco.org/news/perturbaciones-aprendizaje-causadas-covid-19-durante-restablecimiento-educacion-panorama-labor>
3. Fernández N. Trastornos de conducta y redes sociales en internet. Rev salud ment. [Internet] 2013;36(6):521-527. [Consultado 21 julio 2023]. Disponible en: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-33252013000600010](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252013000600010)
4. Escudero V., Garre S., Soler L., Martinez A., Alcantara M. Adicción al móvil e internet en adolescentes y su relación con problemas psicopatológicos y variables protectoras. Escr psicol. [Internet]. 2019;12(2):103-112. [Consultado el 21 julio 2023]. Disponible en: <https://doi.org/10.24310/espsiesepsi.v12i2.10065>
5. Ministerio de Salud. MINSA. La pandemia por la covid-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. [Internet]. [consultado 21 julio 2023]. Disponible en: <https://larcoherrera.gob.pe/wpcontent/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>

6. La República. [Internet]. 14 noviembre 2021. [Consultado 21 julio 2023]. Disponible en: <https://larepublica.pe/videojuegos/2021/11/14/la-comunidad-gamer-en-peru-se-elevo-a-un-69-este-2021-segun-estudio>
7. Instituto Nacional de estadística e Informática. INEI. Informe estadístico de las tecnologías de información y comunicación en los hogares. [Internet]. 2020;2(3),1-12 [Consultado 21 julio 2023]. Disponible en: [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin\\_tics.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf)
8. Barrera J. Pandemia COVID-19 a incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. [Internet]. Lima: APDEV. [Consultado 21 julio 2023]. Disponible en: [https://apdev.org.pe/la\\_apdev\\_se\\_pronuncia\\_sobre\\_el\\_comunicado\\_del\\_minsa/](https://apdev.org.pe/la_apdev_se_pronuncia_sobre_el_comunicado_del_minsa/)
9. Mañas L. La autorregulación de las marcas de juegos de azar online a través de su publicidad en televisión. Meth rev de cienc soc. [Internet]. 2018;6(1):16-37. [Consultado el 21 de julio 2023]. Disponible en: <https://www.methaodos.org/revistamethaodos/index.php/methaodos/article/viewFile/210/350>
10. Encuesta nacional de hogares. Instituto Nacional de Estadística e Informática. [Internet]. Perú: 23 de mayo 2024. [consultado 29 mayo de 2024]. Disponible en: <https://www.datosabiertos.gob.pe/dataset/encuesta-demogr%C3%A1fica-y-de-salud-familiar-endes-2023-instituto-nacional-de-estad%C3%ADstica-e>
11. Ortiz A, Oviedo M. Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo Grado de una Institución Educativa de Bucaramanga. [Tesis para optar el grado de licenciatura]. Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga: 2022. Disponible en: <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/16809>

12. Toaza T. Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. [Tesis para optar el título de Psicólogo clínico]. Ecuador: universidad de Ambato; 2023. Disponible en: [Tannia Diana ECUADOR.pdf](#)
13. Ayumi E, Zulkarnain I, Hendra Y. La relación de la adicción a los juegos en línea con la enseñanza de habilidades sociales en los estudiantes de ciencia de la comunicación de la universidad estatal islámica de Sumatera del norte. [Tesis para optar el grado de licenciatura]. Indonesia: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU); 2019. Disponible en: DOI: <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v26i2.519>
14. Colón V, Paternina M, Pestana J. Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de 12 a 16 años en el municipio de Corozal - Sucre. [Trabajo de grado - Pregrado]. Colombia: Corporación Universitaria del Caribe (CECAR); 2022. Disponible en <https://repositorio.cecar.edu.co/handle/cecar/3303>
15. Aranguren J, Sequeda Y. Incidencia del Uso de Videojuegos en el Desarrollo de las Habilidades Sociales. [Trabajo de Grado]. Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia; 2022. Disponible en: <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/47281>
16. Franco A. Dependencia a los Videojuegos y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa estatal de la ciudad de Huancayo, 2022. [Título Profesional]. Huancayo: Universidad Peruana de los Andes; 2022. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12848/5229>
17. De la cruz Y. Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021. [Título

