



# FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de Psicología

“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 de:

Licenciada en Psicología

Autora:

Carla Daniela Pillaca Francia

Asesor:

Mg. Luis Ronald Luyo Pachas

Lima - Perú

2020

## ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS

El asesor Mg. Luis Ronald Luyo Pachas, docente de la Universidad Privada del Norte, Facultad de Ciencias de la Salud, Carrera profesional de PSICOLOGÍA, ha realizado el seguimiento del proceso de formulación y desarrollo de la tesis de la estudiante:

- Pillaca Francia Carla Daniela

Por cuanto, **CONSIDERA** que la tesis titulada: “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” para aspirar al título profesional de: Licenciada en Psicología por la Universidad Privada del Norte, reúne las condiciones adecuadas, por lo cual, **AUTORIZA** al o a los interesados para su presentación.

---

Mg. Luis Ronald Luyo Pachas  
Asesor

## ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Los miembros del jurado evaluador asignados Han procedido a realizar la evaluación de la tesis de la estudiante: Pillaca Francia Carla Daniela para aspirar al título profesional con la tesis denominada: 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

Luego de la revisión del trabajo, en forma y contenido, los miembros del jurado concuerdan:

**Aprobación por unanimidad**

**Aprobación por mayoría**

Calificativo:

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Bueno [14 - 13]

Desaprobado

Firman en señal de conformidad:

---

Mg. Mauro Héctor Cerón Salazar  
Jurado  
Presidente

---

Mg. Eduardo Manuel Yepez Oliva  
Jurado

---

Mg. Johnny Erick Enciso Ríos  
Jurado

## DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía y haberme encaminado al lugar en donde me encuentro.  
A mis padres, por su apoyo y afecto en cada momento, a pesar de las adversidades.  
A mi hermana Annie, por haberme ayudado y comprendido.  
A mi querido Gringo, por haberme acompañado en cada momento difícil durante la  
elaboración de este trabajo.  
A mí querida amiga Alexandra S. por su sincera amistad y momentos de ánimo.

## AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi fortaleza y sustento durante estos años de estudio.

A mis padres y hermana por haber confiado en mi capacidad como profesional, por el apoyo incondicional y momentos de ánimo.

A mi querida y peculiar amiga Alexandra S. por sus consejos y momentos de complicidad.

A cada docente que me enseñó a amar y apreciar esta hermosa carrera, por la orientación y conocimientos impartidos para ser una gran profesional.

A mi querida Universidad Privada del Norte, por haberme acogido en la formación de esta bella carrera.

Y a todas las personas que me han apoyado en que este trabajo se lleve a cabo.

## Tabla de contenidos

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS .....	2
ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS .....	3
DEDICATORIA .....	4
AGRADECIMIENTO .....	5
TABLA DE CONTENIDOS .....	6
ÍNDICE DE TABLAS .....	7
RESUMEN.....	9
ABSTRACT .....	10
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN .....	11
1.1. Realidad problemática.....	11
1.2. Formulación del problema.....	28
1.3. Objetivos .....	28
1.4. Hipótesis.....	30
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA .....	32
2.1. Tipo de investigación .....	32
2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos).....	32
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos.....	35
2.4. Procedimiento .....	44
CAPÍTULO III. RESULTADOS.....	46
3.1. Prueba de ajuste a la normalidad.....	46
3.2. Análisis inferencial.....	48
3.3. Análisis descriptivo .....	55
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....	57
4.1 Discusión.....	57
4.2 Conclusiones.....	65
REFERENCIAS .....	68
ANEXOS.....	77

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1 Descripción de la muestra de investigación	34
Tabla 2 Confiabilidad a través de consistencia interna para la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)	37
Tabla 3 Análisis ítems – test de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)	37
Tabla 4 Baremos en percentiles para la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)	38
Tabla 5 Confiabilidad a través de consistencia interna para la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein	41
Tabla 6 Confiabilidad a través de consistencia interna para las dimensiones de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein	41
Tabla 7 Análisis ítems – test de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein	42
Tabla 8 Baremos en percentiles para la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein	43
Tabla 9 Ajuste a la normalidad del uso de videojuegos y habilidades sociales	46
Tabla 10 Ajuste a la normalidad de las dimensiones de uso de videojuegos y habilidades sociales	47
Tabla 11 Relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria	48
Tabla 12 Relación entre uso de videojuegos y dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes	49
Tabla 13 Relación entre saliencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria	50
Tabla 14 Relación entre tolerancia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria	51

Tabla 15	Relación entre emoción en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria	51
Tabla 16	Relación entre recaídas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria	52
Tabla 17	Relación entre abstinencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria	53
Tabla 18	Relación entre conflictividad en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria	54
Tabla 19	Relación entre problemas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria	55
Tabla 20	Niveles de habilidades sociales en estudiantes de secundaria	55
Tabla 21	Niveles de uso de videojuegos en estudiantes de secundaria	56

## RESUMEN

Este estudio presentó por objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales, en una muestra no probabilística conformada por 256 estudiantes de ambos sexos, con edades entre 12 a 18 años, pertenecientes de una institución educativa pública, situada en el distrito de Comas. El trabajo corresponde a un diseño no experimental, de tipo descriptivo correlacional. Los Instrumentos psicológicos empleados para la recolección de los datos fueron la Lista de Chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein elaborada en 1995 y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Lemmens, Valkenburg y Peter en el 2009. Los resultados expresaron que existe relación estadísticamente significativa e inversa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales ( $p < 0.01$ ;  $\rho = -0.229^{**}$ ). Se concluye que a mayor uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales en los participantes de la investigación.

**Palabras clave:** Uso de video juegos, habilidades sociales, dimensiones, adolescentes.

## ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between the use of video games and social skills, in a non-probabilistic sample made up of 256 students of both sexes, aged 12 to 18 years, belonging to a public educational institution, located in the district of Eat. The work corresponds to a non-experimental, descriptive correlational design. The psychological instruments used to collect the data were the Goldstein Behavioral Social Skills Checklist prepared in 1995 and the Lemmens, Valkenburg and Peter's Scale of Addiction to Video Games for Adolescents (GASA) in 2009. The results expressed that there is a statistically significant and inverse relationship between the use of video games and social skills ( $p < 0.01$ ;  $\rho = -.229^{**}$ ). It is concluded that the greater the use of video games, the lower the social skills in the research participants.

**Key words:** Use of video games, social skills, dimensions, teenagers.

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

Al pasar el tiempo los videojuegos continúan adquiriendo una aceptación e incremento masivo entre los adolescentes al ser un medio de entretenimiento en donde los cibernautas pueden ingresar con facilidad debido a la accesibilidad y variedad que se encuentra en las diversas plataformas, en donde emplean su tiempo de ocio y/o entretenimiento a esta industria. El adolescente, al no contar con una figura de autoridad para la supervisión surge la interrogante sobre si el pasatiempo que realizan es beneficioso o perjudicial para el desempeño de sus habilidades sociales (Buiza et al. 2017).

En España el presidente de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2017) señaló que durante ese periodo 16 millones de usuarios españoles se registraron en dicha entidad, obteniendo así una población de 56% en varones y 44% en mujeres, logrando posicionar a España como el octavo país con mayor audiencia en videojuegos siendo aproximadamente 5.5 millones de usuarios (Lorca, 2017).

Igualmente, lo formulado por la Entertainment Software Association (ESA, 2017) señala que el 65% de jugadores en los Estados Unidos emplean la metodología de asignar un tiempo en los diversos videojuegos en el día con tres o más horas, mientras que el 53% de los usuarios dedica durante la semana el uso de 6 a más horas, además indicaron que la población usuaria menor de 18 años obtuvo un 18% en el uso de videojuegos.

En tal sentido, Molyneux, Vasudevan y Gil (2015) sostienen que en el procedimiento del uso de videojuegos existe la necesidad entre los usuarios de establecer un dialogo con la finalidad de comentar aspectos que no son exactamente relevantes al videojuego, ante esta situación, se estima que la comunicación entre los usuarios de videojuego se encuentra en desventaja al ser una interacción superficial y anónima, por ende, resulta importante

examinar la relación e interacción con personas en la vida cotidiana, ya que dicha actividad desempeña un rol de importancia al ejercer las habilidades sociales que se han forjado durante las diferentes etapas de la vida (Delgado et al. 2016).

Según lo referido por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) la clasificación internacional de enfermedades (CIE-11) presentara el borrador del respectivo manual en la Asamblea Mundial de la Salud del presente año con el objetivo de obtener su aceptación para el empleo del CIE-11, es decir, se encontrará vigente a comienzos del 2022. Sin embargo, en la actualidad existen debates abiertos sobre el incluir el trastorno por videojuegos al CIE-11, en donde refiere Aarseth et al. (2017) que en el uso excesivo de videojuegos ocasiona en el individuo pensamientos, sentimientos y comportamientos inadecuados que pueden obstaculizar su desempeño cotidiano, asimismo, se resalta que el diagnostico prematuro y/o deficiente puede conllevar a un tratamiento inadecuado.

Por otro lado Shaffer y Kipp (2017) refieren que las habilidades sociales son competencias que posee el individuo con la finalidad de relacionarse interpersonalmente con personas de su contexto social y familiar.

Algunas investigaciones indican que el desarrollo adecuado de las habilidades sociales colabora en la prevención de múltiples enfermedades mentales, por lo cual es importante considerar e identificar el ambiente en donde se encuentra el menor para así determinar el porcentaje de los factores de riesgo y/o protectores, pues de predominar factores protectores, el usuario realizará satisfactoriamente sus interacciones sociales (Luijten, Meerkek, Franken, Wetering y Schoenmakers, 2015).

Distintos autores concluyen que un considerable uso de videojuegos presenta mayor disponibilidad a padecer diversos desarreglos en los aspectos conductuales, emocionales y cognitivos, afectando las relaciones interpersonales, familiares y profesionales.

Las dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales incrementan por la contraproducente recreación que es ejercida; se considera que los videojuegos no priorizan la interacción directa entre dos o más personas, esta situación incita el comportamiento antisocial o violento por consiguiente la vida social, emocional y personal del individuo es afectada progresivamente (Mañas, 2018).

En síntesis, el uso en exceso de videojuegos impide la interacción social adecuada con el grupo de pares y miembros de familia, provocando en el menor un aislamiento social y acarreando dificultades académicas e interpersonales (Alave y Pampa, 2018).

Ante ello, la OMS (citado por Patricio do Amaral, Maia y Bezerr, 2015) menciona que deben emplearse medidas preventivas que aborden diversas interrogantes de las habilidades sociales, con la finalidad de impedir los factores negativos que dificulten el desarrollo apropiado en el menor, como los problemas mentales.

Por ende, es de suma importancia considerar el desenvolvimiento que logre el sujeto ante la sociedad y como pueda afrontar los diversos factores de riesgo, ya que para ejercer un desempeño eficaz en la interacción social es primordial conocer las variables a intervenir en donde se exhibe una destreza social adecuada.

En consecuencia, en el adolescente que ejerce uso del videojuego como señala Kowert, Vogelgesang, Festl y Quandt (2015) corresponde verificar el desarrollo de las habilidades sociales considerando la importancia del crecimiento social y psicológico. En donde, se busca la ausencia de factores negativos que perjudiquen a futuro al usuario, así hace mención Kowert et al. (2015) con el objetivo de prevenir cualquier desencadenante que provoque aislamiento o poca interacción con su entorno.

A su vez, la corporación GfK (2019) junto a la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV) mediante el proyecto “Gamer: Perfiles, cultura y

prioridades en la compra. Un Deep dive en la categoría de Gaming peruano” señala que 79% de usuarios conceden como mínimo un día de semana para jugar, aumentando un 59% las horas dedicadas al videojuego y durante el último mes la cifra alcanza el 69%. Asimismo, menciona algunos de los aspectos negativos obteniendo mayor relevancia el abandono al estudio (40%), menos interacción entre familiares y amistades (41%) y dificultad al socializar adecuadamente (22%).

