

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA**  
**COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE HUMANIDADES**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA**



**HABILIDADES SOCIALES Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN**  
**ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA**  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS ALBERTO SÁNCHEZ, TACNA -**  
**2019**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**IVONNE MEDALIT HUAYTA RAMOS**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**TACNA – PERÚ**

**2020**

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi asesor Magíster Alex Valenzuela, que con sus enseñanzas, conocimientos y experiencias hicieron posible esta investigación.

A mis padres, por su apoyo constante e incondicional, a lo largo de mi carrera.

A los directivos de la institución educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez” por darme la oportunidad de llegar a los estudiantes, para realizar la presente investigación.

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo a Dios por guiarme y alcanzar este logro en la carrera de psicología, para brindar bienestar a las personas.

A mis padres que, con su apoyo incondicional, consejos y perseverancia hicieron realidad este logro.

A los docentes, estudiantes y personas que están en busca incesante de conocimientos.

A mis docentes de la Universidad Privada de Tacna, que con sus enseñanzas y experiencias forjaron mi formación.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
PORTADA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
DEDICATORIA	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	1
1.1. Descripción del problema	1
1.2. Formulación del problema	5
1.3. Justificación de la investigación	7
1.4. Objetivos	8
1.5. Antecedentes del estudio	9
1.6. Definiciones operacionales	19
CAPÍTULO II: Fundamento teórico científico de las habilidades sociales	21
CAPÍTULO III: Fundamento teórico científico de la adicción a videojuegos	45
CAPÍTULO IV: Metodología	67
4.1. Enunciado de las hipótesis	67
4.2. Operacionalización de variables y escalas de medición	69
4.3. Tipo y diseño de investigación	71
4.4. Ámbito de la investigación	72
4.5. Unidad de estudio, población y muestra	72
4.6. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos	73
CAPÍTULO V: Los resultados	79

5.1. El trabajo de campo	79
5.2. Diseño de presentación de los resultados	79
5.3. Los resultados	81
5.4. Comprobación de las hipótesis	114
5.5. Discusión	126
CAPITULO VI: Conclusiones y sugerencias	133
6.1. Conclusiones	133
6.2. Sugerencias	136
Referencias	138
Anexos	149

**ÍNDICE DE TABLAS**

	<b>Pág.</b>
Tabla 1: Operacionalización de variables	69
Tabla 2: Escalas de calificación del cuestionario	75
Tabla 3: Prueba de confiabilidad del Test de Dependencia a Videojuegos	76
Tabla 4: Composición del Test de Dependencia a Videojuegos	76
Tabla 5: Baremos dependencia a Videojuegos	77
Tabla 6: Escalas de calificación del cuestionario	78
Tabla 7: Frecuencia según la edad de los estudiantes	81
Tabla 8: Frecuencia según sexo de los estudiantes	82
Tabla 9: Distribución de la muestra por secciones	83
Tabla 10: El estudiante vive con	84
Tabla 11: Horas dedicadas al juego	85
Tabla 12: Juega solo o con amigos	87
Tabla 13: Número de amigos	88
Tabla 14: Niveles de adicción a videojuegos	90
Tabla 15: Dimensión 1: Abstinencia	92
Tabla 16: Dimensión 2: Abuso y tolerancia	94
Tabla 17: Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	96
Tabla 18: Dimensión 4: Dificultad en el control	98
Tabla 19: Niveles de habilidades sociales	100
Tabla 20: Dimensión I: Primeras habilidades sociales	102
Tabla 21: Dimensión II: Habilidades sociales avanzadas	104

Tabla 22: Dimensión III: Habilidades relacionadas con los sentimientos	106
Tabla 23: Dimensión IV: Habilidades alternativas a la agresión.	108
Tabla 24: Dimensión V: Habilidades para hacer frente al estrés	110
Tabla 25: Dimensión VI: Habilidades de planificación	112
Tabla 26: Tabla cruzada: habilidades sociales y adicción a videojuegos	114
Tabla 27: Correlaciones hipótesis general	115
Tabla 28: Correlaciones de la 1° hipótesis específica	115
Tabla 19: Niveles de habilidades sociales 2° hipótesis específica	116
Tabla 14: Niveles de adicción a videojuegos 3° hipótesis específica	117
Tabla 29: Correlaciones de la 4° hipótesis específica	119
Tabla 30: Correlaciones de la 5° hipótesis específica	120
Tabla 31: Correlaciones de la 6° hipótesis específica	122
Tabla 32: Correlaciones de la 7° hipótesis específica	123
Tabla 33: Correlaciones de la 8° hipótesis específica	125

## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
Figura 1. Componentes de las habilidades sociales	24
Figura 2. Componente de las actitudes	35
Figura 3. Sistema de recompensa nivel psicológico	54
Figura 4. Distribución de la muestra según la edad de los estudiantes	81
Figura 5. Distribución de la muestra según el sexo de los estudiantes	82
Figura 6. Distribución de estudiantes por sección	83
Figura 7. El estudiante vive con	84
Figura 8. Horas dedicadas al juego	85
Figura 9. Juega solo o con amigos	87
Figura 10. Número de amigos	88
Figura 11. Niveles de adicción a videojuegos	90
Figura 12. Dimensión 1: Abstinencia	92
Figura 13. Dimensión 2: Abuso y tolerancia	94
Figura 14. Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos	96
Figura 15. Dimensión 4: Dificultad en el control	98
Figura 16. Niveles de habilidades sociales	100
Figura 17. Dimensión I: Primeras habilidades sociales	102
Figura 18. Dimensión II: Habilidades sociales avanzadas	104
Figura 19. Dimensión III: Habilidades relacionadas con los sentimientos	106



Figura 20. Dimensión IV: Habilidades alternativas a la agresión	108
Figura 21. Dimensión V: Habilidades para hacer frente al estrés	110
Figura 22. Dimensión VI: Habilidades de planificación	112

## RESUMEN

La presente investigación planteó como objetivo general determinar la relación existente entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa “Luis Alberto Sánchez” de Tacna – 2019. Para alcanzar este objetivo se siguió la siguiente metodología: se diseñó un estudio de tipo descriptivo y correlacional, con un diseño no experimental, transeccional. La muestra estuvo constituida por 161 alumnos del primer año (6 secciones) del nivel secundario en la institución educativa “Luis Alberto Sánchez” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna. A los alumnos conformantes de la muestra se le aplicó dos instrumentos de recolección de datos, a saber: Test de dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011) con adaptación de Salas y Merino (2017) y la Lista de chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein (1978) con adaptación de Rojas (1994-1995).

Con respecto a los resultados, se halló que el 52.8% se ubican en un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, mientras que un 44.7% se ubicó en un nivel moderado y en un nivel alto se ubicó el 2.5% de la muestra. En relación a las habilidades sociales, se halló que el 29.8% se ubicó en un nivel normal, mientras que el 25.5% se ubicó en un nivel bajo y finalmente, el 27.3% se ubicó en un nivel deficiente. Estos resultados implican que más de la mitad de los alumnos de la muestra no poseen habilidades sociales. Con respecto a la relación entre variables, se determinó que entre las variables habilidades sociales y adicción a los videojuegos existe correlación (siendo el coeficiente de relación Rho de Spearman = - 0.246, con una Sig. (bilateral) de  $0.03 < 0,05$ ). Asimismo, la comprobación de las hipótesis específicas permitió comprobar que existe relación entre todas las dimensiones de la variable habilidades sociales y la variable adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa “Luis Alberto Sánchez” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna.

Palabras clave: habilidades sociales, videojuegos, adicción, escolares

## ABSTRACT

The present research set as a general objective to determine the relationship between social skills and addiction to video games in first year high school students of the educational institution "Luis Alberto Sánchez" of Tacna - 2019. To achieve this objective the following methodology was followed: a descriptive and correlational study was designed, with a non-experimental, transactional design. The sample consisted of 161 first year students (6 sections) of the secondary level in the educational institution "Luis Alberto Sánchez" of the Gregorio Albarracín Lanchipa district of Tacna. Two data collection instruments were applied to the students in the sample, namely: Choliz and Marco Videogames Dependency Test (2011) with adaptation of Salas and Merino (2017) and the Behavioral Social Skills Check List Goldstein (1978) with adaptation of Rojas (1994-1995).

Regarding the results, it was found that 52.8% are at a low level of dependence on video games, while 44.7% were at a moderate and high level was 2.5% of the sample. In relation to social skills, it was found that 29.8% was at a normal level, while 25.5% was at a low level and finally, 27.3% was at a poor level. These results imply that more than half of the students in the sample do not have social skills. With respect to the relationship between variables, it was determined that there is a correlation between social skills and video game addiction variables (Spearman's Rho ratio = - 0.246, with a Sig. (bilateral) of  $0.03 < 0.05$ ). Likewise, the verification of the specific hypotheses allowed checking that there is a relationship between all the dimensions of the social skills variable and the video game addiction variable in first year high school students of the "Luis Alberto Sánchez" Educational Institution of the Gregorio Albarracín Lanchipa district of Tacna.

Keywords: social skills, video games, addiction, schoolchildren

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación, estudia la relación entre las habilidades sociales y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez de Tacna.

Partiendo de la premisa, que los primeros agentes sociales son la familia, el colegio y la sociedad en general, el cual impulsa a la comunicación y formación de vínculos, motivando a adquirir destrezas interpersonales que permita transmitir a las personas deseos, sentimientos o necesidades, y de esta forma afrontar los problemas de la vida cotidiana en forma adaptable, porque son consideradas influyentes en la prevención de los casos de deserción escolar, problemas de convivencia escolar, bajo rendimiento académico, entre otras. Es así que es imprescindible ejercitarlas desde la infancia y adolescencia para reforzar las habilidades sociales y por ende garantizar la mejora en el ámbito personal y educativo.

En la actualidad se observa el impacto de las tecnologías en la sociedad, habiendo desplazado a los juegos de antaño, permitiendo el uso de múltiples funciones, entendiéndose que los videojuegos de hoy en día son de fácil accesibilidad mediante máquinas recreativas, videoconsolas o dispositivos móviles, cuestionándose dentro de las ventajas como la activación de las capacidades cognitivas en tiempo limitado, el desfogue de los procesos afectivos y además del desempeño de roles sociales. Sin embargo, considerando los factores de vulnerabilidad presentados en la adolescencia, donde el individuo se enfrenta a diversos cambios a nivel biológico, psicológico y social y en su afán de aliviar el malestar emocional, es que se refugia, en algunos casos, en estos medios como forma de escape de la realidad, siendo vista la tecnología muchas veces como herramienta que nos brindan una falsa ilusión de proximidad, y en ocasiones anulan la expresividad emocional real.

Es así como la mayoría de padres optan por brindar esta tecnología, sin asumir las consecuencias, creyendo, en algunos casos, que esto podría compensar la desatención emocional hacia sus hijos, no cuestionándose con preguntas cómo: ¿Qué contenido visualizan? ¿El tiempo y frecuencia? ¿Ha notado cambios en su comportamiento o hábitos?