- profesional]. Huancavelica: Universidad Peruana de los Andes;2021. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12848/2992>
18. Huayta I. Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis alberto Sánchez, Tacna. [Título profesional]. Tacna: Universidad Peruana de Tacna; 2019. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12969/1633>
19. Pillaca C. 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 para optar el título profesional]. Lima: Universidad Privada del Norte; 2019. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11537/24309>
20. Quispe K. Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de lima sur. [Tesis para optar el título profesional].Lima: Universidad Autónoma del Perú; 2019. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1067>
21. Carbonell, X., Torres, A. y Fuster, H. (2016). El potencial adictivo de los videojuegos. En Echeburúa, O. E. (Ed.). (2016); Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online? Ediciones Pirámide.
22. Gil, A., & Momblela, T. Los videojuegos. [Internet]. 13. Barcelona: Anthena digital; 2007. [consultado el 22 de julio 2023]. Disponible en: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/498>
23. Liberato I, Polín J. Riesgo en adicciones a redes sociales y adaptación de conducta en estudiantes de 1er ciclo de una Universidad Privada de Lima Este. 2016. (Tesis de licenciatura). Perú: Universidad Peruana Unión; 2016. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12840/479>

24. Griffiths, M. Adicción a los Videojuegos: Una Revisión De La Literatura. [internet] 2005; Vol. 13(3); 445-462. Disponible en: [https://www.behavioralpsycho.com/wpcontent/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa-1.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wpcontent/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf)
25. Chóliz, M. Adicción al juego de azar. [internet]. Universidad de Valencia. 2006 [revisión 2023; consultado 2023]. Disponible en: [https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20\(MCholiz\).pdf](https://www.uv.es/choliz/ADICCION%20AL%20JUEGO%20(MCholiz).pdf)
26. Pereyra M, Oros L, Sicalo P. Chico A. La familia que soñé. [Internet]. Argentina: Asociación Casa Editora Sudamericana; 2017. [Consultado el 22 de julio del 2023]. Disponible en: [https://books.google.com.pe/books/about/La\\_familia\\_que\\_so%C3%B1%C3%A9.html?id=vRrMxgEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.com.pe/books/about/La_familia_que_so%C3%B1%C3%A9.html?id=vRrMxgEACAAJ&redir_esc=y)
27. Giddens, A. un mundo desbocado los efectos de la globalización en nuestras vidas [Internet]. Madrid, España: Editorial Taurus; 2000. [Consultado el 26 de julio 2023]. Disponible en: [ANTHONY GIDDENS Un mundo desbocado20200614-11107-1i4xgjk-libre.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](https://www.cloudfront.net/d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/20200614-11107-1i4xgjk-libre.pdf)
28. Asociación americana de Psiquiatría. Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM -5 [Internet]. Arlington, VA, Asociación América de Psiquiatría; 2013. [Consultado el 26 de julio 2023]. Disponible en: <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guiaconsulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
29. Marco C. Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa preventec.3.1. [ Tesis doctoral].

- Valencia: Universitat de Valencia; 2013. Disponible en: [dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf](#)
30. Faya J, Gonzáles F. Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. [Tesis para optar título profesional en Psicología]. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo; 2020. Disponible en: [Faya DLCJAZ-González GFM-SD.pdf \(ucv.edu.pe\)](#)
31. Garrote D, Jiménez S. Gestión del tiempo y uso de las Tic en estudiantes universitarios. RME [Internet]. 2018; 53:109- 121. [Consultado el 27 de julio 2023]. Disponible en: [720190529-80471-oxrqw7-libre.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](#)
32. Balbín A, Burga H. Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa particular e Chimbote, 2022. [Título para optar la licenciatura en Psicología]. Trujillo: Universidad César Vallejo; 2022. Disponible en: [Balbin\\_OAR-Burga\\_FHR-SD.pdf \(ucv.edu.pe\)](#)
33. Kelly J. Entrenamiento de las habilidades sociales. [Internet]. Desclée Browser.:19878(8), 17-33. [Consultado el 22 de agosto del 2023]. Disponible en: [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/9788433007025%20\(1\).pdf](#)
34. Caballo V. Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales. Siglo XXI de España Editores S.A. [Internet]. 1997;3(3), 3-17. [Consultado el 22 de agosto 2023]. Disponible en: [https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf](#)
35. Goldstein A, Spranfkin R, Gershaw J y Klein P. Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. [Internet]. Un programa de entrenamiento Barcelona, España: Ediciones Martínez Roca, S.A.1989 [Consultado el 22 de