Por su parte, la Clínica Universitaria de Navarra (citado por Alave y Pampa, 2018) menciona que la incidencia a mayor uso de videojuegos se inicia eventualmente al ofrecer mayor accesibilidad, ante este suceso el menor presenta un incremento en la disponibilidad del uso en videojuegos ocasionando a futuro una adicción e inadecuada relación interpersonal.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática – INEI (2018) refiere que en las viviendas del pueblo peruano existe un aumento (42%) desde el 2001 al 2014 en el manejo de los videojuegos y la presencia de este artefacto en sus hogares, ante esta situación a futuro se espera un incremento del uso en videojuegos y la presencia de inconvenientes en el desempeño que pueda ejercer por el escaso tiempo en el desarrollo sus habilidades sociales.

En función a lo expuesto anteriormente, Chalco y Guzmán (2018) señalan las consecuencias en las habilidades sociales por el uso inadecuado del videojuego, mediante el cual existe un mayor porcentaje a la repercusión de síntomas fisiológicos, conductuales y cognitivos, asimismo influye el ambiente y los recursos que presenta el menor como persona.

Ante esta situación, el aporte de la investigación se basa en identificar la dinámica relacional entre dos elementos de suma importancia como se expuso en líneas anteriores: “uso de videojuegos” y “habilidades sociales” estudiantes de nivel secundario de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima en el periodo 2019.

### **1.1.1. Antecedentes**

#### **Internacionales**

The European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs (European monitoring centre for drugs and drug addiction (2015) en Europa, realizaron una investigación con objetivo de obtener datos estadísticos, gráficos, epidemiológicos, entre otros, sobre el alcohol y otras drogas en estudiantes con edades entre 15 a 16 años, durante el estudio se propuso brindar una investigación más exhaustiva verificando problemas referentes en videojuegos, la muestra estuvo conformada por 600 000 mil escolares de diversas nacionalidades, a quienes se aplicó una encuesta supervisada por docentes y/o supervisores respectivamente asignados en cada país, los resultados fueron deducidos a través de una obtención de datos estadísticos en donde se obtuvo que los estudiantes hacían uso del internet con la prioridad en videojuegos durante un periodo aproximado de 4 veces por semana. De acuerdo al resultado obtenido en Dinamarca los usuarios que hacían uso de la praxis de juegos en línea era de un 45%, Georgia 13%, Moldavia 16% en donde la población mayoritaria era representativa en niños (39%) que en niñas (7%). La investigación concluye que el acceso inadecuado a la plataforma virtual de los videojuegos implica efectos nocivos en la inadecuada interacción con los miembros de la familia y/o allegados.

Gallego y Marcelo (2016) efectuaron en España una investigación con el objetivo de conocer la relación que tiene el uso de videojuegos con las habilidades sociales en una muestra conformada por 107 participantes en donde las mujeres alcanzaron un 67.3% mientras que los hombres un 31.8%. Los instrumentos empleados para la recolección de datos fueron cuestionarios diseñados por los propios investigadores, entre los que figura la encuesta Ad Hoc. La investigación fue de tipo cuantitativa – descriptiva y de diseño no experimental. Los resultados dieron a conocer que los evaluados presentan menor porcentaje

en toma de decisiones 27.0% y resolución de problemas 33.4%, incluyendo el ocio como mayor vinculación al uso de videojuegos afectando progresivamente el desarrollo de las habilidades sociales.

Gómez y Marín (2017) realizaron la investigación en Bucaramanga – Colombia, con una muestra de 108 estudiantes, de ambos sexos, donde los hombres representaron un 35.2% y las mujeres un 64.8%. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fue el Cuestionario de patrón de uso de internet, IAT (Test de adicción a internet) y la EHS (Escala de habilidades sociales). Como objetivo buscaron determinar la correlación entre uso del internet y las habilidades sociales del estudiante y las posibles repercusiones en su contacto interpersonal. El tipo de investigación fue de estudio correlacional y diseño no experimental. Los resultados dieron a conocer una correlación estadísticamente significativa y negativa ( $p < 0.05$ ; - 0.331), en donde se menciona que a mayor uso del internet coexiste la disminución en el desarrollo de las habilidades sociales. En conclusión el investigador refiere que el uso frecuente del internet influye en el desempeño de las habilidades sociales perjudicando la interacción interpersonal.

Voltes (2018) efectuó una investigación en España, con el objetivo de explicar las causas personales, sociales y familiares que ocasiona adicción en el individuo al internet y a los videojuegos. El tipo de investigación fue correlacional de corte longitudinal. La muestra estuvo conformada por 550 escolares de secundaria en donde los hombres representaron el 51.1% y las mujeres un 48.9%. Los instrumentos aplicados fueron diseñados por el investigador para la obtención de datos que se encargaban de evaluar las habilidades sociales, adaptación familiar, personalidad y si presenta algún indicador de un conjunto de síntomas psicopatológicos, la aplicación del instrumento fue efectuada en dos oportunidades (inicio y final de la investigación) con una diferencia de nueve meses. Los resultados dieron

a conocer que los evaluados presentan mayor predisposición a la adicción al internet y videojuegos al coexistir en un ambiente familiar inadecuado. En conclusión el investigador refiere que los estudiantes que presentan una inadecuada interacción familiar tienden a presentar mayor dificultad en la estabilidad emocional, impulsividad y deteriora el desarrollo de las habilidades sociales.

Peñaloza (citado por Chalco y Guzmán, 2018) en México, realizó un estudio con objetivo de identificar la correlación entre el uso de videojuegos y la variable autocontrol en una muestra constituida por 505 estudiantes, de ambos sexos, con edades entre 12 a 15 años. El estudio fue de tipo descriptivo correlacional y diseño no experimental, los instrumentos empleados por el investigador fueron el test de Dependencia de Videojuegos (TDV) elaborado por Chóliz y Marco en el año 2011 y el test de autocontrol de Kendall y Wilcox. Los resultados evidenciaron relación estadísticamente significativa y negativa ( $p < 0.05$ ) entre el autocontrol y la dependencia a videojuegos. Como conclusión el investigador sostiene que el uso de videojuego perjudica la capacidad en el desenvolvimiento del autocontrol.

### **Nacionales**

Díaz y Valderrama (2016) Chiclayo, realizaron un estudio con el objetivo de determinar la correlación entre las habilidades sociales y la dependencia a las redes sociales, los instrumentos empleados fueron la EHS (Escala de habilidades sociales) y la Escala de dependencia a las redes sociales, su estudio fue tipo cuantitativo, de tipo transversal correlacional. Aplicaron los instrumentos a una muestra de 125 individuos con edades entre 18 a 24 años, obtuvieron como resultado en la primera variable el nivel promedio con un 53% y en la segunda variable alcanzo un nivel severo con un 56%, obteniendo así correlación altamente significativa ( $p < 0.01$ ). Como conclusión refieren los investigadores que el uso inadecuado de las redes sociales perjudica el desenvolvimiento de las habilidades sociales.

Medrano (2018) en su investigación de enfoque cuantitativo y tipo descriptivo comparativo no experimental, aplicada en Lurín - Lima, menciona como objetivo determinar las diferencias en las habilidades sociales en víctimas y no víctimas de violencia intrafamiliar en estudiantes de nivel secundaria. La muestra fue constituida por 303 escolares, en donde los instrumentos a evaluar fueron una ficha de Tamizaje de violencia familiar y la Lista de chequeo conductual de Goldstein, el investigador obtuvo como resultado la aceptación de la hipótesis y objetivo encontrando correlación significativa ( $p < 0.05$ ) entre las variables planteadas por el autor de la investigación. Concluye que los escolares que no presentan violencia intrafamiliar manifiestan un mejor desempeño en las habilidades sociales que sus pares coexistiendo en un ambiente de violencia intrafamiliar.

Alave y Pampa (2018) elaboraron un estudio en Lima-este, con objetivo de determinar la correlación entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales, utilizando en videojuegos el instrumento TDV (Test de dependencia a videojuegos) realizado por Chóliz y Marcos (2011) el cual se encarga de medir la adicción que presenta el sujeto, a través de sus cuatro dimensiones (Abuso y tolerancia, dificultad de control, abstinencia y problemas asociados por los videojuegos), mientras que el instrumento empleado para la segunda variable (habilidades sociales) fue la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales. La muestra estuvo conformada por 375 escolares de una institución educativa de Lima Este. Se trató de un estudio de tipo descriptivo correlacional y diseño no experimental. Los resultados refirieron correlación estadísticamente significativa negativa ( $\rho = -.132$   $p < 0.05$ ) entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales. Los investigadores concluyen que a mayor presencia en la dependencia de videojuegos menores serán las habilidades sociales en los participantes de la investigación.

Challco y Guzmán (2018) en su investigación planteó como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, empleando una muestra conformada por 606 estudiantes de la provincia de Arequipa, quienes fueron evaluados mediante el TDV (Test de Dependencia de Videojuegos) y EHS (Cuestionario de Habilidades Sociales), la investigación fue de tipo cuantitativa, de diseño no experimental. Los resultados demostraron que existe un 41.7% de participantes que hace uso de videojuegos durante la semana, mientras que el 9.4% lo realiza diariamente, del mismo modo, los investigadores encontraron correlación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales.

Díaz y Zambrano (2019) desarrollaron en el departamento de Cusco, con finalidad de determinar la relación entre el uso de videojuegos y el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes. La muestra fue conformada por 130 estudiantes, de los cuales 48.5% eran mujeres y 51.5% hombres, con edades entre 15 a 17 años. Se trató de una investigación no experimental de tipo descriptivo correlacional. Los instrumentos empleados por los investigadores fueron el Cuestionario de experiencias relacionadas con el uso de videojuegos y la Lista de evaluación de habilidades sociales – MINSA. Los resultados reportaron a través del estadístico Chi cuadrado ( $\chi^2$ ) al 95% de confianza y 5% margen de error que existe relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y el desarrollo de las habilidades sociales en los participantes de la investigación. Como conclusión refieren los investigadores que el uso excesivo de videojuegos presenta carencia en las habilidades sociales.

## **1.1.2. Bases teóricas**

### **1.1.2.1. Uso de videojuegos**

#### **Videojuegos**

Newman (2005) expone que el videojuego es un medio de entretenimiento virtual, por el cual a través de gráficos y texturas el usuario obtiene un entorno de interacción con diversos individuos a través de la red.

Ante esta situación, Bertín (2016) pretende explicar con mayor precisión sobre el funcionamiento del videojuego, mencionando ser un esquema encargado de la adjunción de antecedentes procesados en donde el usuario realiza interacciones con diversos gráficos mediante el monitor. Este formato es establecido por normas y estímulo agradables debido a las diversas configuraciones para lograr un objetivo.

Asimismo, Perron (2005) refiere que los videojuegos se distinguen entre otros juegos electrónicos, al haber incorporado la modalidad de interacción en tiempo real entre los individuos, con la finalidad de conseguir un mismo objetivo. Por medio de estos videojuegos el individuo emplea el uso de diversas funciones motoras en donde se agudiza la parte visual y táctil al momento de las partidas, sean estas individuales o grupales.

A su vez, opina sobre la base del videojuego mediante el cual se da a conocer que a mayor interés de los usuarios en la participación obtendrán conocimiento del funcionamiento de la interfaz, gráficos, algoritmos y diversas actividades a realizar del avatar del sujeto (2005).

España al ser uno de los países con mayor comercialización e implemento en videojuegos se estableció que el medio de comunicación con mayor relevancia empleara la clasificación del autor Newman (2005) en los videojuegos, el cual se divide en: Action and adventure, driving and race, first-person shooter, platform and puzzle, roleplaying, strategy

and simulation, sports and beat'em'ups, si bien existen otras clasificaciones la del presente autor es principalmente utilizada por la practica estructura y entendimiento del usuario durante la partida del juego.