Según la Organización Mundial de la Salud (2017) señala que una de cada cuatro personas sufre de algún problema de conducta relacionado con las nuevas tecnologías. Inclusive Carbonell (2020) afirma que la CIE 11 incluiría en el año 2020 al trastorno por adicción a videojuegos como patología. Esto explica que conforme va evolucionando la sociedad también los trastornos psicológicos. Según Arana & Butrón (2016) ante el surgimiento de otras actividades, posibilita alejarnos de lo cotidiano, y proveer evasión y placer a las “adicciones no químicas”, ocasionando cambios a nivel cognitivo, del humor, e inclusive a la falta de entrenamiento en habilidades sociales.

En la actualidad el tema de la dependencia a los videojuegos ha causado controversias y el Perú no es ajeno a esta problemática, por ende, surge el interés por investigar acerca de la relación existente entre las habilidades sociales y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Estatal Dr. Luis Alberto Sánchez, Tacna- Perú 2019. El presente trabajo de investigación se compone de seis capítulos. El primer capítulo contiene la determinación del problema, la formulación del problema, justificación de la investigación, objetivos, antecedentes del estudio, y definiciones operacionales.

En el segundo capítulo, se expondrá el fundamento teórico científico de la variable habilidades sociales.

En el tercer capítulo, se expondrá el fundamento científico de la variable adicción a los videojuegos.

En el cuarto capítulo, se explicará la metodología de estudio, el enunciado de hipótesis, operacionalización de variables y escalas de medición, tipo y diseño de investigación, ámbito de la investigación, unidad de estudio, población y muestra, además de procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el quinto capítulo, se mostrará los resultados obtenidos, el trabajo de campo, diseño de presentación de los resultados, los resultados, comprobación de las hipótesis y discusión. Para concluir, en el sexto capítulo, se dará las conclusiones y sugerencias propuestas acerca de la investigación.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema

En el siglo XXI se ha implementado las TICs en diversos ámbitos, cuyo uso y prácticas de entretenimiento, influyen en la forma de interactuar, socializar y distraerse (Blázquez, 2001). Existe un gran porcentaje de la población que hace uso de éstas, dándose más frecuentemente en los adolescentes y en la juventud. Según estudios internacionales EE. UU. como una de las industrias más reconocidas a nivel mundial registra que existen aproximadamente 200 millones de jugadores, quienes pasarían un promedio de 13 horas por semana en los videojuegos (Alave & Pampa, 2018).

De igual modo, Corea del Sur fue clasificada como el cuarto mercado de juegos móviles más grande con 2.340 millones de dólares en el año 2017, después de China, Japón y EE.UU. Sumado a ello se estima que el tiempo promedio de uso universal de los teléfonos móviles inteligentes es de aproximadamente dos días en el año 2017, el uso de los teléfonos Android en Corea es más de 3 horas al día y los juegos representan el 25% de este tiempo de uso (Kyungjin & Hye-Jin, 2020).

Sumado a ello, según Carbonell (2020) cuestiona la edad de la población afectada en relación al juego patológico ya que en los manuales de diagnóstico está limitada, por el tiempo que este implica. Se observa en las consultas recurrencia de familiares de adolescentes, que presentan signos y síntomas de riesgo a temprana edad. Por ende sugiere que la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE 11, 2019) determine las diferencias significativas para no hacer sesgos y patologizar a la población.

En base a una de las investigaciones realizadas en Lima- Perú, respecto al uso de los videojuegos en adolescentes de nuestro medio, señala que tanto varones como mujeres hacen uso de ellos; siendo el más alto porcentaje en los varones con un 94.7% y en las mujeres 70.6% (Capa & Vallejos, 2010). Según la Prensa virtual del Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado – Hideygo Noguchi (2014) alertó a los padres a la mejora de la supervisión, comunicación, actividades físicas y recreativas con la finalidad de disminuir los casos de adicción a los videojuegos.

Se entiende que en su mayoría los que recurren con mayor frecuencia a los videojuegos son los varones debido a que se ven más influenciados imitando conducta de sus pares, por una mayor demanda a nivel social entre compañeros del medio que encuentran afición a estas competencias cibernéticas y con el fin de sentirse aceptados, identificados e incluidos dentro del grupo, encontrando satisfacción al pertenecer a este equipo en donde el interés de la mayoría son los videojuegos entre los más destacados: Fortnite, Dota 2, Call of Duty; que demandan fuerza, predominio de competitividad, e incluso a veces la agresividad.

Conforme a Barrios y Pérez (2018) señala que las edades en las que padecen la adicción a los videojuegos oscilan entre las edades de 9 años, aunque el promedio es a los 12 años.

Algunos de los factores, como la adicción suele afectar más a los adolescentes. Esto se produce en la etapa de transición de madurez, de formación de la personalidad, por ello pueden verse afectados por baja autoestima, impulsividad externa, estrés, altos niveles de ansiedad, entre otros (Damas & Escobedo, 2017).

Los estudios señalan que las personas dependientes de los videojuegos generan un cambio a nivel neuronal, por eso el cerebro de un dependiente a los videojuegos actúa por un mecanismo de recompensa asociado con la secreción de dopamina, un neurotransmisor relacionado con la sensación de placer para experimentar sensaciones más intensas (Marengo, Herrera, Cotinho, & Rotela, 2015).

Acorde a ello afirman Marco y Choliz (2017) que estos medios son accesibles mediante una cabina de internet, o en la misma casa por la falta de control, permisividad o ausencia afectiva que puedan estar ejerciendo los padres en el ambiente familiar. Los adolescentes aún en su tercera década de vida continúan desarrollando su corteza prefrontal, la cual es responsable de la función ejecutiva y de la autorregulación conductual.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017) incluiría por primera vez, el trastorno por videojuegos en la clasificación internacional de enfermedades- refiere el experto- El psiquiatra Hugo Lozada, jefe de unidad de Salud Mental del Instituto Nacional de Enfermedades Neoplásicas (INEN), explica que “por encima de las veinte horas semanales de uso, ya se advierte un problema, y se deben evaluar algunos signos de alerta antes de determinar un diagnóstico”.

Algunos investigadores sobre los jugadores patológicos, han encontrado que, este grupo de personas presentan “determinadas características de personalidad como baja autoestima, sentimiento de inadecuación, necesidad de sentirse querido y reconocido, infelicidad, carencias afectivas, inseguridad, soledad, búsqueda de sensaciones, propensión a la fantasía, timidez, falta de habilidades sociales, y crearse una identidad ficticia.” (Salcedo, 2016).

Por ende, dando relevancia a las habilidades sociales, se encuentra que durante esta etapa de transición y formación de autonomía, es necesario tomar atención a los cambios psicológicos, donde se observa que a esa edad es más común dar relevancia a la interacción con amistades de su misma edad, generando una influencia en algunas manifestaciones conductuales como: en la manera de hablar, metas, gustos, intereses, reuniones sociales, identidad sexual, y predisposición al consumo de sustancias convencionales o no convencionales, de una u otra manera influenciados por su medio (Saravia, 2018).



Según Radio Corporacion Calisaya (RCC, 2019) la oficina de Fiscalización de la Municipalidad Gregorio Albarracín Lanchipa ubicó a ocho menores de edad en cabinas de internet en horario escolar, lo cual generó gran preocupación y la importancia de promover la responsabilidad en las actividades académicas.

Muñoz (2016) aclara que hay una tendencia a que surja la ludopatía u otras adicciones cuando aparecen factores como: sistema familiar inadecuado, bajo rendimiento académico, irresponsabilidad con las labores académicas, actitud permisiva y en ocasiones la deserción escolar.

Un factor protector son las habilidades sociales que permitan a los estudiantes contar con un repertorio de conductas apropiadas, que le faciliten el manejo de destrezas para mejorar las capacidades y desarrollar la convivencia escolar; evitando así la ansiedad, la violencia física o verbal, entre otras, que están arraigadas por modelos inadecuados de socialización.

Las habilidades sociales bien cimentadas en la etapa de formación juegan un rol básico, porque nos ayuda a adquirir conductas competentes a las exigencias enmarcadas por la actual sociedad, que no solo dan relevancia a las capacidades cognitivas, sino también a la forma en el que nos desenvolvemos en diversos contextos, por ende, es necesario desarrollarlas.

La Defensoría Municipal del Niño y del Adolescente en el año 2019, brindaba la atención a diversas instituciones educativas del sector, entre ellas a la institución educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa, cuya población es de aproximadamente 2050 estudiantes. Esta institución focalizada para realizar la experiencia de las prácticas pre profesionales, donde se observó un manejo inadecuado de la convivencia escolar, ante esto, se ve por conveniente estudiar la problemática existente, con ese propósito se realiza técnicas de observación, entrevista y la aplicación de cuestionarios. Sumado a ello, las autoridades educativas del nivel secundario reportaron la preocupación por la población estudiantil por inasistencias

consecutivas, desinterés en las actividades académicas, recurrencia a las cabinas de internet en horario escolar, permaneciendo largas horas en juegos virtuales; lo cual indicaría un elevado nivel de uso de los videojuegos, asociándose a esta problemática la implicancia de algunos estudiantes en el consumo de alcohol y sustancias tóxicas por no saber enfrentar la presión de grupo producido por algunos compañeros. Siendo así, el enfoque de mayor atención los estudiantes de primer año de secundaria, los cuales han mostrado mayor afición por estos pasatiempos virtuales, ocasionando faltas y evasión de los deberes académicos; por una inadecuada supervisión parental y siendo oportuno asumir la prevención a temprana edad.

Por tanto, es necesario coadyuvar en la salud mental, posibilitando un adecuado manejo de habilidades sociales, que contribuyan al empleo de conductas apropiadas en el ámbito educativo y familiar, y de esta manera reducir la incidencia de hábitos no saludables.

En consecuencia, dado lo expuesto en párrafos anteriores, es que se plantea si existe relación entre habilidades sociales y adicción a los videojuegos en estudiantes del 1er año de secundaria de la I.E. “Dr. Luis Alberto Sánchez” de Tacna, 2019, la cual será de gran ayuda para los estudiantes de dicha institución.

## **1.2 Formulación del Problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Qué relación existe entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Qué nivel de habilidades sociales presentan los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

¿Qué nivel de adicción a los videojuegos presentan los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

¿Qué relación existe entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

¿Qué relación existe entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

¿Qué relación existe entre las habilidades relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

¿Qué relación existe entre las habilidades alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

¿Qué relación existe entre las habilidades para hacer frente al estrés y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

¿Qué relación existe entre las habilidades de planificación y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019?

### **1.3 Justificación de la investigación**

Este estudio busca establecer un esquema de la problemática estudiantil adolescente y joven, relacionada a las habilidades sociales y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa “Luis Alberto Sánchez” del distrito Coronel Gregorio Albarracín. Para poder establecer la relación entre estos y verificar como es que las habilidades sociales permiten manejar o dominar la problemática de la adicción a los videojuegos.