- julio 2023]. Disponible en: [https://www.academia.edu/36322793/Habilidades\\_sociales\\_y\\_autocontrol\\_en\\_la\\_adolescencia\\_Goldstein\\_Sprafkin\\_Gershaw\\_y\\_Klein](https://www.academia.edu/36322793/Habilidades_sociales_y_autocontrol_en_la_adolescencia_Goldstein_Sprafkin_Gershaw_y_Klein)
36. Peñafiel E, Serrano, C. Habilidades sociales. [Internet]. Editorial ditex. Madrid, España: 2011. [Consultado el 22 de julio 2023]. Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=zpU4DhVHTJIC&printsec=frontcover>
37. Sánchez Z, Zurita F, Ramírez I, Puertas P, Gonzales G, Ubago J . Niveles de Autoconcepto y su Relación con el Uso de Videojuegos en Escolares de Tercer Ciclo de Primaria. [Internet]. Journal of Sport and Health Researc; 2019. [Consultado el 22 de julio 2023]. Disponible en: [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59828/JSHR%20V11\\_1\\_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59828/JSHR%20V11_1_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
38. Lacunza A, Contini N. Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. [Internet]. 2011; 7(23),159-182. [Consultado el 22 de julio 2023]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
39. Monjas M. Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE. [Internet]. 2002;11(11),151-313. [Consultado el 22 de julio 2023]. Disponible en: <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478692330.pdf>
40. Estrada E, Zuloaga M, Gallegos N. Adicción a internet y habilidades sociales en adolescentes peruanos de educación secundaria. Avft. 2021; 40: 74-81. [Consultado el 24 de julio 2023]. Disponible en: [Adicción a internet y habilidades sociales en adolescentes peruanos de educación secundaria \(redalyc.org\)](https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf)

41. Ibarra M. Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: un análisis psicosocial en niños de 6 a 8 años en la ciudad de victoria de Durango. [Grado de Licenciatura] México: Universidad Juárez Estado de Durango;1995. Disponible en: [Habilidades Sociales de Golstein. Disponible en: file:///G:/tesis%202020/libross/docdownloader.com\\_habilidades-sociales-goldsteincompleto\(1\)lista%20de%20chequeo%20de%20habilidades%20sociales.pdf](file:///G:/tesis%202020/libross/docdownloader.com_habilidades-sociales-goldsteincompleto(1)lista%20de%20chequeo%20de%20habilidades%20sociales.pdf)
42. Alania R. Desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de periodismo de una universidad peruana. Rev Esp [Internet]. 2018; 39(52):25.[ Consultado 24 julio 2023]. Disponible en: [a18v39n52p25.pdf \(revistaespacios.com\)](a18v39n52p25.pdf)
43. Gonzales A. Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la etapa de la adolescencia. Rev Iber [Internet]. 2022;15(1):113-123. [ Consultado 24 julio 2023]. Disponible en: [Dialnet-LasHabilidadesSocialesYSuRelacionConOtrasVariables-8438513\(1\).pdf](Dialnet-LasHabilidadesSocialesYSuRelacionConOtrasVariables-8438513(1).pdf)
44. Alvarez K. Acoso escolar y habilidades sociales en adolescentes de dos instituciones educativas estatales de Ate. Av. Psicol [Internet]. 2016;24(2):205-215. [ Consultado el 24 de julio 2023]. Disponible en: [Vista de Acoso escolar y habilidades sociales en adolescentes de dos instituciones educativas estatales de Ate \(unife.edu.pe\)](Vista de Acoso escolar y habilidades sociales en adolescentes de dos instituciones educativas estatales de Ate (unife.edu.pe))
45. García C. Habilidades sociales, clima familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios. [ Título profesional en Psicología]. Perú: Universidad de San Martín de Porres;2005. Disponible en: <Dialnet-HabilidadesSocialesClimaSocialFamiliarYRendimiento-2750694.pdf>
46. Morales M. Habilidades para la vida (cotidiana y social) en adolescentes de una zona rural. Redle [Internet]. 2013;15(3):98-113. [Consultado el 26 de julio 2023]. Disponible en: [v15n3a7.pdf \(scielo.org.mx\)](v15n3a7.pdf)