Por otro lado, Echeburúa (2016) comprende el videojuego como una suma de reglas y normas establecidas, en busca de la iniciativa del participante en obtener satisfactoriamente cada nivel. Hoy en día la biodiversidad en el mundo del videojuego involucra diversas áreas. La interacción entre diversos usuarios en tiempo real se le conoce como “world of warcraft”.

Este mismo autor plantea cuatro tipos de videojuegos: por consola; abarcan la participación del individuo con otros integrantes en un mismo ambiente para la interacción de los juegos, sin embargo se realiza este tipo videojuego sin la necesidad de disponer internet, masivos; se encargan de la interacción de diferentes individuos vía virtual, de igual manera se procede con la creación del avatar por el cual serializa un juego de roles; en formato MOBA buscan la supervivencia virtual al ser un juego de competencia y los de aspectos sociales, se conoce como momentos del entretenimiento al realizar por un periodo breve de interacción.

### **Uso, abuso y adicción a videojuegos**

Se entiende por uso de videojuegos, al acceso que se tiene a dicho medio, en cuanto a frecuencia, tiempo y que esto no implica alguna consecuencia negativa para el individuo (Echeburúa y Corral, 2010).

Por otra parte, el abuso constituye un tipo de uso a los videojuegos que ya sea por su frecuencia, o por el tiempo que se invierte, trae consigo consecuencias negativas para la persona y su contexto (Echeburúa, 2016).

En cuanto a la adicción a videojuegos, suele ser caracterizada por la presencia de tres determinadas características, la primera de ellas hace referencia a la tolerancia, que implica

una necesidad para el aumento del tiempo que se invierte a los videojuegos, ya que la satisfacción que recibe por dicha actividad, va disminuyendo e incrementa el tiempo en el acceso, con finalidad de lograr satisfacción. Otra de las características es la abstinencia, la cual se entiende como una sensación de desagrado que experimenta el individuo, cuando no logra acceder a los videojuegos, razón por la cual el sujeto busca mayor acceso a los videojuegos de forma compulsiva, así logra generar alivio en el malestar que le produce el no acceso a los videojuegos. Finalmente, la dependencia entendida como la necesidad progresiva en el aumento en el uso de videojuegos, tolerancia y abstinencia (Echeburúa y Corral, 2010).

En tanto, Marco y Chóliz (2014) refiere que la adicción a los videojuegos puede ser definida como el uso incontrolable y desmesurado en el empleo de los artefactos electrónicos relacionados con el acceso a videojuegos, asimismo resalta que la adicción perjudica el ritmo de vida del individuo, como el área personal y social.

### **Teorías explicativas sobre las adicciones a los videojuegos**

Las evidencias explicativas fundamentadas a continuación son desarrolladas bajo el modelo cognitivo conductual, en base a ello Marco y Chóliz (2017) mencionan que existen principales motivaciones que presenta el individuo para experimentar una adicción a los videojuegos, entre ellas se encuentra un ambiente agradable para el usuario, contenidos fascinantes en la interacción con otros usuarios, como el dominio o sensación de dominio para el desplazamiento durante la partida del usuario en los diversos retos, desafíos y metas a conseguir, acciones que refuerzan positivamente el acceso a los videojuegos y por ende incrementan la probabilidad de uso, que si se da de forma descontrolada puede llevar a una dependencia y más tarde a cumplir con criterios para situarla como un comportamiento adictivo.

Por su parte, Griffiths (2005) realiza una exploración teórica acerca de las adicciones sin drogas, en especial de la adicción a los videojuegos, donde afirma que el comportamiento adictivo ante una motivación cumple con seis criterios, el primero de ellos, sería la prominencia, explicada como la importancia vital que se le da al uso de videojuegos, es decir un adicto a dicha actividad posee preocupación, también distorsiones cognitivas y deterioro en su socialización. Además, a pesar de encontrarse realizando la conducta adictiva mantiene un pensamiento de alerta sobre la próxima jugada que realizará.

Otro de los indicadores serían los cambios en el estado de ánimo, según Griffiths (2005) ello supone “experiencias subjetivas de las que la gente informa como consecuencia de implicarse en los videojuegos y puede verse como una estrategia de afrontamiento experimentan una vibración activante o una sensación de elevación o paradójicamente tranquilizadora de escape o de insensibilidad” (p. 447).

La tolerancia, también es situada como parte de un comportamiento adictivo a los videojuegos, ya que representa el proceso por el cual se incrementa el tiempo de acceso a los videojuegos a fin de cubrir los cambios en el estado anímico que presenta el individuo. De igual forma, los síntomas de abstinencia que señalan estados emocionales o físicos de tipo desagradable dados ante la ausencia de acceso a videojuegos o la reducción de tiempo al mismo (2005).

Finalmente, los conflictos y las recaídas también forman parte de los criterios necesarios para indicar una adicción a videojuegos, es decir alrededor de la adicción suelen presentarse conflictos interpersonales y también repercusiones en otras actividades que el individuo viene desarrollando, ya sea en la escuela, trabajo, etc. Manifestando muchas veces pérdida de control implicadas con el acceso a videojuegos. Por su parte, las recaídas suponen

la propensión a repetir los patrones anteriores de implicancia con los videojuegos e incluso de forma más rápida después de periodos de abstinencia o control (2005).

### **1.1.2.2. Habilidades sociales**

#### **Definiciones**

Goldstein (1980) menciona que son el conjunto de capacidades que presenta la persona para relacionarse con su entorno, se compromete la tradición, pensamientos y conductas adquiridas durante su faceta de vida. Asimismo, los aspectos psicológicos y personales se constituyen en la persona. En algunos momentos de la vida suelen presentar cambios en el comportamiento y pensamiento del individuo, esto vendría siendo que las conductas constantemente son moldeadas de acuerdo al ambiente externo en donde nos encontremos.

Libert y Lewinsohn (1973) expresan el reforzamiento en la conducta del individuo siendo esta buena o mala, en donde enfatiza extinguir las conductas a través del castigo para un mejor desempeño en el comportamiento del usuario.

Monjas (2000) enfatizan sobre las necesidades del desarrollo correcto del individuo con el objetivo de interactuar con sus pares.

Caballo (2009) define las habilidades sociales como conductas realizadas por el individuo en donde pueda expresarse e interactuar con otros miembros, a través de la interacción interpersonal se expresan las distintas emociones, deseos, comportamientos, pensamientos, etc. con la finalidad de lograr una adecuada interacción con sus allegados y cómo maneja o afronta diversas situaciones.

Así también, Monjas (2000) las considera como la capacidad y destreza que adquiera una persona en la interacción con sus pares, estas habilidades son aprendidas desde la

infancia, solo en el transcurso del tiempo algunas conductas se van adhiriendo al carácter de la persona, y pueden ser moldeables de acuerdo a la capacidad que posee la persona.

### **Goldstein y las habilidades sociales**

Goldstein (1980) se basa en el “Modelo de aprendizaje estructurado” para brindar explicación a la variable habilidades sociales, entorno a ello la sitúa como la coalición de capacidades para lograr desarrollar relaciones de tipo interpersonal que aportan positivamente a la solución de problemas, asimismo tal autor considera que existen aspectos fundamentales a tomar en cuenta dentro de la evaluación de habilidades sociales, como el contexto, pues en función a ello pueden presentarse variantes en los sistemas comunicativos, debido a los hábitos, cultura, entre otros, en tanto las habilidades sociales representa un constructo compuesto por capacidades aprendidas en el ambiente.

En ese sentido, tal autor clasifica las habilidades sociales en seis categorías, que se encuentran desarrolladas en su instrumento psicométrico “Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein”, cuyo objetivo es intentar recabar por medio del aprendizaje estructurado las capacidades y déficits que mantienen algunos adolescentes frente a sus habilidades sociales (1980).

En base a lo expuesto, se encuentran las primeras habilidades sociales entendidas como las habilidades de tipo básicas para la interacción, entre ellas se destacan el saludo, la escucha activa, etc. Otra tipología, son las habilidades sociales avanzadas, las cuales se entienden como un elevado nivel de relación social, tal es el caso de actitudes abiertas a la participación, el ejercer el poder de convencimiento, entre otras (Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein, 1989).

Otro grupo también explorado por Goldstein (1980) son las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, la cual se entiende como la capacidad del individuo para

ejercer hacia otras personas sentimientos comprensión, empatía y afecto. Del mismo modo, se encuentran las habilidades sociales alternativas a la agresión, las cuales son entendidas como el uso adecuado de herramientas para mediar conflictos, tal es el caso de llevar a cabo un adecuado autocontrol emocional y asertividad.

Además, se encuentran las habilidades para hacer frente al estrés, la cual ejemplifica la capacidad de la persona para entrenarse en situaciones complejas y/o a demandas de terceros, sin que ello afecte su esfera biopsicosocial. Por último, se encuentran las habilidades sociales de planificación, entendidas como una capacidad para tomar decisiones oportunas y asertivas, plantearse metas a corto o largo plazo y generarse herramientas para una adecuada solución de problemas (Goldstein et al. 1989).

### **Habilidades sociales en adolescentes**

Betina y Contini (2011) recalcan con énfasis el rol que asume el desarrollo de óptimas habilidades sociales en el adolescente, pues estos elementos repercuten en la autoestima, en la autorregulación comportamental y hasta en el rendimiento académico.

Entonces, las habilidades sociales en los adolescentes ejercen influencia sobre sus diferentes contextos de desarrollo como la familia y la escuela; ha sido comprobado que aquellos adolescentes con dificultades en sus relaciones sociales, a mediano o largo plazo pueden desertar de estudiar, desarrollar conductas violentas y/o afecciones psicopatológicas en su vida adulta (2011).

Del mismo modo, Schaffer (1990) sostiene que los comportamientos de tipo social son aprendidos durante el ciclo de la vida, por ende conductas positivas o negativas que se ven desarrolladas en adolescentes, son producto del proceso de socialización, la cual trabaja de forma relacionada con el desarrollo cognitivo. Es decir, la familia y escuela asumen un rol trascendental en el aprendizaje de las habilidades sociales, ya sea a través del modelado

o de los distintos refuerzos que se adquieren en las relaciones sociales ante experiencias negativas o positivas. Adicionalmente, en adolescentes ejerce notable importancia el rol de los medios de comunicación, siendo las figuras sociales con mayor popularidad quienes influyen significativamente en dicho grupo poblacional.

Finalmente, estudios afirman que los periodos de vida entre la infancia y adolescencia resultan los momentos oportunos para un aprendizaje efectivo de habilidades sociales, por ejemplo en la adolescencia las habilidades sociales suman a la constitución de la identidad, nutriendo el autoconcepto, pues las habilidades sociales en dicho grupo favorece la elaboración de ideas, intereses y también las experiencias, la cual no siempre resulta positivo, pues muchas veces se ejercen influencias de tipo agresiva que suelen darse por presión de grupos sociales, las cuales de persistir en el tiempo conllevan a comportamientos psicopatológicos (Garaigordobil, 2001).

### **1.1.2.3. Habilidades sociales y uso de videojuegos**

Chóliz (citado por Chóliz y Marco, 2011) refiere que una de las consecuencias que ocasiona la frecuencia descontrolada del ingreso al mundo virtual, origina en el usuario secuelas en la interacción interpersonal.

En base a ello, Tejeiro, Pelegrina, y Gómez (2009) señalan que un uso excesivo a los videojuegos crea en la persona un aislamiento, puesto que dicha actividad suele ser solitaria, hecho que provoca que el individuo reduzca sus interacciones amicales presenciales, acción que pone en riesgo las habilidades sociales.

Bajo esta perspectiva, Apaza y Bedregal (2014) a través de una investigación reportaron que las personas con acceso a videojuegos de contenido violento, tienden a presentar ciertos indicadores de agresividad, lo cual representa el desarrollo inadecuado de habilidades sociales.