Asimismo, se busca que a través de las conclusiones y sugerencias se disminuya la problemática de la adicción a los videojuegos para mejorar la condición y calidad de las actividades de los estudiantes de secundaria del colegio Luis Alberto Sánchez.

El impacto potencial teórico de esta investigación reside en que permitirá adquirir mayor conocimiento sobre la temática estudiada, pues se conocerán la relación entre las habilidades sociales y la adicción a los videojuegos; asimismo, los niveles predominantes de las habilidades sociales, y los niveles preponderantes de la adicción a los videojuegos, además de encontrar la correlación entre las dimensiones de las habilidades sociales en relación a la adicción a los videojuegos; cuya consecuencia permitirá brindar información relevante sobre teorías que involucran a ambas variables. Y basándose en ello, se podrán realizar nuevas investigaciones y relacionarlas con otras variables partiendo del presente estudio. El valor radica en que a nivel local los estudios son limitados respecto a la correlación de estas dos variables, por lo que se sentará un precedente importante, que estará relacionado con el inicio de una nueva línea de indagación, que promueva la importancia de las habilidades para un adecuado desenvolvimiento en el medio social, académico y familiar; a fin de fomentar una convivencia saludable en la sociedad.

El impacto potencial práctico, es que, a través de este conocimiento será posible la creación de nuevos planes educativos cuyo propósito será la de promover las habilidades sociales que permitan el desenvolvimiento adecuado de los estudiantes con la capacidad de expresar sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes

situaciones. Ahora bien, gran parte de los investigadores concluyen que los estudiantes adolescentes o jóvenes, son los que constantemente se ven atraídos hacia los videojuegos o medios tecnológicos, debido a la presión social entre pares, lo que ocasiona un riesgo de adicción y dependencia, vinculándolo a la aparición de diversos problemas de salud mental o un manejo inadecuado de las habilidades sociales.

Por último, la población favorecida serán los adolescentes evaluados del nivel secundario de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez de la ciudad de Tacna, ya que el equipo docente y psicológico contará con una herramienta para iniciar el apoyo a los adolescentes que presenten signos o síntomas de adicción a los videojuegos basado en la prevención de casos, teniendo como principal objetivo la orientación hacia el adecuado empleo de las habilidades sociales, y cómo estos contribuyen a la gestión emocional y a la salud mental en el entorno académico, social y familiar.

#### **1.4. Objetivos**

##### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la relación existente entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

##### **1.4.2. Objetivos específicos**

Determinar el nivel de habilidades sociales que presentan los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Determinar el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Determinar la relación existente entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Determinar la relación existente entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Determinar la relación existente entre las habilidades relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Determinar la relación existente entre las habilidades alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Determinar la relación existente entre las habilidades para hacer frente al estrés y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Determinar la relación existente entre las habilidades de planificación y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

## **1.5. Antecedentes del estudio**

### **1.5.1. Antecedentes internacionales**

En España Lozano et al. (2019), en la investigación *Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad, y hábitos sedentarios en escolares entre 10 y 12 años de la provincia de Granada*. La investigación de tipo descriptivo y corte transversal se ha realizado en una muestra de 261 niños y niñas de entre 10 y 12 años de colegio de la

provincia de Granada y alrededores, los propósitos de esta investigación resultan de gran importancia ya que fundamentan la base principal del desarrollo de los jóvenes a edades tempranas en términos de salud y hábitos de ocio asociados a la falta de actividad física. Los resultados señalan que los casos de sobrepeso en escolares eran escasos y que un importante número de jóvenes realiza práctica de ejercicio físico fuera del horario escolar. En cuanto al uso de videojuegos, la gran mayoría tiene un hábito de consumo de ellos, aunque se han obtenido índices mínimos en cuanto a la problemática severa de adicción digital. Tras la asociación de estas variables se ha podido ver cómo estos factores normalmente generalizadas como principales factores incidentes en la obesidad infantil, se están considerando como elementos a cambiar debido a los cambios producidos en los tiempos de ocio a favor de la actividad física y a las innovaciones llevadas a cabo en plataformas digitales activas orientadas a la combinación del fenómeno “gamer” y la movilidad. En el presente trabajo, en relación a la investigación planteada, se extrajo la variable videojuegos resaltando la segunda variable de indagación, es por ello que se considera el fundamento teórico, la edad predominante, el tipo de corte transversal, y el nivel de problemática de uso de los videojuegos estableciéndose la similitud con los resultados obtenidos.

En Ecuador Andrade, Carbonell y López (2018), realizaron una investigación denominada *Variables Sociodemográficas y Uso Problemático de Videojuegos en Adolescentes Ecuatorianos*, en la que los investigadores de la Universidad Técnica Particular de Loja, la cual fue un estudio no experimental, ex post facto comparativo y transversal, realizándolo en una muestra de 3.178 estudiantes de secundaria de 76 instituciones educativas de Ecuador, de los cuales el 52.8% fueron hombres y el 47.2 % mujeres, de edades entre 14 y 17 años. El hallazgo obtenido fue que se da una baja prevalencia de uso problemático de los videojuegos (1.13%), no obstante descubrieron que los adolescentes varones que viven en zonas urbanas tiene un mayor uso problemático de estos. Además de encontrar que la edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia no se relacionan con el uso problemático de videojuegos. Por ende, se vio apropiado realizar las campañas de prevención en los estudiantes que podrían desarrollar una tendencia a usar dispositivos de los videojuegos de manera desmedida.

La presente investigación, en relación al presente estudio, destaca el uso problemático de videojuegos, la cual se plantea en la presente investigación como segunda variable. Por otro lado, existe similitud en el uso no problemático de los videojuegos, por ende se da la relación entre las variables sociodemográficas y el uso problemático de videojuegos.

En Colombia Gonzales, Franco, Marín y Restrepo (2018), realizaron una investigación denominada *Habilidades Sociales y riesgo suicida en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Armenia*, en la Universidad San Buenaventura Medellín, tuvo como objetivo encontrar la relación entre la adquisición de habilidades sociales y la manifestación clínica de ideación y riesgo suicida en adolescentes. Se empleó un diseño descriptivo y correlacional, en una población de 115 adolescente de edades entre 12 y 18 años, para ello se aplicó los cuestionarios de la Escala de Desesperanza de Beck y el test de Habilidades Sociales de Goldstein, los resultados dieron que si existe correlacion significativa, inversamente proporcional entre la adquisicion de habilidades sociales y el menor riesgo de sintomatología suicida, por ello según la investigación, la familia sería la que cumple un rol protector que favorecería la regulacion emocional en la adquisición de habilidades sociales en las personas, sumado a ello, que a partir de un estilo de afrontamiento sano en la solución de los problemas vitales, se disminuye la probabilidad de desarrollar revelaciones suicidas. Este antecedente resalta la variable habilidades sociales, las cuales predominan en el nivel medio alto, tomándolo en cuenta para la presente investigación al arrojar similares categorías en la respectiva variable.

En España Guerra, Pedrera y Revuelta (2018) en la investigación *Percepción de habilidades docentes a través de las emociones mediante el uso de videojuegos de temática social*". La investigación da relevancia al juego como herramienta educativa siendo una constante en la cultura humana. Ahora en estos tiempos, la esencia es la misma, sin embargo cambiando los formatos para llevarlo a cabo. Es ahí donde nacen los videojuegos, los cuales han tenido una desenfrenada evolución teniendo en cuenta en los últimos años como elementos propios mediante el Aprendizaje Basado en Juegos Digitales. Asimismo se ha tenido en cuenta las emociones como elementos propios de los procesos de aprendizaje vinculados con una serie de atributos y habilidades



identificados con la docencia. La investigación ejecutada en una muestra de 31 estudiantes trata sobre la identificación de aprendizajes de atributos y habilidades docentes y el tratamiento de las emociones a través del análisis de los videojuegos con temáticas sociales. Estos son: Esta guerra es mía, Documentos, ¡Por favor! y No tripulado. Las técnicas de recolección han sido la observación y la entrevista. Mediante estas técnicas los videojugadores deben identificar qué emociones, atributos y habilidades son capaces de experimentar y desarrollar mientras están jugando. Las conclusiones muestran que los sujetos investigados perciben esas emociones y les afecta para la consecución o desarrollo de los atributos y habilidades docentes. En conclusión, se señala que el análisis de los videojuegos fue positivo en las respuestas emocionales ante acciones desarrolladas en el juego; de esta forma son aprendizajes destacados para el docente del siglo XXI presentes en los tres videojuegos. El presente trabajo, plantea al uso de los videojuegos como parte de la tecnología en el desarrollo del aprendizaje, frente a esto se ha considerado tomarlo en cuenta como parte del desarrollo del aprendizaje porque también existen tipos de videojuegos para aprender.

En México Urbina (2013), en la tesis *Habilidades sociales en adolescentes que practicaron en su niñez juegos tradicionales guatemaltecos*, para optar el título de Psicóloga Clínica otorgado por la Universidad Rafael Landívar, tuvo como objetivo conocer las habilidades sociales de los adolescentes que practicaron juegos tradicionales guatemaltecos durante su niñez. Se planteó un estudio de tipo descriptivo etnográfico, conformado por una muestra de 25 adolescentes entre las edades de 15 y 18 años de ambos sexos estudiantes del primer año de bachillerato del Colegio Ciencias Comerciales San José del municipio del puerto San José del departamento de Escuintla. Se aplicó el cuestionario Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (2000) para conocer las habilidades sociales deficientes y las que se desarrollan con la práctica de los juegos tradicionales guatemaltecos. Se comparó las medidas de tendencia central (media, mediana y moda) para darle un puntaje cuantitativo y describir cada sub escala que conforman la prueba. Se concluyó que la práctica de juegos tradicionales guatemaltecos desarrollan las habilidades sociales: iniciar interacciones positivas, decir no y cortar interacciones. Y en las habilidades que presentan déficit son: hacer

peticiones, expresión de enfado o disconformidad. Las mujeres y hombres mantienen en promedio las habilidades de auto expresión de situaciones sociales y defensa de los propios derechos como consumidor. La presente investigación resalta la variable de habilidades sociales las cuales son consideradas relevantes desde la niñez para un adecuado desenvolvimiento, similar a la investigación presentada teniendo en cuenta la parte teórica acerca de la importancia del desarrollo de estas destrezas mediante la práctica.