47. Galarza, C. Relación entre habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E. Fé y Alegría 11, Comas. [Tesis de licenciatura]. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. 2012. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12672/988>
48. Raile M. Modelos y teorías de Enfermería. [Internet]. 10ª. Barcelona, España: Elsevier; 2022. [Consultado el 01 de junio de 2024]. Disponible en: <https://www.berri.es/pdf/MODELOS%20Y%20TEORIAS%20EN%20ENFERMERIA/9788413822990>
49. Arredondo C. Tecnología y humanización de los cuidados. Una mirada desde la Teoría de las relaciones Interpersonales. Index Enferm. [Internet]. 2009;18(1):1132-1296. [Consultado el 02 de junio de 2024]. Disponible en: [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1132-12962009000100007](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962009000100007)
50. Galvis M. Teorías y modelos de enfermería usados en la enfermería Psiquiátrica. Rev Cuid. [Internet]. 2015;6(2): 172-20. [Consultados el 2 de junio del 2024]. Disponible en: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2216-09732015000200012](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2216-09732015000200012)
51. Bravo S. Relación interpersonal enfermera – paciente según la teoría de Hildegarde Peplau en el servicio de observación de emergencia Hospital Grau. [Titulo para optar la segunda especialidad en enfermería en Emergencias y Desastres]. Perú: Universidad de San Martin de Porres; 2022. Disponible en: [Bravo\\_CSR.pdf \(usmp.edu.pe\)](#)
52. Gómez S. Metodología de la Investigación. Tercer Milenio [Internet]. 2012;1(96),8-16. [Consultado el 25 julio del 2023]. Disponible en:

[http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia de la investigación.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf).

53. Sampieri R, Fernández C, Baptista P. Enfoque cualitativo y cuantitativo según Hernández Sampieri. Portafolio académico. [Internet]. 2021;4(4),3-9. [Consultado el 27 de julio 2023]. Disponible en: <https://metodologiacienciasocialsunrn.files.wordpress.com/2012/08/unidad2-sampiericapitulo1.pdf>
54. Tamayo M. El Proceso de la Investigación Científica. Limusa Noriega Editores. [Internet]. 2017.4(3);43. [Consultado el 27 de julio de 2023]. Disponible en: <https://clea.edu.mx/biblioteca/Tamayo%20Mario%20%20El%20Proceso%20De%20La%20Investigacion%20Cientifica.pdf>
55. Manterola C, Otzen T. Estudios observacionales. Los Diseños utilizados con mayor frecuencia en Investigación Clínica. International Journal of Morphology [Internet] 2014;32(2): 634-645. [Consultado el 4 agosto de 2023]. Disponible en: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v32n2/art42.pdf>
56. Arias J, Villasis-Keever M, Miranda M, El protocolo de investigación III: La población de estudio. RAM.[Internet] 2016;63(2):201. [Consultado el 4 de agosto de 2023] Disponible en : <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
57. Mata M, Macassi S. Cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias. Rev. PC. [Internet]1997;19(5):69. [Consultado el 4 de agosto de 2023]. Disponible en: <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12>
58. Hernández R., Fernández C, Baptista, P. Metodología de la investigación. McGraw-Hill Education. [Internet]. 2014;6(6):259. [consultado el 8 de agosto de 2023]. Disponible en: <https://www.esup.edu.pe/wp->

[content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-  
Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](#)

59. Salas E, Merino C, Chóliz M, Marco, C. Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. Universitas Psychologica. [Internet]. 2017;16(4),1-13. [Consultado el 8 de agosto de 2023] <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v16n4/1657-9267-rups-16-04-00290.pdf>
60. Cortada, N. Técnicas psicológicas de evaluación y exploración. México Trillas S. A. de C.V. [Internet]. 2000;32(3).542-543. [Consultado el 18 de agosto de 2023]. Disponible en:<https://biblat.unam.mx/es/revista/revista-latinoamericana-de-psicologia/articulo/cortada-de-kohan-n-tecnicas-psicologicas-de-evaluacion-y-exploracion-mexico-trillas-2000-340-p>