En síntesis, el uso en exceso de videojuegos puede ocasionar distintos cambios en el comportamiento, que a su vez condicionan efectos negativos, tal es el caso de dejar o aplazar actividades de la vida cotidiana, así también no atender a interacciones sociales presenciales y/o que requieren de prioridad, optando por efectuar actividades de forma individual, pasando por alto las demandas sociales del entorno (Ledo, De la Gándara, García y Gordo, 2016).

## **1.2. Formulación del problema**

- ¿Existe relación entre el 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?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

- Determinar la relación entre el 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.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

1. Identificar la relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
2. Identificar la relación entre saliencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
3. Identificar la relación entre tolerancia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una

institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.

4. Identificar la relación entre emoción en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
5. Identificar la relación entre recaídas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
6. Identificar la relación entre abstinencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
7. Identificar la relación entre conflictividad en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
8. Identificar la relación entre problemas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
9. Identificar los niveles de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.

10. Identificar el nivel de uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.

#### **1.4. Hipótesis**

##### **1.4.1. Hipótesis general**

- Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.

##### **1.4.2. Hipótesis específicas**

1. Existe relación significativa entre el uso de videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
2. Existe relación significativa entre saliencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
3. Existe relación significativa entre tolerancia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
4. Existe relación significativa entre emoción en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.

5. Existe relación significativa entre recaídas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
6. Existe relación significativa entre abstinencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
7. Existe relación significativa entre conflictividad en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
8. Existe relación significativa entre problemas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.

## **CAPÍTULO II. METODOLOGÍA**

### **2.1. Tipo de investigación**

#### **2.1.1. Diseño**

Corresponde a un diseño no experimental, transversal, pues se realiza con la finalidad de no modificar alguna variable, y se enfoca en el análisis del evento o fenómeno ante una situación determinada en un solo momento (Lai et al. 2008).

#### **2.1.2. Tipo**

La presente investigación es de tipo descriptivo correlacional, según Nicomedes (2018) ya que se buscó conocer la relación entre “uso de videojuegos” y “habilidades sociales”.

#### **2.1.3. Enfoque**

Este estudio pertenece al enfoque cuantitativo, porque se hará uso de elementos cuantificables que servirán para el contraste de hipótesis (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

### **2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)**

La población para esta investigación estuvo comprendida por un total de 762 estudiantes, entre hombres y mujeres donde la edad oscila entre los 12 a 18 años cursando así del primer hasta el quinto año de secundaria en una institución estatal ubicada en el distrito de Comas.

La muestra estuvo constituida por 256 estudiantes de una institución educativa pública de Comas, para determinar el tamaño de la muestra se empleó la siguiente fórmula:

Método estadístico para determinar la muestra en poblaciones finitas

$$\frac{N*(\alpha*0,5)^2}{1+(e^2*(N-1))} = 256$$

$\alpha$  = Valor del nivel de confianza (95%)

E = Margen de error 5%

N = Tamaño Población (universo)

La selección de los participantes se realizó mediante un procedimiento de muestreo no probabilístico, es decir, sin hacer uso del azar, buscando la mayor semejanza de los participantes de la muestra, con las características de la población (Hernández, Fernández y Baptista, 2014) además fue de tipo intencional, haciendo uso de los siguientes criterios:

### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes de ambos sexos con edades entre 12 a 18 años.
- Estudiantes que respondan de forma completa los cuestionarios.
- Estudiantes que cuenten con autorización de sus padres y estén matriculados en el año 2019 en la institución educativa participante.

### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes mayores de 18 años y menores de 12 años.
- Estudiantes que no concluyan sus respuestas en las pruebas aplicadas.
- Estudiantes que no cuenten con autorización de sus padres y/o no se encuentren matriculados en la institución educativa seleccionada.

En la tabla 1, se muestra la composición de la muestra investigada, la cual estuvo conformada por adolescentes de primero a quinto de secundaria, encontrándose mayor proporción de participantes en primero de secundaria con 26.6% y menor proporción en segundo de secundaria con 13.7%, de igual manera se halló que la muestra estuvo compuesta en mayoría por mujeres con 52.7% que por hombres con 47.3%, también se encontró que la mayoría de participantes tenían 12 años de edad (25%).

Tabla 1

*Descripción de la muestra de investigación*

Variables sociodemográficas		Fr	%
Grado de estudios	Primero	68	26.6
	Segundo	35	13.7
	Tercero	39	15.2
	Cuarto	55	21.5
	Quinto	59	23
Edad	12	64	25.0
	13	35	13.7
	14	46	18.0
	15	62	24.2
	16	40	15.6
	17	7	2.7
Sexo	18	2	0.8
	Hombre	121	47.3
	Mujer	135	52.7
	Total	256	100.0

Fuente: Elaboración propia

Nota: Fr= frecuencia; %= porcentaje

Finalmente, se realizó un estudio piloto con la participación de 50 estudiantes de una institución educativa pública del distrito de Comas, a fin de corroborar si los instrumentos seleccionados en la investigación cuentan con adecuados índices de validez y confiabilidad.

## 2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

### 2.3.1. Técnica

Se empleó como técnica la encuesta, definida por Hernández et al (2014) como la implementación de interrogantes preestablecidas a los estudiantes de la institución educativa, mediante una prueba estandarizada encargada de evaluar variables determinadas. En este aspecto sobre el uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de nivel secundaria de la institución educativa pública del distrito de Comas.

### 2.3.2. Instrumentos

#### Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)

#### FICHA TÉCNICA

##### Ficha técnica

Nombre original	: Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)
Aparición	: 2009
Procedencia	: Estados Unidos
Autor	: Lemmens, Valkenburg y Peter
Adaptación peruana	: Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S. (2017)
Usuario	: De 12 años hacia adelante
Aplicación	: Individual y colectiva
Ámbito	: Educativo, clínica e investigación
Finalidad	: Delimitar la adicción a los videojuegos
Áreas que mide	: Game Addiction Scale for Adolescents se encargada de evaluar adicción a los videojuegos, la prueba consta de las siguientes dimensiones:

- Saliencia.
- Tolerancia.
- Emoción.
- Recaídas.
- Abstinencia.
- Conflictividad.
- Problemas.

Normas de calificación : Valor mínimo por ítem es 1 y valor máximo por ítem es 5

Duración : 10 minutos

### **Estudios previos sobre validez y confiabilidad**

#### **Validez**

Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S. (2017) refieren que durante la evaluación de las variables del cuestionario no presentaron desfavorecimiento en la interpretación de los ítems, así mismo durante el procedimiento de validez se manifestó que efectúa satisfactoriamente el  $p < 0.05$ , obteniendo como resultado el Game Addiction Scale for Adolescents con una validez confiable para su implementación.

#### **Confiabilidad**

Lloret et al., (2017) menciona que de acuerdo a las investigaciones sobre Game Addiction Scale for Adolescents y diversos planteamiento de casos, se obtuvo en su investigación un alpha de Cronbach de 0,81 haciendo referencia que la escala cuenta con la confiabilidad y estructuración para la aplicación del instrumento sin inconveniente durante su proceso.

A continuación se describen los hallazgos de la confiabilidad, validez y baremos aplicados a la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) en una muestra piloto de 50 estudiantes.

### **Confiabilidad de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)**

El análisis de confiabilidad de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) refiere un valor alfa de cronbach de 0.877, lo cual representa según George y Mallery (2003) buena confiabilidad y consistencia interna en el instrumento señalado.

Tabla 2

*Confiabilidad a través de consistencia interna para la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.877	7

### **Validez de constructo ítem - test de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)**

Los resultados del análisis ítem test, refieren que todos los ítems de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA), son significativos ( $p < .01$ ), obteniendo coeficientes superiores a ,528\*\*, lo cual respaldaría la validez del instrumento.

Tabla 3

*Análisis ítems - test de la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)*

Ítems	R	P
Ítem1	,739**	0.000
Ítem 2	,881**	0.000
Ítem 3	,528**	0.000
Ítem 4	,816**	0.000
Ítem 5	,767**	0.000
Ítem 6	,716**	0.000
Ítem 7	,851**	0.000

*Nota: r= correlación ítem test; p= significancia estadística; \*\* La correlación es significativa en el nivel .01 (bilateral).*

## Baremos

En la tabla 4, se dan a conocer los valores de los percentiles correspondientes a la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) y sus dimensiones, los cuales servirán para identificar los niveles y/o categorías en los aspectos señalados.

Tabla 4

*Baremos en percentiles para la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)*

	S	T	E	R	A	C	P	Adicción a los videojuegos
	5	2	2	2	2	2	2	16
	10	2	2	2	3	3	3	17.2
	15	2	2	3	3	3	3	19.65
	20	2	3	2	3	3	3.2	21.4
	25	3	4	2	3	3	4	23
	30	3	4	2	3	3.3	3.3	23.3
	35	3	4	3	4	4	4	25
	40	3	4	3	4	4	4	26
	45	3	4	3	4	4	4	27
Percentiles	50	3	4	3	4	4	4	28
	55	4	4	3	4	4	4	29
	60	4	4	3.6	4	4	4	29
	65	4	4.15	4	4	4	5	30
	70	4	5	4	4.7	4	5	30
	75	4	5	4	5	5	5	30
	80	4	5	4	5	5	5	31
	85	4	5	4	5	5	5	32
	90	4.9	5	4	5	5	5	32
	95	5	5	5	5	5	5	33
Media	3.36	3.94	3.14	3.86	3.9	4	4.2	26.4
Desviación estándar	0.94	1.06	0.95	0.99	0.91	0.97	0.97	5.15
Mínimo	2	2	2	2	2	2	1	15
Máximo	5	5	5	5	5	5	5	34

*Nota: S=Saliencia; T= Tolerancia; E= Emoción; R= Recaídas; A= Abstinencia; C= Conflictividad; P= Problemas*

## Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein

### FICHA TÉCNICA

Se realizó con la Lista de Chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein, el cual presenta 50 ítems relacionadas a las habilidades sociales.

#### Ficha técnica

Nombre original	: Lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein
Aparición	: 1978
Procedencia	: New York
Autor	: Arnold P. Goldstein
Adaptación peruana	: Ambrosio Tomás Rojas (1995)
Usuario	: De 12 años hacia adelante
Aplicación	: Individual y colectiva
Ámbito	: Educativo, clínica e investigación
Finalidad	: Delimitar las diferencias y capacidades que posee el individuo en sus habilidades sociales, asimismo se encarga de reconocer el uso de la variable de habilidades personales e interpersonales.
Áreas que mide	: Lista de chequeo conductual encargada de evaluar las habilidades sociales, la prueba consta de las siguientes dimensiones: <ul style="list-style-type: none"><li>- Primeras habilidades sociales.</li><li>- Habilidades avanzadas.</li><li>- Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.</li></ul>

- Habilidades alternativas a la agresión.
- Habilidades sociales para hacer frente al estrés.
- Habilidades de planificación.

Normas de calificación : Valor mínimo por ítem es 1 y valor máximo por ítem es 5

Duración : 15 minutos

### **Estudios previos sobre validez y confiabilidad**

#### **Validez**

Tomas (1995) menciona que durante la realización del instrumento Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, se encontró en la elaboración y estudio de cada ítem la correlación significativa de ( $p < .05$ ,  $.01$  y  $.001$ ), permaneciendo el instrumento inalterado, debido a que no se presentó la necesidad de realizar algún tipo de modificación en los ítems.

#### **Confiabilidad**

Tomas (1995) para argumentar la fiabilidad de su instrumento suministro la prueba al método test-retest mediante el coeficiente de correlación producto - momento de Pearson, consiguiendo una “ $r$ ” = 0.617 y una “ $t$ ” = 3.001. El periodo entre el test y el re-test que se presentó después de 4 meses. Con el objetivo del incremento en la precisión de la confiabilidad se calculó el coeficiente alpha de Cronbach obteniendo un alpha total “ $rtt$ ” = 0.9244. Por consecuencia, todos los valores presentados manifestaron la exactitud y estabilidad del instrumento.