### **1.5.2. Antecedentes nacionales.**

En Arequipa Challco y Guzman (2018), en la tesis *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA*, para obtener el título profesional de Psicóloga otorgado por la Universidad Nacional de San Agustín, buscaron determinar la relación existente entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales en una muestra de estudiantes de 606 estudiantes de segundo a cuarto año de la Facultad de Ingeniería de Producción y Servicios de la Universidad Nacional de San Agustín. Se planteó un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental transversal descriptivo y correlacional, los instrumentos empleados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) y el Cuestionario de Habilidades Sociales. El procesamiento de la información se llevó a cabo a través de la aplicación del paquete estadístico SPSS V24, mediante el uso de frecuencias y el coeficiente de Pearson. Se concluyó que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de los videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes encuestados, relación inversamente proporcional, empero, la relación se considera débil, significando que el uso de videojuegos no es un factor determinante para un alto o bajo nivel de habilidades sociales. El antecedente demuestra que existe relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales con una relación inversamente proporcional, lo cual indicaría que a mayor uso de videojuegos están asociadas a bajos niveles de habilidades sociales; sin embargo al ser débil, nos da a entender que el uso de videojuegos no tiene relación, pero si es moderadamente influyente, lo cual es similar a la investigación planteada.

En Arequipa Huancapaza y Huanca (2018), en la tesis *Habilidades sociales y adicción a las redes sociales en instituciones educativas del distrito de Cayma, 2018* para optar al título profesional de Psicóloga otorgado por la Universidad Nacional de San Agustín, realizado en la ciudad de Arequipa, tuvo como objetivo general, establecer la relación entre las habilidades sociales y la adicción a las redes sociales en estudiantes de Instituciones Educativas Nacionales, Trinidad Moran, Honorio Delgado Y Peruano Del Milenio. Se planteó una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional y diseño no experimental transversal. La muestra estuvo compuesta por 260 estudiantes, de los cuales 138 estudiantes pertenecen al sexo femenino y 122 al sexo masculino, a quienes se les aplicó dos cuestionarios, el primero la escala de habilidades sociales y el segundo el cuestionario de adicción a las redes sociales, teniendo como resultados que existe una relación inversa estadísticamente significativa entre las variables, es decir, que a mayor uso de redes sociales es menor el desarrollo de las habilidades sociales; presentando un valor, de -0,451 lo que indica un buen nivel de relación entre estas dos variables. El presente trabajo, nos indica que la relación de las habilidades sociales con la adicción a las redes sociales guardan una relación directa, que de una u otra forma se relaciona con el presente, en el cual busca establecer la relación entre las habilidades sociales y la adicción a los videojuego en estudiantes.

En Lima Romo (2018), en la tesis *Adicción a internet y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la institución educativa Internacional Elim de Villa El Salvador – 2017*, para optar el grado académico de Maestro en Educación otorgado por la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo. El propósito fue encontrar la relación que existe entre ambas variables, el estudio fue de tipo no experimental y transversal, el diseño fue correlacional, apoyándose en el método hipotético deductivo. La población la conformaron 250 estudiantes, de todo el nivel secundario, siendo la muestra de tipo censal. Se empleó los instrumentos: para la primera variable se utilizó la Lista de Evaluación de Habilidades Sociales elaborado por el Instituto Especializado de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi” (2014), y para la segunda variable se utilizó la Escala de Adicción a Internet de Lima (EAIL) de Lam (2011). Se concluyó que existe relación inversa  $Rho = -0.313$  entre la adicción a internet y las habilidades

sociales la cual se determina como débil pero significativa, a mayor prevalencia de adicción a internet, menor desarrollo de habilidades sociales. En esta investigación también se llega a la conclusión de que existe relación entre adicción a internet y las habilidades sociales sin embargo esta es débil en su mayoría, similar a la relación que se da entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en el presente trabajo.

En Lima Vara (2018), en la tesis *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo 2017* para optar el título de licenciada en psicología otorgado por la Universidad Autónoma del Perú, tuvo como propósito principal encontrar la relación existente la adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo – 2017. El estudio fue de tipo no experimental y transversal, el diseño fue descriptivo- correlacional, apoyándose en el método hipotético deductivo. La población de estudio estuvo compuesta por adolescentes de 13 a 17 años del 2° al 5° año de educación secundaria de dos colegios privados del distrito de Villa María del Triunfo, con una población de 306, siendo la muestra de tipo censal. Para la recopilación de datos se aplicaron como instrumentos de medición: el Test de Dependencia a los Videojuegos de Chóliz y Marco, y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry. Se encontró que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $\rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ) entre la adicción a los videojuegos y agresividad. El nivel de adicción a los videojuegos fue de uso normal en un 26,5% (81) y el nivel de agresividad fue promedio con un 32,4% (99). En el caso de la agresividad y sus componentes existen diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) en los componentes hostilidad, agresión física e ira de acuerdo al género, edad y grado escolar respectivamente. Así mismo, se halló diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ) para el componente agresión verbal según el género de los participantes. En el trabajo de investigación citado, también se encontró que existe relación entre la adicción a videojuegos y agresividad, considerando que en el presente trabajo de estudio una de las dimensiones nos conlleva justamente a la dimensión de la agresividad y la relación con la adicción a los videojuegos.

En Arequipa Apaza y Bedregal (2014), en la tesis *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio*

*Almirante Miguel Grau - Cayma. Arequipa 2014*, para obtener el título profesional de Enfermeras otorgado por la Universidad Nacional de San Agustín, tuvo como objetivo establecer la relación que existe entre el uso de los videojuegos y las Habilidades sociales en adolescentes, para tal efecto se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo correlacional, de corte transversal. La población de estudio estuvo conformada por 210 adolescentes de primero a quinto año de secundaria de la institución educativa. La recolección de datos se realizó a través del método de la encuesta, técnica del cuestionario. Entre los instrumentos aplicados se encontraron una Ficha individual, Cuestionario Screenin de juego y la lista de evaluación de las habilidades sociales del MINSA. Se concluyó que la población se encuentra entre las edades de 14 a 15 años (49.53%), de sexo masculino (54.29%) y de 4° y 5° año (47.15%). El 53.33% de los adolescentes encuestados juegan en casa. Respecto a sus dimensiones según el uso de videojuegos, el área de toma de decisiones tiene relación estadística altamente significativa, las áreas de asertividad y comunicación relación estadísticamente significativa y en el área de autoestima no existe relación estadísticamente significativa. En relación al uso de los videojuegos y las habilidades sociales, se demostró que existe una relación estadísticamente significativa, por lo cual se aceptó la hipótesis. En la investigación citada, se comprueba que si existe relación significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la institución educativa mencionada, esto nos abre el panorama a la presente investigación para apoyar la hipótesis general planteada en la investigación.

### **1.5.3. Antecedentes locales**

En Tacna, Villanueva (2016) realizó una tesis *Relación entre personalidad y adicción a redes sociales en los estudiantes de la carrera profesional de psicología de la Facultad de Educación, Ciencias de la comunicación y Humanidades de la Universidad Privada de Tacna, 2015*, realizado en Tacna, para optar el título Profesional de Licenciada en Psicología otorgado por la Universidad Privada de Tacna, tuvo como objetivo relacionar ambas variables, un estudio de tipo correlacional, los alumnos que participaron fueron 207 de la carrera profesional de psicología, estos resultados dieron a conocer que gran parte de la muestra encuestada lo que denota que la tercera parte de la

población presenta tendencia inestable, además que el 60% presentó tendencia a generar un uso excesivo de las redes sociales. Los resultados demostraron que la personalidad sanguíneo con 49.8%, melancólico con 20.8%, colérico con un 18.4% y flemático con un 11.1% estos dos primeros grupos mencionados presentarían una predisposición a adquirir una adicción posteriormente. En la presente investigación, se resalta la importancia de la relación que existe entre personalidad y adicción a redes sociales, extrayéndolo así la segunda variable ya que se relaciona con la adicción a videojuegos, concluyéndose de similar manera que existe relación.

Asimismo, Navarro (2014), en la tesis *Desarrollo de habilidades sociales y su relación con la edad de los adolescentes de 1ro a 5to de secundaria en la institución educativa Coronel Bolognesis Tacna Perú 2013* realizado en Tacna, para optar el título profesional de Licenciado en Enfermería otorgado por la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, realizó el estudio en la emblemática institución educativa Coronel Bolognesi en el nivel secundario durante los meses de setiembre y octubre del 2013, con la finalidad de determinar la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y la edad de los adolescentes. Para ello se planteó un estudio de tipo descriptivo, correlacional y de corte transversal, considerando una población de 310 estudiantes con edades entre 12 a 17 años. La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, la lista de evaluación de habilidades sociales del Ministerio de Salud, al establecer la relación entre ambas variables se utilizó la prueba estadística Chi Cuadrado con 95% de confiabilidad y significancia  $p < 0.05$ . Se concluyó que existe relación estadística significativa entre el nivel de Habilidades Sociales y la edad de los adolescentes de Secundaria de la I.E. Coronel Bolognesi, 2013 ( $p < 0,05$ ), debido a que en el grupo de adolescentes con nivel alto en habilidades sociales, hay un orden creciente conforme sube la edad. ( $p < 0.05$ ). La presente investigación, se tomó en cuenta por la primera variable de habilidades sociales, ya que guarda relación con la muestra estudiada, considerando que el antecedente se basa en un grupo de estudiantes de secundaria de una población numerosa, al igual que en la muestra del presente estudio.

Tintaya (2014), en la tesis *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E. José Rosa Ara - Tacna, 2013*, para

optar el título profesional de Licenciada en Enfermería otorgado por la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, tuvo como objetivo analizar la relación que existe entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar en adolescentes de la Institución Educativa “José Rosa Ara”. Para tal efecto se realizó un estudio de tipo descriptivo correlacional y de corte transversal, tomando como unidad de estudio a 387 escolares adolescentes de ambos sexos entre edades de 11 y 19 años. Para la selección de datos se utilizó como técnica la encuesta y como instrumentos, el cuestionario de Habilidades Sociales del instituto especializado de salud mental “Honorio Delgado-Hideyo Noguchi” y la Escala de Clima Social Familiar adaptada por Rudof H. Moos, Bernise Moss, Edison J. Trickett modificada. El hallazgo obtenido indicó que existe relación significativa entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la Institución Educativa. “José Rosa Ara”. En la tesis citada, se extrajo la variable de las habilidades sociales, lo cual colaboró para establecer la importancia de estas en el ámbito educativo, tal como se plantea en el presente trabajo.

Morales (2013), en la tesis *Factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes de la I.E. Jorge Martorell Flores, Tacna – 2012*, para optar el título profesional de Licenciada en Enfermería otorgado por la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, se realizó para establecer la asociación entre los factores de riesgo y la conducta de adicción a internet en adolescentes. El tipo de estudio fue descriptivo correlacional, la muestra estuvo compuesta por 225 estudiantes de ambos sexos, en edades comprendidas entre los 13 a 17 años, de los cuales 113 del sexo femenino y 112 del sexo masculino. Para medir la Adicción a internet se utilizó el Test de Adicción a Internet de la Psiquiatra Kimberly Young y para los factores de riesgo se utilizó la encuesta elaborada por la investigadora, para el presente trabajo. En la presente investigación, se consideró la variable adicción a internet, ya que se encuentra asociada con la variable de adicción a videojuegos del presente trabajo, y en la cual se comprueba que existe relación con los factores personales, así como lo presentado en la relación entre las habilidades sociales y adicción a los videojuegos.