## **Anexos**

## Anexo 1: Matriz de consistencia

**Título:** “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes del centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024”

<b>Formulación del problema</b> <b>Problema general</b>	<b>Objetivos</b> <b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis</b> <b>Hipótesis general</b>	<b>VARIABLES</b> <b>Variable y dimensiones</b>	<b>Tipo y diseño</b> <b>metodológico</b>
<p>¿Cuál es la relación entre la adicción a los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Cómo la dimensión abstinencia en la adicción a los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales en los adolescentes?</p> <p>¿Cómo la dimensión abuso y tolerancia en la adicción a los videojuegos se relaciona con las habilidades en los adolescentes?</p> <p>¿Cómo la dimensión problemas derivados del consumo excesivo en la</p>	<p>Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar la relación entre la dimensión abstinencia en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes.</p> <p>Identificar la relación entre la dimensión abuso y tolerancia en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes.</p> <p>Identificar la relación entre la dimensión problemas derivados del consumo</p>	<p><b>Hi:</b> Existe relación estadísticamente significativa entre la adicción a videojuegos y habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <p>Existe relación estadísticamente significativa entre la dimensión abstinencia en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024</p> <p>Existe relación estadísticamente significativa entre la</p>	<p>Variable 1: adicción a videojuegos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abstinencia</li> <li>- Abusos y tolerancia</li> <li>- Problemas derivados de consumo excesivo</li> <li>- Dificultad en el control</li> </ul> <p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Primeras habilidades sociales</li> <li>- Habilidades sociales avanzadas</li> <li>- Habilidades relacionadas con el sentimiento</li> </ul>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Método y diseño: Hipotético - deductivo, no experimental, descriptivo, correlacional y transversal.</p> <p>Población y Muestra: Muestra censal. el tamaño de la muestra será la misma a la de la población por tratarse de un universo pequeño. El total de la muestra censal es de 80 colaboradores,</p> <p>Instrumentos: se aplicará el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y Lista de Chequeo de Habilidades Sociales.</p>

---

<p>adicción a los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales en los adolescentes? ¿Cómo la dimensión dificultad en el control en la adicción a los videojuegos se relaciona con las habilidades sociales en los adolescentes?</p>	<p>excesivo en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes. Identificar la relación entre la dimensión dificultad en el control en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes.</p>	<p>dimensión abuso y tolerancia en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades alternativas a la agresión</li> <li>- Habilidades para hacer frente al estrés</li> <li>- Habilidades de planificación.</li> </ul>
		<p>Existe relación estadísticamente significativa entre la dimensión problemas derivados del consumo excesivo en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.</p>	
		<p>Existe relación estadísticamente significativa entre la dimensión dificultad en el control en la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del Centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.</p>	

---

## Anexo 2: Instrumentos

### TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Buenos días, soy Karen Astocondor Castañeda y estoy realizando la tesis que lleva por título: “Adicción a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes del centro de salud mental comunitario Carabayllo, lima 2024”

Cuyo objetivo es determinar la relación entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024. Te agradeceré puedas ser lo más transparente posible en la siguiente encuesta.

Edad: ----- Sexo: -----

Año de estudio: ----- Centro Educativo: -----

**INSTRUCCIONES:** Las siguientes proposiciones referencian frases y hechos sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC), tus pensamientos, acciones y sentimientos, tomando como criterio la siguiente escala:

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

Marca con una (X) la respuesta que más crea conveniente. Recuerda que en este test no existen respuestas correctas ni incorrectas.

N°	Ítems	Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces
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 familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o 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 estoy haciendo otras cosas (ver revista, 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	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, que 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, avanzar, 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 llama 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
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4

22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

**Baremo:**

<b>ESCALA</b>	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>	<b>TOTAL</b>
<b>BAJO</b>	0 – 12	0 - 5	0 – 4	0 – 7	0 – 32
<b>MODERADO</b>	13 - 26	6 – 12	5 – 10	8 – 15	32 – 66
<b>ALTO</b>	27 - 40	13 - 20	11 - 16	16 - 24	67 - 100

## Instrumento 2: Lista de Chequeo de Habilidades Sociales

### INSTRUCCIONES

Las proposiciones de la presente lista se refieren a experiencias de la vida diaria, de tal modo que describan como Ud. se comporta, siente, piensa y actúa. No es un test clásico, dado que no hay respuestas correctas ni incorrectas, todas las respuestas son válidas. Encierra en un círculo la respuesta que más crea conveniente:

Marque 1 si su respuesta es NUNCA.