A continuación se describen los hallazgos de la confiabilidad, validez y baremos aplicados a la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein en una muestra piloto de 50 estudiantes.

### Confiabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein

El análisis de confiabilidad refiere un valor alfa de Cronbach de 0.949, lo cual representa según George y Mallery (2003) alta confiabilidad y consistencia interna en el instrumento.

Tabla 5

*Confiabilidad a través de consistencia interna para la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.949	50

Las dimensiones de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, refieren coeficientes alfa de Cronbach entre 0.550 a 0.907, señalando de esta manera que las dimensiones del instrumento son confiables, pues en base a Nunnally (1967) los valores superiores a 0.50 en la confiabilidad resultan suficientes para indicar adecuada consistencia en un instrumento.

Tabla 6

*Confiabilidad a través de consistencia interna para las dimensiones de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein*

Dimensiones	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Primeras habilidades sociales	0.897	8
Habilidades sociales avanzadas	0.833	6
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	0.887	7
Habilidades sociales alternativas a la agresión	0.550	9
Habilidades sociales para hacer frente al estrés	0.907	12
Habilidades sociales de planificación	0.800	8

## Validez de constructo ítem - test de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein

Los resultados del análisis ítem test, refieren que todos los ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein, son significativos ( $p < .05$ ), obteniendo coeficientes superiores a ,310\*, lo cual respaldaría la validez del instrumento.

Tabla 7

### *Análisis ítems - test de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein*

Ítems	R	P	Ítems	R	P
Ítem 1	,712**	0.000	Ítem 26	,527**	0.000
Ítem 2	,709**	0.000	Ítem 27	,713**	0.000
Ítem 3	,675**	0.000	Ítem 28	,735**	0.000
Ítem 4	,563**	0.000	Ítem 29	,718**	0.000
Ítem 5	,607**	0.000	Ítem 30	,550**	0.000
Ítem 6	,700**	0.000	Ítem 31	,598**	0.000
Ítem 7	,750**	0.000	Ítem 32	,749**	0.000
Ítem 8	,681**	0.000	Ítem 33	,376**	0.007
Ítem 9	,768**	0.000	Ítem 34	,661**	0.000
Ítem 10	,583**	0.000	Ítem 35	,600**	0.000
Ítem 11	,779**	0.000	Ítem 36	,390**	0.005
Ítem 12	,598**	0.000	Ítem 37	,762**	0.000
Ítem 13	,412**	0.003	Ítem 38	,583**	0.000
Ítem 14	,729**	0.000	Ítem 39	,772**	0.000
Ítem 15	,681**	0.000	Ítem 40	,671**	0.000
Ítem 16	,685**	0.000	Ítem 41	,785**	0.000
Ítem 17	,721**	0.000	Ítem 42	,626**	0.000
Ítem 18	,539**	0.000	Ítem 43	,451**	0.001
Ítem 19	,554**	0.000	Ítem 44	,340*	0.016
Ítem 20	,541**	0.000	Ítem 45	,720**	0.000
Ítem 21	,654**	0.000	Ítem 46	,680**	0.000
Ítem 22	,684**	0.000	Ítem 47	,710**	0.000
Ítem 23	,341*	0.015	Ítem 48	,675**	0.000
Ítem 24	,310*	0.028	Ítem 49	,462**	0.001
Ítem 25	,672**	0.000	Ítem 50	,483**	0.000

Nota: r= correlación ítem test; p= significancia estadística; \*\* La correlación es significativa en el nivel .01 (bilateral). \*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

## Baremos

En la tabla 8, se dan a conocer los valores de los percentiles correspondientes a la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein y sus dimensiones, los cuales servirán para identificar los niveles y/o categorías en los aspectos señalados.

Tabla 8

*Baremos en percentiles de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein*

	Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	Habilidades sociales de planificación	Habilidades sociales
	5	14.55	13.55	13	19.55	22.55	108.1
	10	16.1	15	15	20.1	25	120
	15	17	15	15	21	25.65	122
	20	18	16	16	22	27	123
	25	18.75	16	16	22	28	123.75
	30	20	16	16	23	28	124
	35	20	17	16	23	29	125
	40	20	17	17	24	29	127
	45	20	17	17	24	29.95	128
Percentiles	50	20.5	18	18	24	30	131.5
	55	21.05	18	19	25	32	133.05
	60	22.6	18	19.6	26	32	135
	65	23	18.15	20	26.15	32	138.15
	70	23	19	21.4	27	33	142
	75	24.25	19.5	22.5	29.25	34.25	151.25
	80	26.8	21.8	25.6	31.8	39	168
	85	27.7	23	26.35	33.35	42.05	182.85
	90	32.7	24	27.9	38.6	46.8	194.7
	95	35	27.45	30.45	39.45	51.35	215.05
Media	22.32	18.5	19.66	26.7	32.58	22.6	142.36
Desviación estándar	5.73	3.85	5.03	7.30	7.99	4.92	30.01
Mínimo	13	12	13	19	20	16	102
Máximo	39	30	32	60	55	38	221

## 2.4. Procedimiento

### Procedimiento

- Solicite permiso a una institución educativa pública del distrito de Comas.
- Realice la aplicación de pruebas a la muestra seleccionada.
- Realización de datos a través del programa SPSS 24.
- Analice los datos de acuerdo a los estadísticos correspondientes.
- Redacte informe de resultados, discusión y conclusiones.

### Análisis de datos

- Se emplearon estadísticos descriptivos: media, mediana desviación estándar, porcentajes, frecuencias, percentiles y la prueba de normalidad Kolmogorov Smirnov para determinar la distribución de datos.
- Se emplearon estadísticos inferenciales: correlación de Spearman para determinar la relación entre las variables y sus dimensiones, dado que se trata de datos no paramétricos.
- A su vez, se empleó el estadístico  $r$  de Pearson, para la correlación ítem test (validez de constructo) y el coeficiente alfa de Cronbach para el análisis de la confiabilidad, ambos fueron empleados en el estudio piloto.

### Aspectos éticos

Para la obtención de datos se prosiguió a brindar una carta de presentación a la institución educativa informando la finalidad del presente estudio, para posteriormente disponer de la autorización en la aplicación del instrumento, después se continuo a comunicar a los estudiantes de secundaria sobre su significancia en la participación voluntaria durante el proceso de la investigación, respaldando la confidencialidad y su

anonimato en los resultados. Se realizó un consentimiento informado dirigido a los padres de familia y estudiantes, con el objetivo de asegurar la participación del menor.

Antes de la aplicación de los instrumentos se brindó las instrucciones de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) y de la lista de chequeo conductual de las habilidades sociales. Finalmente, después de la distribución de los protocolos a los estudiantes, se realizó la transferencia de resultados a la base de datos para proseguir con el respaldo de la confiabilidad.

## CAPÍTULO III. RESULTADOS

### 3.1. Prueba de ajuste a la normalidad

La tabla 9 evidencia que ambas variables: habilidades sociales y uso de videojuegos obtienen un puntaje  $p < .05$  en la prueba Kolmogorov-Smirnov de ajuste a la normalidad, es decir, sus valores no se ajustan a la normalidad, por lo tanto, la prueba estadística adecuada para analizar la relación entre dichas variables es el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 9

*Ajuste a la normalidad del uso de videojuegos y habilidades sociales*

Variables	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Habilidades sociales	0.057	256	0.044
Uso de videojuegos	0.080	256	0.000

Fuente: Elaboración propia

$p < .05$ : No existe normalidad en la distribución de puntajes de las variables.

La tabla 10 refiere que las dimensiones de las variables estudiadas: habilidades sociales y uso de videojuegos obtienen puntajes  $p < .05$  en la prueba Kolmogorov-Smirnov de ajuste a la normalidad, es decir, sus valores no se ajustan a la normalidad, por lo tanto, la prueba estadística adecuada para analizar la relación entre las dimensiones de dichas variables es el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 10

*Ajuste a la normalidad de las dimensiones de uso de videojuegos y habilidades sociales*

Variables	Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov		
		Estadístico	G1	Sig.
	Primeras habilidades sociales	0.620	256	0.007
	Habilidades sociales avanzadas	0.082	256	0.000
Habilidades sociales	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	0.069	256	0.005
	Habilidades sociales alternativas a la agresión	0.081	256	0.000
	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	0.078	256	0.001
	Habilidades sociales de planificación	0.076	256	0.001
Uso de videojuegos	Saliencia	0.169	256	0.000
	Tolerancia	0.174	256	0.000
	Emoción	0.172	256	0.000
	Recaídas	0.157	256	0.000
	Abstinencia	0.146	256	0.000
	Conflictos	0.214	256	0.000
	Problemas	0.189	256	0.000

Fuente: Elaboración propia

$p < .05$ : No existe normalidad en la distribución de puntajes de las variables.

### 3.2. Análisis inferencial

La tabla 11, muestra relación estadísticamente significativa e inversa entre uso de videojuegos y habilidades sociales ( $p < 0.01$ ;  $\rho = -.229^{**}$ ) indicando un nivel pequeño en la relación de las variables estudiadas (Carbonell, 1988). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, evidenciando que a mayor uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales en los participantes.

Tabla 11

*Relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Uso de videojuegos
Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	-.229**
	Rho de Spearman	
	Sig. (bilateral)	0.000
	N	256

Fuente: Elaboración propia

\*\* $p < .01$ : Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

La tabla 12, muestra relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa entre uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; primeras habilidades sociales ( $\rho = -.127^*$ ), habilidades sociales alternativas a la agresión ( $\rho = -.295^{**}$ ), habilidades sociales para hacer frente al estrés ( $\rho = -.249^{**}$ ) y habilidades sociales de planificación ( $\rho = -.208^{**}$ ), indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, evidenciando que a mayor uso de videojuegos, menores serán las primeras habilidades sociales, las habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación en los participantes.

Tabla 12

*Relación entre uso de videojuegos y dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Dimensiones de habilidades sociales					
		Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	Habilidades sociales de planificación
Uso de videojuegos	Coefficiente de correlación	-,127*	-0.098	-0.061	-,295**	-,249**	-,208**
	Rho de Spearman						
	Sig. (bilateral)	0.042	0.117	0.331	0.000	0.000	0.001
	N	256	256	256	256	256	256

Fuente: Elaboración propia

\*\*p < .01: Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

\*p < .05: Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

La tabla 13, muestra relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa entre la saliencia en el uso de videojuegos y la dimensión habilidades sociales para hacer frente al estrés ( $\rho = -,136^*$ ), indicando un nivel pequeño en la correlación mostrada (Cohen, 1988). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, evidenciando que a mayor Saliencia en el uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales para hacer frente al estrés en los participantes.

Tabla 13

*Relación entre saliencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Dimensiones de habilidades sociales					
		Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	Habilidades sociales de planificación
Saliencia	Coefficiente de correlación Rho de Spearman	-0.014	0.047	0.098	-0.099	-,136*	-0.033
	Sig. (bilateral)	0.820	0.450	0.117	0.115	0.029	0.597
	N	256	256	256	256	256	256

Fuente: Elaboración propia

\* $p < .05$ : Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

La tabla 14, muestra relación estadísticamente significativa ( $p < 0.01$ ) e inversa entre tolerancia en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; habilidades sociales alternativas a la agresión ( $\rho = -,170^{**}$ ), habilidades sociales para hacer frente al estrés ( $\rho = -,192^{**}$ ) y habilidades sociales de planificación ( $\rho = -,188^{**}$ ), indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, evidenciando que a mayor tolerancia en el uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación en los participantes.

Tabla 14

*Relación entre tolerancia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Dimensiones de habilidades sociales					Habilidades sociales de planificación
		Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	
Tolerancia	Coefficiente de correlación Rho de Spearman	-0.095	-0.095	-0.047	-,170**	-,192**	-,188**
	Sig. (bilateral)	0.128	0.130	0.456	0.006	0.002	0.003
	N	256	256	256	256	256	256

Fuente: Elaboración propia

\*\*p < .01: Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

La tabla 15, refiere que no existe relación estadísticamente significativa ( $p > 0.05$ ) entre emoción en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales. De esta manera se rechaza la hipótesis de investigación y se acepta la hipótesis nula.