## 1.6. Definiciones operacionales

Según Rojas (1995, citado por Vásquez, 2017) define las siguientes dimensiones y subdimensiones del test de la lista de chequeo de habilidades sociales.

- ***Habilidades sociales:***

Conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación.

- ***Primeras habilidades sociales:***

Reflejan habilidades sociales básicas para interactuar con los demás, tales como escuchar, iniciar una conversación y presentar a otras personas.

- ***Habilidades sociales avanzadas:***

Muestra un nivel avanzado de interacción social, que tiene que ver con participar, dar instrucciones y seguirlas, disculparse y convencer a los demás.

- ***Habilidades relacionadas con los sentimientos:***

Se refiere al nivel de comprender sus propios sentimientos, comprender a los demás, expresar afecto y auto compensarse.

- ***Habilidades alternativas a la agresión:***

Referida a las habilidades para emplear el autocontrol, defenderse sus derechos, responder a las bromas, evitar problemas con los demás y no entrar en peleas.

- ***Habilidades para hacer frente al estrés:***

Referidas al nivel para responder al fracaso, responder persuasiones, enfrentarse a mensajes contradictorios, prepararse para conversaciones difíciles y hacer frente a presiones de grupo.



- ***Habilidades de planificación:***

Habilidades para tomar decisiones, establecer objetivos, resolver los problemas según su importancia y concentrarse en una tarea.

Según Marcos y Choliz (2012, citado en Gamboa & Simeón, 2018).

- ***Adicción a los videojuegos:***

Consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva del uso de los videojuegos, además al individuo le cuesta dejar de practicarlos.

- ***Abstinencia:***

Es el malestar que se presenta cuando el sujeto no puede hacer uso de los videojuegos para aliviar problemas psicológicos.

- ***Abuso y tolerancia:***

Consumir cada vez más para conseguir los mismos objetivos o sensaciones que al principio o, dicho de otro modo, insatisfacción a pesar de que se juegue la misma cantidad de tiempo (o a los mismos videojuegos) que al principio producían satisfacción.

- ***Problemas ocasionados por videojuegos:***

Hace referencia a las consecuencias perniciosas que tienen jugar demasiado, especialmente en las relaciones interpersonales (familiares y sociales), así como en la perturbación de hábitos saludables, como la pérdida de sueño, patrones de comida inadecuados, entre otros.

- ***Dificultad en el control:***

Se refiere a la dificultad que se experimenta, tanto para dejar de jugar una vez que está inmerso en el videojuego, como por el hecho de que muchas circunstancias le provocan un deseo irrefrenable de iniciar el juego.

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTO TEÓRICO CIENTÍFICO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

#### 2.1. Habilidades sociales

##### 2.1.1. Definiciones

Las habilidades sociales son consideradas por muchos autores en general como conductas emitidas que son aprendidas y no adquiridas innatamente del todo, es necesario contar para ello con buenos modelos y adiestramiento alrededor para que surjan de forma adaptativa.

Su compleja naturaleza ha dado lugar a numerosas definiciones, generalmente consideradas como un conjunto de comportamientos interpersonales complejos. El término habilidad se emplea para indicar la competencia social, la cual no es un rasgo de la personalidad innata, sino más bien engloba un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos.

Las habilidades sociales se consideran como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que permiten a las personas relacionarse con otras de forma adecuada, con capacidad para expresar sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas (Dongil & Cano, 2014).

Para Caballo (2007), se define como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal en el que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando las conductas de los demás, generando la resolución de los problemas inmediatos.

Gismero (2010) realiza una aportación al manifestar que las habilidades sociales son el conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes a

situaciones específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin experimentar ansiedad. En consecuencia, compacta el auto-reforzamiento y maximiza la probabilidad de conseguir refuerzo externo.

Añade Gutiérrez (2002) que las habilidades sociales se componen de conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutuamente satisfactoria. Por tanto, es indispensable resaltar que:

Se trata de conductas, es decir que son aspectos observables, medibles y modificables; no es un rasgo innato de un sujeto, determinado por su código genético o por su condición de discapacidad.

Entra en juego el otro. No se refieren a habilidades de autonomía personal como lavarse los dientes o manejar el cajero automático, sino a aquellas situaciones en las que participan por lo menos dos personas.

Esta relación con el otro es efectiva y mutuamente satisfactoria. La persona con habilidades sociales defiende lo que quiere y expresa su acuerdo o desacuerdo sin generar malestar en la otra persona.

Arellano (2012), refiere que las habilidades sociales son situaciones específicas porque ninguna conducta en sí misma es o no socialmente innata, sino que depende del contexto, de la situación, de las reglas de las personas con las que se interactúa, considerando el género, edad y sentimientos. Para que una conducta sea socialmente hábil, es necesario que la persona, tenga motivación y capacidad de percibir la información básica de dicho contexto, dentro de ellas los indicadores verbales y no verbales. Deben ser capaces de procesar dicha información en base a la experiencia, la observación, el aprendizaje y la maduración. Por último, se ha de evaluar, controlar y regular nuestra conducta a través del feedback externo y de la evaluación cognitiva-conductual.

### **2.1.2 Funciones de las habilidades sociales**

Según Monjas (1993, citado por Saravia, 2018) las funciones indican que:

Las habilidades sociales permiten que el sujeto se auto conozca, debido a las interacciones previas al conocer sus competencias y lograr comprender de las habilidades que carece para entablar una mejor relación interpersonal.

Las habilidades sociales generan una demanda a nivel social y poder de ejercer conductas nuevas basados en la reciprocidad, empatía y habilidades de adopción de roles y perspectivas.

Genera un aprendizaje de acuerdo a su desarrollo moral y valores, generados por la influencia del entorno.

### **2.1.3 Componentes de las habilidades sociales**

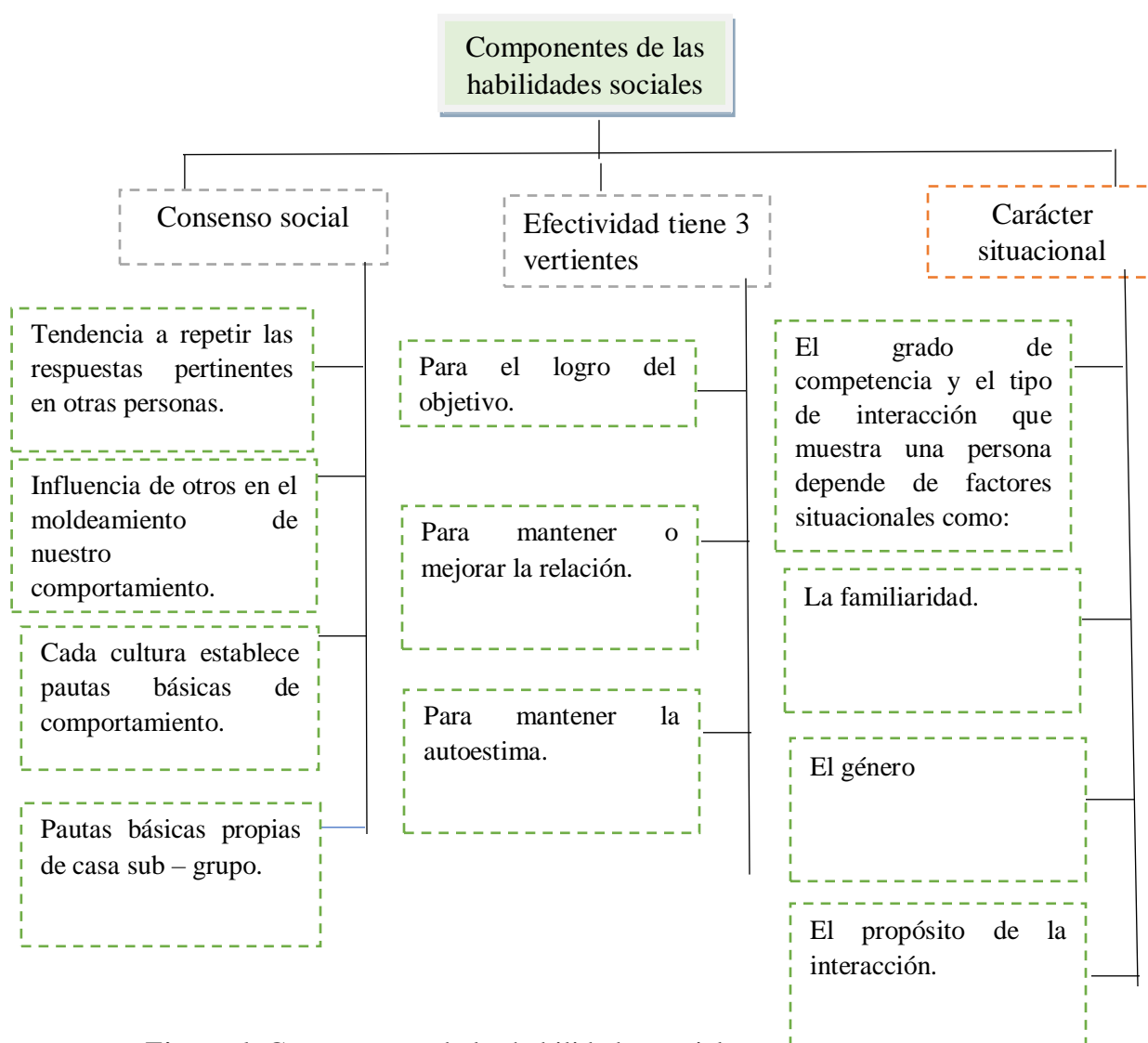
Para tener un adecuado análisis de las habilidades sociales es necesario identificar cuáles son sus componentes, que se integran en el siguiente esquema. De acuerdo a Ballena (2010), menciona que las habilidades sociales contienen componentes conductuales, cognitivos y afectivo-emocionales; estos son un conjunto de conductas que los niños hacen, dicen, sienten y piensan.

**2.1.3.1. Componentes motores conductuales.** Explica las habilidades sociales como conductas aprendidas que se adquieren a través de la experiencia, el modelado y el refuerzo. En la mayoría de los casos se refieren a destrezas concretas observables y operativas. Los componentes motores de las habilidades sociales son los componentes verbales (inicio y mantenimiento de conversaciones, formulación y respuesta), alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones, negociación de conflictos y no verbales (postura, tono de voz, intensidad, ritmo, gestos y contacto visual).

**2.3.1.2. Componentes cognitivos.** Reflejan la manera activa en que la persona se enfrenta a la situación y la posibilidad de generar patrones complejos de conducta.

Añade Alfaro (2013) que también se considera como variables cognitivas a la: percepción –identificación y discriminación de conductas socialmente deseables, habilidad de resolución de problemas mediante el uso del pensamiento alternativo, consecuencial y relacional: medio – fines, auto- regulación, percepción- identificación de estados de ánimo de uno mismo y en los otros.