Marque 2 si su respuesta es MUY POCAS VECES.

Marque 3 si su respuesta es ALGUNA VEZ.

Marque 4 si su respuesta es A MENUDO.

Marque 5 si su respuesta es SIEMPRE. Responda rápidamente y recuerde de contestar todas las preguntas.

N°	Ítems	Nunca	Muy pocas veces	Alguna Vez	A menudo	Siempre
1	¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo?	1	2	3	4	5
2	¿Habla con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes?	1	2	3	4	5
3	¿Habla con otras personas sobre cosas que le interesan a los demás?	1	2	3	4	5

4	¿Determina la información que necesita y se la pide a la persona adecuada?	1	2	3	4	5
5	¿Permite que los demás sepan que agradece los favores, etc.?	1	2	3	4	5
6	¿Se da a conocer a los demás por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7	¿Ayuda a que los demás se conozcan entre sí?	1	2	3	4	5
8	¿Le gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza?	1	2	3	4	5
9	¿Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad?	1	2	3	4	5
10	¿Elige la mejor forma para integrarse en un grupo o para participar en una determinada actividad?	1	2	3	4	5
11	¿Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica?	1	2	3	4	5
12	¿Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones, lleva adelante las	1	2	3	4	5

	instrucciones correctamente?					
13	¿Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal?	1	2	3	4	5
14	¿Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona?	1	2	3	4	5
15	¿Intenta reconocer las emociones que experimenta?	1	2	3	4	5
16	¿Permite que los demás conozcan lo que siente?	1	2	3	4	5
17	¿Intenta comprender lo que sienten los demás?	1	2	3	4	5
18	¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?	1	2	3	4	5
19	¿Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos?	1	2	3	4	5
20	¿Piensa por qué está asustado y hace algo para disminuir su miedo?	1	2	3	4	5
21	¿Se dice a si mismo o hace cosas agradables	1	2	3	4	5

	cuando se merece una recompensa?					
22	¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pide a la persona indicada?	1	2	3	4	5
23	¿Se ofrece para compartir algo que es apreciado por los demás?	1	2	3	4	5
24	¿Ayuda a quien lo necesita?	1	2	3	4	5
25	¿Llega a establecer un sistema que le satisfaga tanto como a quienes sostienen posturas diferentes?	1	2	3	4	5
26	¿Controla su carácter de modo que no se le "escapan las cosas de la mano"?	1	2	3	4	5
27	¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su postura?	1	2	3	4	5
28	¿Se las arregla sin perder el control cuando los demás le hacen bromas?	1	2	3	4	5
29	¿Se mantiene al margen de situaciones que le	1	2	3	4	5

	puedan ocasionar problemas?					
30	¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?	1	2	3	4	5
31	¿Les dice a los demás cuando han sido ellos los responsables de originar un determinado problema e intenta encontrar solución?	1	2	3	4	5
32	¿Intenta llegar a una solución justa ante la queja justificada de alguien?	1	2	3	4	5
33	¿Expresa un cumplido sincero a los demás por la forma en que han jugado?	1	2	3	4	5
34	¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?	1	2	3	4	5
35	¿Determina si lo han dejado de lado en alguna actividad y, luego, hace algo para sentirse mejor en esa situación?	1	2	3	4	5