Tabla 15

*Relación entre emoción en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Dimensiones de habilidades sociales					Habilidades sociales de planificación
		Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	
Emoción	Coefficiente de correlación Rho de Spearman	-0.066	-0.036	-0.036	-0.108	-0.091	-0.081
	Sig. (bilateral)	0.295	0.562	0.568	0.083	0.147	0.197
	N	256	256	256	256	256	256

Fuente: Elaboración propia

p > .05: No existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

La tabla 16, muestra relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa entre recaídas en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; habilidades sociales alternativas a la agresión ( $\rho = -0.194^{**}$ ), habilidades sociales para hacer frente al estrés ( $\rho = -0.154^*$ ) y habilidades sociales de planificación ( $\rho = -0.129^*$ ), indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, evidenciando que a mayores recaídas en el uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación en los participantes.

Tabla 16

*Relación entre recaídas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Dimensiones de habilidades sociales					Habilidades sociales de planificación
		Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	
Recaídas	Coefficiente de correlación Rho de Spearman	-0.071	-0.078	-0.050	-,194**	-,154*	-,129*
	Sig. (bilateral)	0.260	0.216	0.427	0.002	0.014	0.039
	N	256	256	256	256	256	256

Fuente: Elaboración propia

\*\* $p < .01$ : Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

\* $p < .05$ : Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

La tabla 17, muestra relación estadísticamente significativa ( $p < 0.01$ ) e inversa entre abstinencia en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; habilidades sociales alternativas a la agresión ( $\rho = -0.218^{**}$ ) y habilidades sociales para hacer frente al

estrés ( $\rho = -.177^{**}$ ), indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, evidenciando que a mayor abstinencia en el uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales alternativas a la agresión y habilidades sociales para hacer frente al estrés en los participantes.

Tabla 17

*Relación entre abstinencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Dimensiones de habilidades sociales					
		Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	Habilidades sociales de planificación
Abstinencia	Coefficiente de correlación Rho de Spearman	-0.065	-0.041	-0.039	-,218**	-,177**	-0.110
	Sig. (bilateral)	0.302	0.511	0.538	0.000	0.005	0.080
	N	256	256	256	256	256	256

Fuente: Elaboración propia

\*\* $p < .01$ : Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

La tabla 18, muestra relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa entre conflictividad en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; primeras habilidades sociales ( $\rho = -.125^*$ ), habilidades sociales alternativas a la agresión ( $\rho = -.288^{**}$ ), habilidades sociales para hacer frente al estrés ( $\rho = -.234^{**}$ ) y habilidades sociales de planificación ( $\rho = -.206^{**}$ ), indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, evidenciando que a mayor conflictividad en el uso de videojuegos, menores serán las primeras habilidades sociales, habilidades sociales alternativas a la agresión,

habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación en los participantes.

Tabla 18

*Relación entre conflictividad en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Dimensiones de habilidades sociales					Habilidades sociales de planificación
		Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	
Conflictividad	Coefficiente de correlación Rho de Spearman	-,125*	-0.096	-0.061	-,288**	-,234**	-,206**
	Sig. (bilateral)	0.046	0.126	0.334	0.000	0.000	0.001
	N	256	256	256	256	256	256

Fuente: Elaboración propia

\*\*p < .01: Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

\*p < .05: Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

La tabla 19, muestra relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa entre problemas en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; primeras habilidades sociales ( $\rho$  -,188\*\*), habilidades sociales avanzadas ( $\rho$  -,157\*), habilidades sociales relacionadas con los sentimientos ( $\rho$  -,155\*), habilidades sociales alternativas a la agresión ( $\rho$  -,379\*\*), habilidades sociales para hacer frente al estrés ( $\rho$  -,277\*\*) y habilidades sociales de planificación ( $\rho$  -,257\*\*), indicando niveles pequeño y moderado en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, señalando que a mayores problemas en el uso de videojuegos, menores serán las primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades sociales

alternativas a la agresión y habilidades sociales para hacer frente al estrés en los participantes.

Tabla 19

*Relación entre problemas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

		Dimensiones de habilidades sociales					Habilidades sociales de planificación
		Primeras habilidades sociales	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales para hacer frente al estrés	
Problemas	Coefficiente de correlación Rho de Spearman	-,188**	-,157*	-,155*	-,379**	-,277**	-,257**
	Sig. (bilateral)	0.003	0.012	0.013	0.000	0.000	0.000
	N	256	256	256	256	256	256

Fuente: Elaboración propia

\*\*p < .01: Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

\*p < .05: Existe correlación estadísticamente significativa entre las variables.

### 3.3. Análisis descriptivo

La tabla 20, muestra que el nivel de habilidades sociales predominante en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas es el alto con 71.1%, seguido por el nivel medio con 25.4% y finalmente el nivel bajo con 3.5%.

Tabla 20

*Niveles de habilidades sociales en estudiantes de secundaria*

Niveles	Fr	%
Bajo	9	3.5
Medio	65	25.4
Alto	182	71.1
Total	256	100.0

Fuente: Elaboración propia

Nota: Fr= frecuencia; %= porcentaje

La tabla 21, refiere que el nivel de uso de videojuegos predominante en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas es el bajo con 66%, seguido por el nivel normal de uso con 27%, no obstante un 7% de los estudiantes evaluados presenta un uso dependiente de videojuegos.

Tabla 21

*Niveles de uso de videojuegos en estudiantes de secundaria*

Niveles	Fr	%
Bajo	169	66.0
Normal	69	27.0
Dependiente	18	7.0
Total	256	100.0

Fuente: Elaboración propia

Nota: Fr= frecuencia; %= porcentaje

## CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 4.1 Discusión

La evidencia central de esta investigación apoya que el uso indiscriminado de videojuego se relaciona con diversas problemáticas en las habilidades sociales, con mayor frecuencia en escolares (Apaza y Bedregal, 2014).

En función a lo expuesto, Alave y Pampa (2018) consideran que el uso de videojuegos promueve un inadecuado desenvolvimiento en la capacidad de interacción del menor con sus pares, adquiriendo un incremento en la inestabilidad emocional.

En ese sentido, se contó con la participación de 256 escolares con edades entre 12 a 18 años, que pertenecían a primero, segundo, tercer, cuarto y quinto de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019, con objetivo de determinar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales, encontrando como resultados que existe relación estadísticamente significativa e inversa entre las variables indicando un nivel pequeño en la relación de dichas variables (Carbonell, 1988).

El hallazgo evidenciado concuerda con Gallego y Marcelo (2016) en donde mencionan que el incremento del uso de videojuegos en estudiantes implica secuelas en los aspectos de habilidad social, en su mayoría, el motivo por el cual el menor realizar dicha acción de entretenimiento se presenta por el ocio y simplicidad de adquisición al ser un medio de afición con mayor auge.

Del mismo modo, lo encontrado se respalda en la investigación de Challco y Guzmán (2018) quienes reportaron correlación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales.

Al igual que en lo referido por Alave y Pampa (2018) quienes concluyen que a mayor presencia en la dependencia de videojuegos menores serán las habilidades sociales en estudiantes adolescentes.

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

Por otro lado, se plantearon objetivos específicos, siendo el primero de ellos el encargado de identificar la relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales, evidenciando relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa entre uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; primeras habilidades sociales, habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación, indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988).

Las afirmaciones señaladas, se sustentan sobre las bases de la investigación de Gallego y Marcelo (2016) en España quienes concluyen que los individuos que presentan menor porcentaje en toma de decisiones y resolución de problemas, incluyendo el ocio como mayor vinculación al uso de videojuegos, se ven afectados progresivamente el desarrollo de las habilidades sociales, bajos sus diversas modalidades y/o componentes

De esta manera se acepta la hipótesis de investigación, afirmando que cuanto mayor sea el uso de videojuegos menor serán las primeras habilidades sociales, habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación en escolares de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.

Como segundo objetivo específico se buscó identificar la relación entre saliencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales, hallando relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa, únicamente con la dimensión habilidades sociales para hacer frente al estrés, indicando un nivel pequeño en la correlación mostrada (Cohen, 1988).

Este hallazgo se logra sustentar teóricamente, pues la Saliencia en función a lo descrito por Lemmens et al. (2009) es entendida como la importancia que se le brinda a una determinada actividad, acciones que pueden afectar el entorno y las estrategias con las que cuenta el individuo, primando en su afrontamiento frente al estrés, razón por la cual es clara y evidente la relación encontrada entre Saliencia en el uso de videojuegos y únicamente las habilidades sociales para hacer frente al estrés, logrando colegir que cuanto mayor sea la Saliencia menores serán habilidades sociales para hacer frente al estrés en escolares de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019, permitiendo de esta manera aceptar la hipótesis de investigación.

En cuanto al tercer objetivo específico se planteó identificar la relación entre tolerancia en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales, demostrando relación estadísticamente significativa ( $p < 0.01$ ) e inversa en escolares de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019 respecto a tolerancia en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación, indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988).

Este hallazgo se sustenta desde la psicología de las adicciones, pues la tolerancia, es comprendida como la acción que toma el individuo para practicar de forma compulsiva una

determinada actividad relacionada con la problemática tratada, en ese sentido al priorizar el uso de los videojuegos, se tiende a perjudicar habilidades relacionadas con la planificación, las cuales a su vez generar elementos estresores que perjudican propiamente la capacidad del individuo para manejar el estrés y con ello la agresión (Echeburúa, 2016).

De esta forma se logra afirmar que a mayor tolerancia, menores serán las habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación en escolares de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019, aceptando la hipótesis de investigación.

Por otro lado, en el cuarto objetivo específico se buscó identificar la relación entre emoción en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales, evidenciando que no existe relación estadísticamente significativa ( $p > 0.05$ ). De esta manera se rechaza la hipótesis de investigación y se acepta la hipótesis nula. Ante tales evidencias, se puede explicar según el estudio de Voltes (2018) en España, quien sostiene que la estabilidad emocional y el componente emocional propiamente guardan relación amplia con la interacción familiar, además señala que aquellos adolescentes que presentan mayor predisposición a la adicción al internet y videojuegos provienen de un ambiente familiar inadecuado, en tal medida el componente emocional suele enfocarse con mayor énfasis en el ámbito familiar, más que en el de interacción social, no obstante es un eje importante y fundamental para el establecimiento de relaciones sociales satisfactorias.

Respecto al quinto objetivo específico se pretendió identificar la relación entre recaídas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales, dando a conocer relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa, únicamente con las dimensiones de habilidades sociales; habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales

para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación, indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988).

Tomando en consideración lo encontrado en esta investigación, se puede afirmar que las recaídas afectan únicamente componentes sociales relacionados con acciones alternas a la agresión, estrés y planificación, por lo que se puede colegir que un adolescente con recaídas frente a un uso excesivo de videojuegos presentará déficits para el manejo del estrés, comportamiento agresivo y escasa planificación en sus actividades hecho que puede repercutir en diversas esferas de su desarrollo personal y académico (Marco y Chóliz, 2014). De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Del mismo modo, como sexto objetivo específico se planteó identificar la relación entre abstinencia en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales, hallando que existe relación estadísticamente significativa ( $p < 0.01$ ) e inversa entre abstinencia en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; habilidades sociales alternativas a la agresión y habilidades sociales para hacer frente al estrés, indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988).

En función a lo expuesto, cabe señalar que la abstinencia viene representando un estado emocional desagradable que muchas veces desarrolla efectos físicos (Echeburúa, 2016) en tanto, al producirse genera molestia en el individuo, hecho que lo lleva a desarrollar de forma poco apropiada actividades alternas a la agresión y/o estrategias para el afronte al estrés, en tal sentido es que se refuerza y fundamenta la relación encontrada entre tales elementos, aceptándose la hipótesis de investigación planteada.