**2.3.1.3. Componentes afectivos – emocionales.** Estos componentes influyen en el desarrollo de la competencia social. Alfaro (2013) incluye además las diversas emociones como: ira, alegría, tristeza, frustración, vergüenza y asco.



**Figura 1.** Componentes de las habilidades sociales.

Fuente: Díaz (2011)

#### **2.1.4 Tipos de habilidades sociales**

La Escala de Habilidades Sociales de Gismoero (2000), es un instrumento novedoso, dirigido a evaluar la aserción y las habilidades sociales, que se puede administrar individual y colectivamente. Esta propuesta evalúa seis (6) factores, los cuales se mencionan a continuación (Gismoero, 2000, citado por Sánchez, 2016):

**Autoexpresión en situaciones sociales:** Hace mención a las habilidades de expresarse uno mismo de manera espontánea y sin ansiedad en diversas situaciones, ya sea en una entrevista laboral o en una reunión social.

**Defensa de los propios derechos como consumidor:** Refleja la expresión de conductas asertivas frente a desconocidos en defensa de los propios derechos en situaciones de consumo, tales como no dejar filtrar a alguien en una fila o en una tienda, pedir a alguien que habla en el cine que se calle, pedir descuentos, devolver un objeto defectuoso, etc.

**Expresión de enfado o disconformidad:** Hace referencia a la capacidad de expresar enfado o sentimientos negativos justificados y/o desacuerdos con otras personas. Una puntuación baja indicia la dificultad para expresar discrepancias y el preferir callarse lo que a uno le molesta con tal de evitar posibles conflictos con los demás.

**Decir no y cortar interacciones:** Refleja la habilidad para cortar interacciones que no se quieren mantener, así como el negarse a prestar algo cuando nos disgusta hacerlo. Se trata de un aspecto de la aserción en lo que lo crucial es poder decir no a otras personas y cortar las interacciones - a corto o largo plazo que no se desean mantener por más tiempo.

**Hacer peticiones:** Refleja la expresión de peticiones a otras personas de algo que deseamos, sea a un amigo o en situaciones de consumo. Una puntuación alta indicaría que la persona que la obtiene es capaz de hacer peticiones semejantes a estas sin

excesiva dificultad mientras que una baja puntuación indicaría la dificultad para expresar peticiones de lo que queremos a otras personas.

**Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto:** Hace referencia a la habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto y de poder hacer espontáneamente un cumplido un halago, hablar con alguien que te resulta atractivo. En esta ocasión se trata de intercambios positivos. Una puntuación alta indica facilidad para tales conductas, es decir tener iniciativa para comenzar interacciones con el sexo opuesto y para expresar espontáneamente lo que nos gusta del mismo. Una baja puntuación indicaría dificultad para llevar a cabo espontáneamente y sin ansiedad tales conductas.

Asimismo, en esta clasificación se añade el instrumento denominado “Lista de chequeo conductual de habilidades sociales” (Goldstein, 1999, citado por Imán, 2019), que proporciona información precisa y específica acerca del nivel de habilidades sociales del evaluado, considerando como objetivos la determinación de las deficiencias y competencias que tiene una persona en sus habilidades sociales, identificar el uso de la variedad de habilidades sociales, personales e interpersonales, y evaluar en qué tipo de situaciones las personas son competentes o deficientes en el empleo de una habilidad social. Las preguntas de esta prueba se derivan de diferentes estudios acerca de cuáles son las conductas específicas que hacen que las personas se desenvuelvan correctamente en la escuela, la casa, el ambiente con los compañeros, la universidad, etc. Las habilidades sociales se clasifican en seis apartados.

**Primeras habilidades sociales:** Habilidades sociales básicas que consisten en escuchar, iniciar y mantener una conversación, formular preguntas, agradecer, presentar y hacer cumplidos. Las cuales son necesarias educarlas desde la infancia e imprescindibles para la adaptación al medio social.

**Habilidades sociales avanzadas:** Habilidades que desarrolla el individuo para relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales, entre ellas pedir ayuda, participar, dar instrucciones, etc. Las cuales engloban a las aptitudes que permiten desenvolvemos en el campo de educación superior y en el trabajo, obteniendo así mejores logros.

Habilidades relacionadas con los sentimientos: Habilidades que desarrolla el individuo para expresar sus sentimientos ante determinadas situaciones que desarrolla en su entorno social. La capacidad para ser seres empáticos capaces de vivir en sociedad, respetando así mismo y a los demás.

Habilidades alternativas a la agresión: Habilidades que tiene que ver con el desarrollo de autocontrol y empatía al momento de situaciones de enfado. Aquí entra a resaltar la importancia de este factor para la mejora de la convivencia escolar, estableciendo vínculos y formas de comunicación asertivas sin recurrir a la violencia.

Habilidades para hacer frente al estrés: Habilidades que surgen en momentos de crisis, el individuo desarrolla mecanismos de afrontamiento apropiados. Es importante porque permite a los alumnos controlar la baja tolerancia a la frustración y asumir los retos en forma adaptativa.

Habilidades de planificación: Habilidades relacionadas al establecimiento de objetivos, toma de decisiones, resolución de problemas, etc. Permite asimilar y disponer de mejores alternativas de solución.

### **2.1.5 Elementos de las habilidades sociales**

Añade Galarza (2012) los siguientes:

La comunicación: Capacidad para emitir mensajes claros y convincentes, las personas dotadas de estas competencias: saben dar y recibir mensajes, captan las señales emocionales y sintonizan con su mensaje, permite abordar correctamente las situaciones difíciles.

La capacidad de influencia: Es poseer habilidades de persuasión. Las personas dotadas de estas competencias: son muy convincentes, utilizan estrategias indirectas para alcanzar el consenso y el apoyo de los demás.



El liderazgo: Capacidad de dirigir e inspirar a los grupos, las personas dotadas de estas competencias: articulan y estimulan el entusiasmo por las perspectivas y objetivos compartidos.

La canalización del cambio: Es la capacidad para iniciar o dirigir los cambios, las personas dotadas de estas competencias: reconocen la necesidad de cambiar y de eliminar fronteras, desafían lo establecido, promueven el cambio, y consiguen involucrar a otros en este cambio.

La resolución de conflictos: Es la capacidad de negociar y de resolver conflictos. Las personas dotadas de estas competencias: manejan a las personas difíciles y a las situaciones difíciles con diplomacia y tacto.

La colaboración y cooperación: Es la capacidad para trabajar con los demás en forma cooperativa y colaborativa en función de alcanzar los objetivos compartidos.

Las habilidades de equipo: Es la capacidad de crear la sinergia grupal en la consecución de las metas colectivas

### **2.1.6 Importancia de las habilidades sociales**

Buj (2010) Afirma que la adquisición de las habilidades sociales es importante en tanto que la comunicación interpersonal es una parte esencial de la actividad humana. La falta de habilidades sociales no es la consecuencia de un desajuste emocional, sino que es el déficit de estas habilidades el que genera trastornos psicológicos o bloqueos emocionales a la hora de resolver los conflictos. Así, para entender en qué medida influye la competencia social en la vida de un individuo podemos exponer algunas de las consecuencias que su ausencia produce tanto a corto plazo, en la infancia, como a medio y largo plazo en la adolescencia y en la vida adulta. La ausencia de habilidades sociales se relaciona con la baja aceptación, el rechazo, la ignorancia y el aislamiento, con problemas emocionales y escolares, desajustes psicológicos y psicopatologías infantiles, delincuencia juvenil y con diversos problemas de salud mental en la vida adulta.

Para Lacunza y Contini (2011), las habilidades sociales son un elemento esencial de las relaciones humanas, puesto que el discurrir de la vida se determina por el rango de habilidades sociales. Diferentes estudios señalan que las habilidades sociales inciden directamente en la autoestima, en la adopción de roles, en la autorregulación del comportamiento y en el rendimiento académico, entre otros aspectos, tanto en la infancia como en la vida adulta.

Las habilidades sociales son un requisito para la buena adaptación en la vida. Los comportamientos desagradables y desadaptados que muestran los niños son nocivos, no para los adultos sino especialmente para el desarrollo de unas buenas relaciones con sus compañeros y para el rendimiento escolar satisfactorio (Huertas, 2017).

### **2.1.7. Dimensiones de las habilidades sociales**

**2.1.7.1 La comunicación.** Según Galarza (2012) Es el acto mediante el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una determinada información. La realización de un acto comunicativo puede responder a diversas finalidades:

- Transmisión de información
- Intento de influir en los otros.
- Manifestación de los propios estados o pensamientos.
- Realización de actos.

**2.1.7.2 Tipos de comunicación.** Partiendo de que todas las personas tienen tendencia a un tipo de comunicación, sin embargo, no es definitivo; ya que podría variar acorde al medio en donde se encuentre. Según García y Frías (2008) las habilidades sociales pueden entrenarse y es posible aprender a tener una conducta adecuada, como el

ser asertivo. Existen tipos de comunicación éstas son: la conducta asertiva, pasiva y agresiva.

*Conducta pasiva.* También llamada conducta no asertiva se caracteriza por no defender los propios derechos al no expresar correctamente las opiniones porque no se conocen, por no saber el modo de hacerlo o por creer que no son importantes para los demás. La conducta pasiva está provocada a menudo por falta de confianza en uno mismo y por atribuir superioridad al otro.

De forma observable, esta conducta puede caracterizarse, entre otras cosas, por:

Evitar la mirada, ojos hacia abajo.

Habla poco fluida, con vacilaciones, con silencios.

Expresión abatida o preocupada.

Volumen bajo de voz.

Postura cerrada, tensa, encogida, brazos cerrados.

Empleo de muletillas.

Movimientos corporales nervioso o inadecuados.

Gesto de huida, alejamiento.

Como consecuencia de haber actuado así, la persona no se enfrenta al problema (el otro lo hace por él), evita o escapa de los conflictos y se alivia momentáneamente de toda ansiedad. Sin embargo, el problema queda sin resolver, de manera que sufre accesos de ira incontrolada provocada por tolerar situaciones no resueltas y padecer la inexistencia de relaciones sociales cálidas.

*Conducta agresiva.* Este comportamiento se caracteriza por la expresión agresiva de las opiniones sin respetar las ajenas despreciándolas o atacándolas en un intento de dominar al otro, someterlo a los intereses propios e intentando conseguir las propias metas al precio que sea.

De forma observable puede expresarse por:

Volumen alto de voz.

Hablar sin escuchar.

Empleo de ofensas verbales, insultos, amenazas, humillaciones, murmuraciones.

Mirada retadora, ceño fruncido, cara tensa.

Gestos amenazadores con las manos, puños cerrados.

En ocasiones extremas, puede existir ataque físico.

Esta conducta produce sentimientos de resentimiento y alejamiento en los demás, y se establecen relaciones poco duraderas y satisfactorias. En el sujeto agresivo surgen sentimientos de culpa y tensiones en las relaciones interpersonales, para acabar evitando futuros contactos.