36	¿Manifiesta a los demás que han tratado injustamente aun amigo?	1	2	3	4	5
37	¿Considera con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hará?	1	2	3	4	5
38	¿Comprende la razón por la cual ha fracasado en una determinada situación y que puede hacer para tener más éxito en el futuro?	1	2	3	4	5
39	¿Reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen?	1	2	3	4	5
40	¿Comprende lo que significa una acusación y por qué se la han hecho y, luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que le	1	2	3	4	5

	ha hecho la acusación?					
41	¿Planifica la mejor forma para exponer su punto de vista antes de una conversación problemática?	1	2	3	4	5
42	¿Decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que haga otra cosa distinta?	1	2	3	4	5
43	¿Resuelve la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante?	1	2	3	4	5
44	¿Reconoce si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo su control?	1	2	3	4	5
45	¿Toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
46	¿Es realista cuando debe dilucidar como puede desenvolverse en una determinada tarea?	1	2	3	4	5
47	¿Resuelve que necesita saber y	1	2	3	4	5

	como conseguir la información?					
48	¿Determina de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que debería solucionar primero?	1	2	3	4	5
49	¿Considera las posibilidades y elige la que le hará sentirse mejor?	1	2	3	4	5
50	¿Se organiza y se prepara para facilitar la ejecución de su trabajo?	1	2	3	4	5

**Baremo:**

<b>NIVELES DE HABILIDADES</b>	<b>PUNTAJE</b>
<b>SOCIALES</b>	
ALTO	181 a mas
MEDIO	121 - 180
BAJO	58 - 12

### **Anexo 3: Consentimiento informado**

#### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

##### **PARA PARTICIPAR EN UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN SALUD**

A usted se le está invitando a participar en este estudio de investigación en salud. Antes de decidir si participa o no, debe conocer y comprender cada uno de los siguientes apartados.

**Título del proyecto:**

“Adicción a videojuegos y habilidades sociales en adolescentes del centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024”

**Nombre de la investigadora:**

Karen Alisson Astocondor Castañeda

**Propósito del estudio:** Determinar la relación entre la adicción a videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes del centro de salud mental comunitario Carabayllo, Lima 2024.

**Beneficios por participar:** Tiene la posibilidad de conocer los resultados de la investigación por los medios más adecuados (de manera individual o grupal) que le puede ser de mucha utilidad en su actividad profesional.

**Inconvenientes y riesgos:** Ninguno, solo se le pedirá responder el cuestionario.

**Costo por participar:** Ninguno, Usted no realizara gasto alguno durante el estudio.

**Confidencialidad:** La información que usted proporcione estará protegido, solo los investigadores pueden conocer. Fuera de esta información confidencial, usted no será identificado cuando los resultados sean publicados.

**Renuncia:** Usted puede retirarse del estudio en cualquier momento, sin sanción o pérdida de los beneficios a los que tiene derecho.

**Consultas posteriores:** Si usted tuviese algunas interrogantes adicionales durante el proceso de este estudio o acerca de la investigación, puede dirigirse a Karen Alisson Astocondor Castañeda, autora de esta investigación.

**Participación voluntaria:**

Su participación en este estudio es completamente voluntaria y puede retirarse en cualquier momento.

**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**

Declaro que he leído y comprendido, tuve tiempo y oportunidad de hacer preguntas, las cuales fueron respondidas satisfactoriamente, no he percibido chantaje ni he sido influido indebidamente a participar o continuar participando en el estudio y que finalmente acepto participar voluntariamente en el estudio.

Nombres y apellidos del participante o apoderado	Firma o huella digital
N° de DNI:	
N° de teléfono: fijo o móvil o WhatsApp	
Correo electrónico	
Nombre y apellidos del investigador	Firma
N° de DNI	
N° teléfono móvil	
Nombre y apellidos del responsable de encuestadores	Firma
N° de DNI	

Nº teléfono	
Datos del testigo para los casos de participantes iletrados	Firma o huella digital
Nombre y apellido:	
DNI:	
Teléfono:	

Lima, julio del 2024

**\*Certifico que he recibido una copia del consentimiento informado.**

.....  
Firma del participante

## ● 18% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 15% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 16% Submitted Works database

### TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b> Internet	3%
2	<b>repositorio.upla.edu.pe</b> Internet	2%
3	<b>hdl.handle.net</b> Internet	2%
4	<b>uwiener on 2024-04-11</b> Submitted works	2%
5	<b>uwiener on 2023-11-06</b> Submitted works	1%
6	<b>uwiener on 2024-10-14</b> Submitted works	<1%
7	<b>uwiener on 2024-02-07</b> Submitted works	<1%
8	<b>repositorio.upao.edu.pe</b> Internet	<1%