A su vez, en el séptimo objetivo específico se identifica la relación entre conflictividad en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales, donde se evidenció relación estadísticamente significativa ( $p < 0.05$ ) e inversa, de forma puntual con

las dimensiones de habilidades sociales; primeras habilidades sociales, habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación, indicando un nivel pequeño en las correlaciones mostradas (Cohen, 1988).

De esta manera se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Cabe señalar que ante tal formulación no se encontraron estudios previos que respalden dichas evidencias, sin embargo desde un ámbito general la conflictividad es entendida como un estado de discrepancia y/o desacuerdos que al presentarse en el individuo generan inconformidad y/o repercuten en las actividades que este desarrolle, en tal sentido es que puede ejercer dominio sobre las habilidades sociales.

Adicionalmente, se dio a conocer en el octavo objetivo específico la relación entre problemas en el uso de videojuegos y dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019, reportando que existe relación estadísticamente significativa e inversa entre problemas en el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales. Clasificando mayor correlación en las habilidades sociales alternativas a la agresión y menor reciprocidad en habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.

Evidenciando niveles pequeños y moderados en las correlaciones expuestas anteriormente (Cohen, 1988), es decir, que a mayor uso de videojuegos se presentaran consecuencias adversas en el desarrollo de las habilidades sociales, asimismo Alonso y Romero (2017) refieren que al no coexistir adecuadamente ambas variables se presenta mayor predisposición de efectos adversos en aspectos conductuales y rasgos de personalidad, manifestando conductas delictivas, impulsividad y baja tolerancia a la

frustración, el uso sin control de videojuegos y carencia en las habilidades sociales puede conllevar al desarrollo de algunos trastornos mentales como la depresión, ansiedad, etc.

En contraste con lo anterior, se menciona que a mayor uso de diversos pasatiempos, como los videojuegos y redes sociales, se argumenta una disminución en la adquisición de una adecuada interacción social, también ha obtenido relevancia dentro de la vida del estudiante al deteriorar progresivamente las relaciones interpersonales (familiar, social y laboral) y su estilo de vida, al desatender su persona, realizando la disminución de tiempo empleado a dormir, estudio académico, aseo personal, etc. (Domínguez e Ybañez, 2016).

De acuerdo a lo mencionado el uso de videojuegos y habilidades sociales indican una pequeña secuela en relación de las variables estudiadas (Carbonell, 1988). Estos resultados coinciden con lo planteado por (Salazar, 2014) quien expone que el uso de videojuegos indiscriminado ejerce predominio sobre el inadecuado crecimiento de las habilidades sociales, en donde la relación establecida por el usuario en función a la frecuencia y contenido se maneja de acuerdo al menor.

Asimismo, Voltés (2018) señala que las causas negativas con mayor predominio entorno al uso desmesurado de videojuegos fomenta un contraproducente estado de salud físico y psicológico del menor, asimismo, se considera factores de riesgo a hogares con una inadecuada interacción familiar, en donde se dificulta y limita un desenvolvimiento óptimo de interacción social, por lo cual existe mayor porcentaje a la adquisición de problemas conductuales y/o emocionales. Esto concuerda con el estudio realizado por Medrano (2018) quien explica la existencia de la correlación contraria entre los factores de riesgo en el uso de videojuegos, desencadenando así un pequeño crecimiento de las habilidades sociales.

De igual manera, Salas (2014) refiere que el progreso en una adecuada interacción promueve la relación interpersonal efectiva y eficiente en cuanto al desempeño de

habilidades personales, control de emociones y aptitudes en el menor, además se considera que el impedimento de dicha interacción implicara un desenvolvimiento introvertido ocasionando un mayor apego hacia los videojuegos o redes sociales.

Desde otra perspectiva, en el noveno objetivo específico se identificaron los niveles de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019, encontrando predominante el nivel alto con 71.1%, seguido por el nivel medio con 25.4% y finalmente el nivel bajo con 3.5%. Estas evidencias refieren que gran mayoría de los estudiantes evaluados cuentan con adecuadas habilidades sociales, no obstante existe aún cierto grupo que presenta déficit en dicha variables, estos fundamentos se sustentan en lo expuesto por Díaz y Valderrama (2016) en Chiclayo, quienes al evaluar las habilidades sociales en 125 individuos con edades entre 18 a 24 años, encontraron que el 53.6% posee un nivel promedio, seguido por el nivel bajo con un 23.2%, datos que permiten colegir que existen evidencias de un déficit en este elemento tan fundamental para el desarrollo biopsicosocial de todo individuo.

A su vez, se logró conocer el nivel de uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019, el cual predominó en el nivel bajo con 66%, seguido por el nivel normal de uso con 27%, no obstante un 7% de los estudiantes evaluados presenta un uso dependiente de videojuegos. Los datos encontrados si bien no revelan una predominancia de un uso dependiente a los videojuegos, ponen en manifiesto una cifra en alerta, que en otros contextos como Chiclayo se ha venido acrecentando pues según informaron Chalco y Guzmán (2018) ya existe un 41.7% de participantes que hace uso de videojuegos durante la semana, sin embargo se halló que un 9.4% de usuarios hace un uso diario de elementos relacionados con los videojuegos, dejando de lado actividades diarias, datos que permiten colegir que se requiere el trabajo

preventivo sobre tal problemática y así evitar sus incremento e inserción en alguna conducta de dependencia.

Finalmente, es importante recalcar los aportes generados alrededor de esta investigación, entre los que destaca la importancia a un tema de elevada problemática social y clínica, ya que se han encontrado nuevas evidencias que demuestran que el uso de videojuegos desmesurado guarda relación con diversas problemáticas ligadas a las habilidades sociales, de tal manera se genera un aporte directo a la literatura psicológica en un marco educativo, adicciones y clínico que sirva de precedente para futuras investigaciones relacionadas con la aparición de problemas relacionados con el uso de las nuevas tecnologías, no obstante es preciso afirmar que al ser un estudio de carácter novedoso, se presentaron algunas dificultades centradas en la escasa información sobre las variables expuestas, lo cual resultó dificultoso frente a la elaboración del marco teórico y discusión de resultados, de igual forma se indica que este estudio no puede generalizarse, ya que los procedimientos aplicados a nivel metodológico para la selección de la muestra así lo sostienen, sin embargo sirve de marco general para seguir formulando investigación.

## **4.2 Conclusiones**

1. El uso de videojuegos se relaciona de forma significativa e inversa con las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
2. El uso de videojuegos se relaciona de forma significativa e inversa con las dimensiones de habilidades sociales (primeras habilidades sociales, habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y

- habilidades sociales de planificación) en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
3. La saliencia en el uso de videojuegos se relaciona de forma significativa e inversa con la dimensión habilidades sociales para hacer frente al estrés en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
  4. La tolerancia en el uso de videojuegos se relaciona de forma significativa e inversa con las dimensiones de habilidades sociales (habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación) en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
  5. La emoción en el uso de videojuegos no guarda relación estadísticamente significativa con las dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
  6. Las recaídas en el uso de videojuegos se relacionan de forma significativa e inversa con las dimensiones de habilidades sociales (habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación) en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
  7. La abstinencia en el uso de videojuegos se relaciona de forma significativa e inversa con las dimensiones de habilidades sociales (habilidades sociales alternativas a la agresión y habilidades sociales para hacer frente al estrés) en estudiantes de

- secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
8. La conflictividad en el uso de videojuegos se relaciona de forma significativa e inversa con las dimensiones de habilidades sociales (primeras habilidades sociales, habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación) en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
  9. Los problemas en el uso de videojuegos se relacionan de forma significativa e inversa con las dimensiones de habilidades sociales (primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades sociales alternativas a la agresión, habilidades sociales para hacer frente al estrés y habilidades sociales de planificación) en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019.
  10. Las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019 predominan en el nivel alto con 71.1%, seguido por el nivel medio con 25.4% y finalmente el nivel bajo con 3.5%.
  11. El uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima, 2019 predomina en el nivel bajo con 66%, seguido por el nivel normal de uso con 27%, igualmente un 7% de los estudiantes evaluados presenta un uso dependiente de videojuegos.

## REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270. Doi: 10.1556/2006.5.2016.088
- Alave, S. y Pampa, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara\\_Tesis\\_bachiller\\_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Alonso, C. y Romero, E. (2017). El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. *Personalidad y problemas de conducta asociados. Original*, 45(2), 62–70. Recuperado de <https://www.actaspsiquiatria.es/repositorio/19/106/ESP/19-106-ESP-62-70-502038.pdf>
- Apaza, J. y Bedregal, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del milenio Almirante Miguel Grau –Cayma, Arequipa 2014* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://docplayer.es/71674429-Universidad-nacional-de-san-agustin-facultad-de-enfermeria-escuela-profesional-de-enfermeria.html>
- Asociación española de videojuegos. (2017). *Anuario de la industria del videojuego*. Recuperado de [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI\\_Anuario2017.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf)

- Betina, A. y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 12 (23), 159-182.
- Bertín, C. (2016). *El lenguaje de los videojuegos* (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/137341>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M. & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiatrias. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135755X17300179>
- Caballo, V. (2009). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/299359139\\_La\\_adiccion\\_a\\_los\\_videojuegos\\_en\\_el\\_DSM-5](https://www.researchgate.net/publication/299359139_La_adiccion_a_los_videojuegos_en_el_DSM-5)
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. New York: Erlbaum, Hillsdale.
- Challco, S. y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la Unsa* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Chóliz, M.y Marco, C. (2011). Patrón de uso de dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de psicología*, 27(2), 418-426. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/299988962/Patron-de-Uso-y-Dependencia-de-Videojuegos-en-Infancia-y-Adolescencia>
- Delgado, A., Ecurra, L., Atalaya, M., Constantino, J., Cuzcano, A., Rodríguez, R. y Álvarez, D. (2016). Las habilidades sociales y el uso de redes sociales virtuales en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. *Persona*, 1(19), 55-75. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147149810004>
- Díaz, N. y Valderrama, E. (2016). *Relación entre habilidades sociales y Dependencia a las redes sociales en estudiantes de una universidad de Chiclayo* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/4132/Diaz%20-%20Valderrama.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Diaz, A. y Zambrano, C. (2019). *Uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq 2018* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/UNSAAC/4491>
- Domínguez, J. e Ybañez, J. (2016). Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada. *Artículos de investigación*, 4(2), 181-230. Recuperado de <http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/122/225>
- Echeburúa, E. y Corral, P. (2010). Adicciones a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Revista adicciones*, 22(2), 91-95.

Echeburúa, E. (2016). *Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?*

Madrid: Pirámide

Entertainment software association (2017). *Essential facts: About the computer and video game industry.* Recuperado de [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017\\_Design\\_FinalDigital.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf)

European monitoring centre for drugs and drug addiction (2016). *ESPAD Report 2015: Results from the European school survey project on alcohol and other drugs.* Recuperado de <http://www.espad.org/sites/espad.org/files/TD0116475ENN.pdf>

Gallego, C. y Marcelo, P. (2016). *Motivos, uso social y habilidades desarrolladas a través de los videojuegos.* Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/311081571\\_MOTIVOS\\_USO\\_SOCIAL\\_Y\\_HABILIDADES\\_DESARROLLADAS\\_A\\_TRAVES\\_DE\\_LOS\\_VIDEOJUEGOS](https://www.researchgate.net/publication/311081571_MOTIVOS_USO_SOCIAL_Y_HABILIDADES_DESARROLLADAS_A_TRAVES_DE_LOS_VIDEOJUEGOS)

Garaigordobil, M. (2001). Intervención con adolescentes: impacto de un programa en la asertividad y en las estrategias cognitivas de afrontamiento de situaciones sociales. *Psicología conductual: Revista internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 9 (2), 221-246.