*Conducta asertiva.* Este tipo de conducta es considerada positiva y funcional. El comportamiento asertivo es aquel que implica la expresión directa de los propios sentimientos, necesidades, derechos legítimos u opiniones que no amenazan, castigan ni violan los derechos de los demás.

Se debe atender a las habilidades que conlleva este tipo de conducta, interiorizadas y utilizarlas en nuestra vida diaria.

Características de una conducta asertiva:

Autenticidad: congruencia, capacidad de expresar sentimientos y actitudes que existen en uno.

Aceptación incondicional: aceptar al otro como ser único, tal como es.

Empatía: situarse en el lugar del otro. Dada la importancia que tiene la empatía para establecer una conducta asertiva y considerando que es una habilidad fundamental para poder explorar, comprender y resolver problemas, he aquí los puntos fundamentales para transmitir una conducta empática: transmitir cordialidad, aceptar al otro evitando cualquier evaluación, juicio o consejo sobre lo que expresa la otra persona y evitar descalificaciones.

No adoptar una actitud de mando. Provoca que la persona no crea en sus posibilidades para solucionar sus problemas.

No utilizar la amenaza ni el chantaje.

No moralizar ni culpabilizar.

Evitar juzgar e interpretar. No deben mostrarse las propias ideas como si fueran el único modo razonable de ver las cosas.

De forma observable, la conducta asertiva se caracteriza por:

Contacto ocular directo, gestos firmes.

Postura erecta.

Mensajes en primera persona.

Respuestas directas.

**2.1.7.3. Autoestima.** Definición. Según Galarza (2012) añade que es una actitud hacia uno mismo y es el resultado de la historia personal. Resulta de un conjunto de vivencias, acciones, comportamientos que se van dando y experimentando a través de la experiencia de la vida cotidiana. Estas incluyen subcomponentes.

*Autoconocimiento.* Implica conocer las partes que componen el yo, cuáles son sus manifestaciones, necesidades, habilidades y debilidades, los papeles que vive el individuo y a través de los cuales es. Al conocer todos sus elementos, que desde luego no funcionan por separado, sino que se entrelazan para apoyarse uno al otro, esta persona alcanzará una personalidad fuerte y unificada; si una de estas partes no funciona de forma eficiente, las otras se verán modificadas y su personalidad será insegura, con sentimientos de ineficiencia y desvalorización.

*Autoconcepto.* Asimismo, Peñafiel y Serrano (2010) lo conciben como el conjunto de percepciones o referencias que el sujeto tiene de sí mismo, el conjunto de características, atributos, cualidades y deficiencias, capacidades y límites, valores y relaciones que el sujeto conoce como descriptivos de sí y que percibe como datos de su identidad.

*Autovaloración.* Refleja la capacidad interna de calificar las situaciones: si la persona las considera buenas, le hacen sentir bien y le permite crecer y aprender, por el contrario, las que percibe como malas entonces no les satisfacen, carecen de interés y le hacen sentir devaluado, mal incompetente para la vida, no apto para una comunicación eficaz y productiva.

*Autoaceptación.* Las personas adquieren formas y conceptos de sí mismas a lo largo de su vida, es decir tienen maneras de hablarse, tratarse, motivarse, desmotivarse, todo esto deriva de las ideas, pensamientos que se cultivan en la mente. Cuando se habla de sí mismo se considera lo que se cree ser.

*Autorespeto.* Se entiende por la atención y satisfacción de las propias necesidades y valores. La forma de expresar y manejar en forma conveniente sentimientos y emociones, sin hacerse daño ni culparse, buscar y valorar todo aquello que se hace y le haga sentirse orgulloso de sí mismo.

**2.1.7.4 Asertividad.** Se define como el comportamiento que fomenta la igualdad en las relaciones humanas, permitiéndonos actuar en defensa de los intereses propios,

defendernos sin ansiedad injustificada, expresar sincera y agradablemente nuestros sentimientos y poner en práctica nuestros derechos personales (Alberti y Emoos,1970, citado por Peñafiel y Serrano, 2010).

**2.1.7.5. Explicación de los déficits de la conducta asertiva.** En ocasiones podemos observar como algunos niños se muestran pasivos o agresivos, es decir no muestran conductas asertivas. Estas según Peñafiel y Serrano (2010) son a causa de:

Falta de aprendizaje: No cuentan con conductas asertivas porque no han tenido la oportunidad de aprenderlas, y no cuentan con ellas por lo tanto en su repertorio conductual.

Aprendizaje inadecuado: El niño ha aprendido conductas agresivas o pasivas a partir de los modelos inadecuados o por experiencia de refuerzos contingentes a la conducta pasiva o agresiva.

Castigo: Los niños pueden poseer un repertorio conductual de conductas asertivas, pero se encuentran inhibidas por temor a ser castigados.

Cogniciones inadecuadas: La conducta asertiva puede estar sustentada en valoraciones cognitivas desadaptadas, que pueden ser pensamientos o creencias irracionales.

**2.1.7.6 Toma de decisiones.** Es un proceso que se lleva en cada momento de nuestra vida, a veces un proceso poco perceptible, otras veces es un proceso lento y dificultoso. La toma de decisiones se inicia cuando identificamos el problema, tomamos decisiones y asumimos el compromiso hasta su realización.

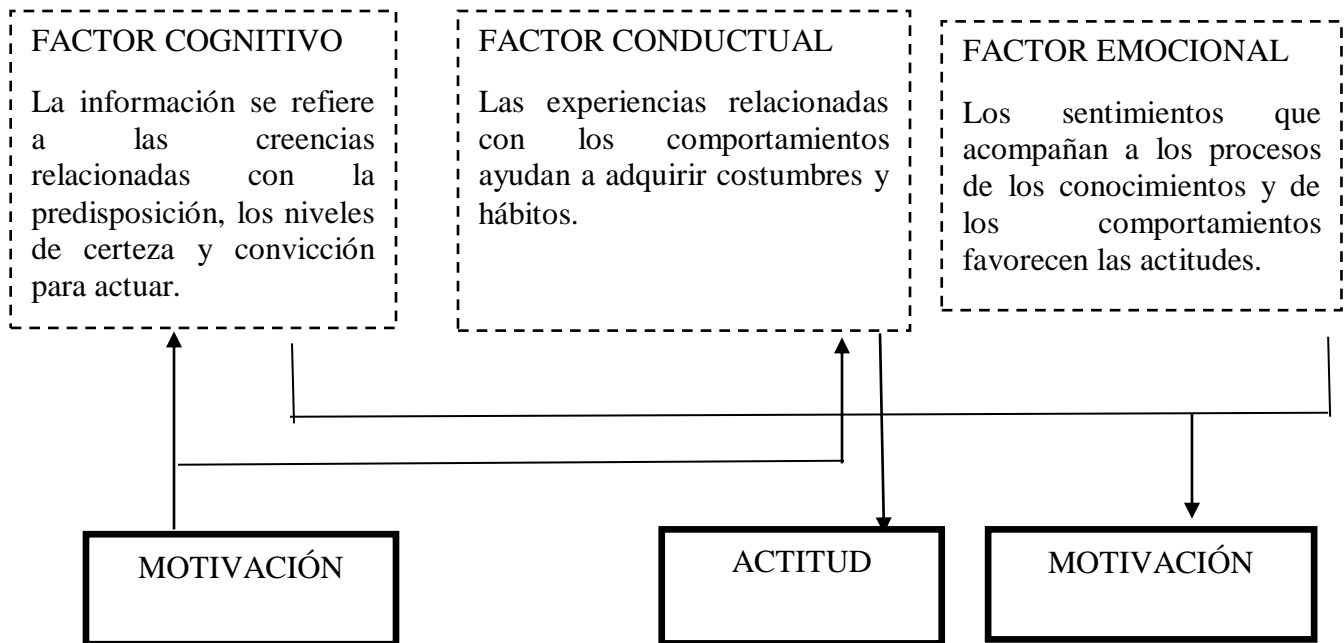
**2.1.7.7 Actitudes.** Son descritos por Peñafiel y Serrano (2010) como sentimientos, pensamientos e inclinaciones de actuar de las personas, relativos a diversos aspectos del ambiente y que aparecen con cierta regularidad. La actitud forma una orientación social, una inclinación a responder a algo de forma favorable o desfavorable.

Las actitudes están compuestas por diferentes elementos

El elemento cognitivo: es el modo en que se percibe el objeto, suceso o situación, o los pensamientos, ideas y creencias que una persona tiene acerca de algo.

El componente afectivo: consiste en los sentimientos y emociones que produce el objeto, suceso o situación.

El componente conductual: es la tendencia a actuar de determinada manera ante un suceso, objeto o situación.



**Figura 2.** Componente de las actitudes

*Fuente:* Peñafiel y Serrano (2010)



### **2.1.8 Modelos teóricos de la adquisición de las habilidades sociales**

Se han encontrado modelos teóricos que resaltan la importancia de las habilidades sociales, sostenida por López (2017) destacando las teorías de Vygotsky (1962); teoría de aprendizaje observacional de Bandura (1977), seguido de la teoría de Bronfenbrenner (1979).

**2.1.8.1. Teoría de la interacción social de Vygotsky (1962).** Explica la relevancia que tiene la cultura para el desarrollo cognoscitivo, esto quiere decir que el aprendizaje social es fundamental. Este autor señala que un aporte para el desarrollo cognitivo es posible gracias a la interacción que se da con los demás en el momento en el que se presentan problemas, de esta forma el niño desarrolla su capacidad intelectual resolutive. Sumado a ello el aporte que brindan los padres, docentes, tutores, entre otros, forman en los menores la independencia y la autonomía, con el fin de que se desenvuelvan en la sociedad, la cual variaría de acuerdo a la cultura y su idiosincrasia.

**2.1.8.2. Teoría cognitivo- social de Albert de Bandura (1977).** Este autor explica la relevancia que tiene el aprendizaje por observación, lo cual permitiría el desarrollo de habilidades sociales, conductuales y cognitivas, específicamente el comportamiento que se da al observar a otro. En este caso se realizó un experimento en el año 1963, en el cual escogieron como participantes a niños pequeños que miraron un video donde se golpeaba a un muñeco “Bobo”, por consiguiente, se comprobó que los niños imitaban usualmente estas conductas. Esto se puede reflejar en las habilidades sociales, ya que muy aparte de ser considerado relevante el factor genético es importante encontrar buenos modelos de socialización para aprender a relacionarnos de una forma adecuada.

Este modelo se divide en 4 fases:

La primera fase: Se caracteriza por observar el modelo y asimilar sus características principales.

La segunda fase: Se prioriza en recordar el comportamiento.

La tercera fase: Se reproduce la acción.

La cuarta fase: Sentirse motivado para llevar a cabo la conducta.

**2.1.8.3. Teoría ecológica de Bronfenbrenner (1979).** Propone que se debe de estudiar al ser humano en el contexto en donde se desarrolla, crece e interactúa, y que la personalidad se formará de acuerdo a la cultura y sociedad. Propone 4 estructuras en el desarrollo de las personas.