George, D. y Mallery, P. (2003). *Spss for Windows step by step: A Simple Guide and Reference.* (4. ed). Boston: Allyn & Bacon.

GfK. (2019). *Gamers: Perfiles, cultura y prioridades en la compra. Un Deep dive en la categoría de Gaming peruano.* Recuperado de [https://iabperu.com/wp-content/uploads/2019/08/Promocio\\_n-Gamers.pdf](https://iabperu.com/wp-content/uploads/2019/08/Promocio_n-Gamers.pdf)

- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales: un programa de enseñanza*: España: Madrid.
- Goldstein, A. (1980). *Habilidades sociales: un programa de enseñanza*: España: Madrid.
- Gómez, K. y Marín, J. (2017). *Impacto que generan las redes sociales en la conducta del adolescente y en sus relaciones interpersonales en Iberoamérica los últimos 10 años*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/747/1/Impacto%20que%20generan%20las%20redes%20sociales%20en%20la%20conducta%20del%20adolescente%20y%20en%20sus%20relaciones%20interpersonales%20en%20Iberoam%C3%A9rica%20los%20%C3%BAltimos%2010%20a%C3%B1os.pdf>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/273951321>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). México: Mc Graw Hill/ Interamericana.
- Kowert, R., Vogelgesang, J., Festl, R., & Quandt, T. (2015). Psychosocial causes and consequences of online video game play. *Computers in human behavior*, 45(1), 51-58. Recuperado de <https://daneshyari.com/article/preview/350455.pdf>
- Lai, T., Liu, Y., Tucker, T., Daniel, K., Sane, D., Toone, E., & Greenberg, C. (2008). Identification of chemical inhibitors to human tissue transglutaminase by screening existing drug libraries. *Chemistry & biology*, 15, (9), 969-978.

- Ledo, A., De la Gándara, J. García, M. y Gordo, R. (2016). Videojuegos y salud mental de la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría*, 117, 72-83. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>
- Lemmens, J., Valkenburg, P. & Peter, J. (2009) Development and Validation of a GameAddiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. Doi: <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Libert, J. y Lewinsohn, P. (1973). The concept of social skill with special reference to the behavior of depressed persons. *Journal Consulting Clinic Psychological*, 40(2), 304-12. Recuperado <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/4694208>
- Luijten, M., Meerkerk, G., Franken, I., Wetering, B. y Schoenmakers, T. (2015). An FMRI study of cognitive control in problem gamers. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 231(3), 262-268. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0925492715000050?via%3Dihub>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. y Tirado, S. (2017). Validación española de la escala de adicción a videojuegos para adolescente (GASA). *Atención primaria*, 50(6), 350-358. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656716303948?via%3Dihub>
- Marco, C. y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

- Mañas, L. (2018). La autorregulación de las marcas de juegos de azar online a través de su publicidad en televisión. *Methaodos.revista de ciencias sociales*, 6(1), 16-37. Recuperado de <https://www.methaodos.org/revista-methaodos/index.php/methaodos/article/viewFile/210/350>
- Medrano, H. (2018). *Habilidades sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria víctimas y no víctimas de violencia familiar de una Institución Educativa pública en Lurín, Lima, 2018* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/23327/MEDRANO\\_SH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/23327/MEDRANO_SH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Molina, G. y Toledo, R. (2014). *Las redes sociales y su influencia en el comportamiento de los adolescentes* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/3659/1/10335.PDF>
- Molyneux, L., Vasudevan, K. & Gil, H. (2015). Gaming social capital: exploring civic value in multiplayer video games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 381-399. Recuperado de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/jcc4.12123>
- Monjas, I. (2000). *Las habilidades sociales en el currículo*. Recuperado de [https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/habilidades\\_sociales\\_curriculo\\_mec.pdf](https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/habilidades_sociales_curriculo_mec.pdf)
- Newman, J. (2005). *Clasificación de James Newman*. Recuperado de <http://jorgeserrano.es/clasi-ficacion-james-newman>
- Nicomedes, E. (2018). *Tipos de investigación*. Recuperado de <http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Nunnally, J. (1978). *Psychometric theory*. New York: McGraw-Hill

- Organización Mundial de la Salud (2018). *Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)*. Recuperado de [https://www.who.int/es/news-room/detail/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/es/news-room/detail/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))
- Patrício do Amaral, M., Maia, F. y Bezerra, C. (2015). Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 19(2), 17-38. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=339643529001>
- Perron, B. y Wolf, M. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Revista de comunicación audiovisual*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/28136344\\_Introduccion\\_a\\_la\\_teor%C3%ADa\\_del\\_videojuego](https://www.researchgate.net/publication/28136344_Introduccion_a_la_teor%C3%ADa_del_videojuego)
- Puerta, D. (2014). *Uso de Internet: personalidad y rendimiento cognitivo* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://docplayer.es/12906839-Uso-de-internet-t-y-videojuegos-diana-ximena-puerta-cortes.html>
- Salazar, V. (2014). *Influencia de los videojuegos violentos y prosociales en la conducta de ayuda* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6271>
- Salas, E. (2014, setiembre). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura*. Recuperado de [http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU\\_28\\_1\\_adicciones-psicologicas-y-los-nuevos-problemas-de-salud.pdf](http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_28_1_adicciones-psicologicas-y-los-nuevos-problemas-de-salud.pdf)
- Shaffer, D. y Kipp, K. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. (7. ed). Guadalajara. México: Thomson.

- Schaffer, R. (1990). El desarrollo de la competencia interactiva en la infancia. En A. Palmonari y P. Ricci. Aspectos cognitivos de la socialización en la edad evolutiva (pp. 37-48). Buenos Aires: Nueva Visión
- Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación, 1*(7), 235–250.
- Tomas, A. (1995). *Manual de calificación y diagnóstico de la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein*. (1 ed). Lima. Perú: Cipaoc.
- Voltes, D. (2018). *Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online un estudio longitudinal en población adolescente* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118>

## ANEXOS

### ANEXO n.º 1. Consentimiento informado

#### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Este documento tiene como propósito brindar conocimiento sobre su importante participación en ella.

El presente estudio metodológico es elaborado por la consultora Pillaca Francia Carla Daniela (Código: N00124317), alumna de décimo ciclo de la carrera Psicológica, con la finalidad de proceder con el estudio titulado: “Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima. 2019”.

He sido informado(a) que el objetivo de la investigación es determinar la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria. Si usted accede a participar de forma voluntaria se le pedirá desarrollar dos pruebas psicométricas respectivamente al tema a tratar, el tiempo estimado para contestar los cuestionarios será de 20 minutos. La participación es estrictamente voluntaria.

Es importante manifestar que durante el proceso la información obtenida será estrictamente confidencial, su nombre no será utilizado en ningún documento durante los resultados de la investigación por lo cual será totalidad anónima.

---

Firma del padre o apoderado

DNI:

---

Firma del participante

DNI:

ANEXO n.º 2. Lista de Chequeo Conductual de Habilidades Sociales.

## LISTA DE CHEQUEO CONDUCTUAL DE HABILIDADES SOCIALES

### (A. Goldstein)

Sexo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Grado y Sección: \_\_\_\_\_

A continuación te presentamos una lista de habilidades que las personas usan en la interacción social más o menos eficientemente. Deberá determinar cómo usa cada una de estas habilidades, marcando con un aspa (X) su respuesta en uno de los casilleros según el siguiente patrón de alternativas.

N: Nunca  
RV: Rara vez  
AV: A veces  
AM: A menudo  
S: Siempre

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas.

Nº	HABILIDADES SOCIALES	N	RV	AV	AM	S
1	¿Presta atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le está diciendo?					
2	¿Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantienen por un momento?					
3	¿Habla con otras personas sobre cosas de interés mutuo?					
4	¿Determina la información que necesitas saber y se la pide a la persona adecuada?					
5	¿Permites que los demás sepan que está agradecido con ellos por algo que hicieron por usted?					
6	¿Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa?					
7	¿Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras?					
8	¿Dicen a los demás lo que le gusta de ellos o de lo que hacen?					
9	¿Pide ayuda cuando la necesita?					
10	¿Elige la mejor manera de ingresar en un grupo que está realizando una actividad y luego se integra a él?					
11	¿Explica instrucciones de tal manera que las personas puedan seguirlas fácilmente?					
12	¿Presta cuidadosa atención a las instrucciones y luego las sigue?					

13	¿Pide disculpas a los demás cuando hace algo que sabe que está mal?					
14	¿Intenta convencer a los demás de que tus ideas son mejores o más útiles que las de ellos?					
15	¿Intenta comprender y reconocer las emociones que experimentas?					
16	¿Permites que los demás conozcan lo que sientes?					
17	¿Intenta comprender lo que sienten los demás?					
18	¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?					
19	¿Permite que los demás sepan que usted se interesa o preocupas por ellos?					
20	¿Cuándo siente miedo, intenta hacer algo para disminuir?					
21	¿Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien?					
22	¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pide a la persona indicada?					
23	¿Ofrece compartir sus cosas con los demás?					
24	¿Ayuda a quien lo necesita?					
25	¿Si usted y alguien están en desacuerdo sobre algo, trata de llegar a un acuerdo que les satisfaga a ambos?					
26	¿Controla su carácter de modo que no se le “escapan las cosas de la mano”?					
27	¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su postura?					
28	¿Conserva el control cuando los demás le hacen bromas?					
29	¿Se mantiene al margen de situaciones que podrían ocasionarle problemas?					
30	¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?					
31	¿Le dice a los demás de modo claro, pero no con enfado cuando ellos han hecho algo que no le gusta?					
32	¿Intenta escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan de usted?					
33	¿Expresa un cumplido al otro quipo después de un juego si ellos se lo merecen?					
34	¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?					
35	¿Determina si lo han dejado de lado en una actividad y luego hacer algo para sentirse mejor en esa situación?					
36	¿Manifiesta a los demás cuando siente que un amigo no ha sido tratado de manera justa?					
37	¿Si alguien está tratando de convencerlo de algo, piensa en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir qué hacer?					

38	¿Intenta comprender la razón por la cual ha fracasado en una situación particular?					
39	¿Reconoce y resuelve la confusión que se produce cuando los demás le explican una cosa, pero dicen y hacen otras?					
40	¿Comprende de qué y porque ha sido acusado y luego piensa en la mejor forma de relacionarse con la persona que hizo la acusación?					
41	¿Planifica la mejor forma para exponer su punto de vista, antes de una conversación problemática?					
42	¿Decide lo que quiere hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta?					
43	¿Si se siente aburrido, intenta encontrar algo interesante que hacer?					
44	¿Si surge un problema, intenta determinar qué lo causó?					
45	¿Determina de manera concentrada lo que le gustaría realizar antes de empezar una tarea?					
46	¿Determina de manera clara qué tan bien podrían realizar una tarea específica antes de iniciar?					
47	¿Determina lo que necesitas saber y cómo conseguir la información?					
48	¿Determina de forma realista cuál de sus problemas es el más importante y el que debería ser solucionar primero?					
49	¿Considera diferentes posibilidades y luego elige la que le hará sentir mejor?					
50	¿Es capaz de ignorar distracciones y solo prestar atención a lo que quiere hacer?					

ANEXO n.º 3. Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)

**ESCALA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES (GASA)**

A continuación encontrarás una lista sobre la frecuencia de uso en videojuegos, señala tu respuesta marcando con un X uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios.

N: Nunca  
RV: Rara vez  
AV: A veces  
AM: A menudo  
S: Siempre

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas.

Nº	CONSIGNA	N	RV	AV	AM	S
1	Piensas en jugar durante el día					
2	Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar					
3	Juegas para olvidarte de la vida real					
4	Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego					
5	Te has sentido mal cuando no has podido jugar					
6	Te has peleado con otros (amigos, padres, ...) por el tiempo que dedicas al juego					
7	Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar.					