El microsistema: que está conformado por roles, relaciones interpersonales y comportamientos que el niño experimenta en cada contexto y lo asimila conforme va creciendo y desarrollándose.

El mesosistema: que concierne con la relación entre dos o más entornos, que comparten cuestiones en común, como puede ser el lugar donde vive, o escuela.

El exosistema: se da cuando el niño no participa, pero influye en él hasta que se forme en un adulto: el lugar donde trabajan sus padres, el sistema educativo, y el estado de salud de la población.

El macrosistema: se refiere a las correspondencias entre los demás sistemas, basándose en la cultura o subcultura, bajo un sistema de creencias e ideologías.

### **2.1.9. Entrenamiento en habilidades sociales**

Caballo (2007, citado por Campos, 2017), hace referencia que las habilidades sociales se encuentra entre los procesos más potenciales y beneficiosos para un mejor desenvolvimiento de conflictos emocionales, que ayuda a la mejoría de la afectividad del ser humano hacia el mundo exterior, entre los cuales se menciona:

**2.1.9.1 Entrenamiento en habilidades.** Se mencionará las conductas detalladas, y se anexa el repertorio conductual propia de cada persona, dado que también la adquisición de las habilidades sociales dependerá de los factores externos, cabe resaltar la teoría del aprendizaje social que hace hincapié al medio en el que se desenvuelve el ser humano, de esta forma se usan recursos como son las instrucciones, el modelado, el ensayo de conducta, retroalimentación y el refuerzo.

*Reducción de la ansiedad.* Se ha comprobado que los niveles de ansiedad no se reducen por sí solos, es necesario recurrir a la musicoterapia, aromaterapia y desensibilización sistemática.

*Reestructuración cognitiva.* En este marco se trata de modificar las creencias, cogniciones y actitudes arraigadas de una persona, en ocasiones puede dar como resultado una disminución de la ansiedad de manera indirecta.

*Entrenamiento en resolución de problemas.* Esta da instrucciones de cómo percatarse adecuadamente de los valores de todos los que participan en determinado grupo donde los parámetros servirán para producir respuestas potenciales para alcanzar el propósito que estimuló la comunicación interpersonal.

Añade Monjas (1994, citado por Goldstein, 1995) que el modelo de intervención de la enseñanza de habilidades sociales se ajusta a los que en psicología actual se denomina modelos de competencia y el modelo es ecléctico esto quiere decir que escogen lo mejor de cada teoría para mejorar el entrenamiento de éstas. Los pasos son los siguientes:

**2.1.9.2 Instrucción verbal.** Abarca el primer paso que consiste en dar a conocer de manera clara y precisa aquellos comportamientos que se pueden expresar. Para alcanzarlo se emplean una serie de estrategias como la discusión, el diálogo, el debate y la asamblea con el objeto de que el alumnado se implique de manera activa, proponga ejemplos concretos defendiendo los propios y resaltando las habilidades para que descubra porque es importante dar a conocerlas.

*Modelado.* Involucra a que una persona pueda observar aquellos comportamientos que quisiera incluir en su repertorio conductual. Las funciones que cumple el modelado conductual son: la adquisición de nuevas habilidades para la interacción social, mejora la expresión de conductas aprendidas con anterioridad, desinhibición de conductas y por último la inhibición de conductas no aceptables. Existen 3 tipos de modelos.

*Modelo manifiesto.* Se produce cuando el modelo se da en vivo y su conducta la puede ver de forma pasiva el que observa.

*Modelo artificial.* El estímulo que no se presenta física y tangiblemente, pero sí mediante videos o cintas grabadas.

*Modelo encubierto.* Es cuando imaginan la forma de actuar de forma competente en base a un determinado modelo en una situación supuesta.

*Modelado de dificultades.* Conforme se presenta lo va enfrentando con perseverancia y lo supera.

**2.1.9.3 Afrontamiento.** Al culminar se ejecuta el comportamiento de forma adecuada, ello se produce cuando el modelo ejecuta al mismo tiempo que el modelado objetivo y verbaliza los pasos que sigue para solucionar de forma exitosa la situación.

*Imitación.* Consiste en poner al sujeto modelos en vivo o filmados que realicen los comportamientos requeridos. De acuerdo con Vicente (1991, citado por Rojas, 1995) se establece la siguiente práctica del ensayo conductual. Descripción de la situación problema, representación de lo que la persona puede hacer en esa situación, identificación de las condiciones desadaptativas que influyen en el comportamiento social, solicitar sugerencias a los demás miembros, modelo de la conducta por parte del profesor y los iguales, practicar encubiertamente la conducta, práctica manifiesta de la respuesta y evaluación de la efectividad de la respuesta.

Gil (1992) sugiere lo siguiente: que la persona imagine las consecuencias determinadas de la conducta, capte la oportunidad de ejercitar de forma real los comportamientos adecuados hasta lograr conseguirlos y que, por último, la persona nuevamente se imagine realizando estas conductas que domina.

**2.1.9.4 Retroalimentación.** Reside en facilitar a la persona información relacionada con la ejecución o no de las habilidades objetivas que se ejecuta en el ensayo conductual, con la finalidad de afinarlas y conseguir de manera progresiva un mejor desempeño en su ejecución. Esta información suele acompañarse de nuevas indicaciones y sugerencias para posteriores ejecuciones.

Si se quiere incrementar los comportamientos sociales apropiados, estos deben ir seguidos de consecuencias reforzantes positivas. Hay muchas técnicas de reforzamiento social y todas coinciden en la prontitud del reforzamiento y en la frecuencia del mismo. Las principales técnicas de reforzamiento que se usan son:

Refuerzo social verbal (reconocimiento público, aprobación de la conducta del sujeto).

Refuerzo social no verbal (abrazo, sonrisa, palmada en la espalda, etc.).

Refuerzo de actividad y refuerzo material.

En el momento de poner en práctica las estrategias es necesario tener en cuenta los siguientes deberes:

Deben ser precisas.

Deben ser los más personalizados posibles.

Deben ajustarse a las habilidades de las personas.

Deben referirse a comportamientos relevantes.

La conducta interpersonal se aprende y por tanto puede enseñarse y modificarse. Esto se hace por medio de diversas estrategias de intervención que se han etiquetado como “Entrenamiento de Habilidades Sociales”. El EHS, dentro de la competencia, ha sido una de las áreas que más interés ha despertado, ya que son ellas las que también determinarían el éxito de nuestras capacidades que no solo se limitan hoy en día a las cognitivas sino también a las sociales; esto conlleva a un componente de entretenimiento o modificación del comportamiento interpersonal. Son ejemplos de aplicaciones del EHS las siguientes:

En el campo clínico (pacientes psiquiátricos, parejas con problemas, delincuentes juveniles, depresión, drogadicción, alcoholismo y personas maltratadas).

Como promoción de la competencia personal y/o profesional (profesionales de psicología, educación, salud mental, trabajo social, ejecutivos, policías y comerciantes). En la actualidad, el EHS se aplica, sólo en unión de otras técnicas terapéuticas, a un gran número de problemas de conducta en la infancia. Las principales aplicaciones son las siguientes: niños/as rechazados/as por sus iguales, niños con excesos conductuales (conductas agresivas, hiperactivas, etc.) tímidos, retraídos y socialmente aislados (Rubin y Asendorpf, 1993, citado por Rojas, 1995). Actualmente, el EHS se aplica, solo o en unión de otras técnicas terapéuticas, a un gran número de problemas de conducta en la infancia. Las principales aplicaciones son las siguientes: niños/as rechazados/as por sus iguales, niños/as con excesos conductuales (conductas agresivas, hiperactivas, etc.), tímidos/as, retraídos/as y socialmente aislados/as.

#### **2.1.10. Las habilidades sociales, desarrollo cognitivo y patrones de conducta en la adolescencia.**

Según Dulanto (1997, citado por Huamán, 2015) define que existen tres etapas durante la adolescencia. A continuación, se describe la relación que existe entre las habilidades sociales y la etapa de la adolescencia, recalando que esta etapa es trascendental y vulnerable al cambio, por ende, hay que prestar atención a las variantes que surgen a nivel biológico, psicológico y social, sabiendo que es esta es una etapa en

donde entra en crisis la identidad que quieren demostrar y predomina el interés por el grupo y la experimentación de cosas nuevas basadas en la adrenalina.

**2.1.10.1. Adolescencia temprana.** Corresponde de los 12 a 14 años de edad y comprende al período de la educación secundaria. Por ende, en cuanto a desarrollo cerebral. Papalia, Wendkos y Duskin (2011) resaltan que predomina el uso de la amígdala, que se ubica en el fondo del lóbulo temporal y que tiene una importante participación en las reacciones emocionales e instintivas.

**2.1.10.2 Adolescencia intermedia o media.** Se amplía desde los 15 hasta los 17 años de edad y equivale al período de educación secundaria. Añade Papalia, Wendkos y Duskin (2011) que el cerebro adolescente mostró patrones más similares a los adultos, pues usaban los lóbulos frontales que manejan la planeación, el razonamiento, el juicio, la regulación emocional y el control de impulsos, lo cual permite hacer juicios razonados más certeros. Esta diferencia podría explicar las elecciones pocos sensatas del adolescente, como el abuso de sustancias y riesgos sexuales, por ende, los cerebros inmaduros en desarrollo pueden permitir sentimientos que anulan la razón e impide que presten atención a las advertencias que los adultos consideran lógicas. El subdesarrollo de los sistemas corticales frontales asociados con la motivación, la impulsividad y la adicción puede ayudar a explicar por qué los adolescentes tienden a buscar emociones y novedad y por qué a muchos de ellos les resulta difícil enfocarse en metas a largo plazo.

**2.1.10.3 Adolescencia tardía o fase de resolución de la adolescencia.** Comprende de los 18 a los 21 años de edad y hace referencia a la etapa de educación universitaria casi por completo.

Señalando que el autor resalta que es la adolescencia una etapa de transición, y los cambios que se dan en este período son significativos porque es una etapa diferenciada del ciclo vital humano. No sólo abarcando cambios biológicos sino también conductas emocionales, psicológicas y cognitivos que de una u otra forma no se limitan a un tiempo exacto para todos por igual, varía de los factores personales y del contexto social en el que se desenvuelven.

*Desarrollo Cognoscitivo.* Papalia, Wendkos y Duskin (2011) menciona teorías respecto a ello en este caso la etapa piagetiana de las operacionales formales, esta se da cuando perfeccionan la capacidad de pensamiento abstracto. Esta capacidad, por lo regular alrededor de los 11 años, les da una forma nueva y más flexible de manipular la información.

*Niveles y etapas de Kolberg.* La teoría de Kolberg (1969, citado por Papalia, Wendkos y Duskin, 2011) describió tres niveles de razonamiento moral, cada uno dividido en dos etapas:

*Nivel I: Moralidad Pre convencional.* Las personas actúan bajo controles externos. Obedecen las reglas para evitar el castigo o recibir recompensas, o actúan por su propio interés. Este nivel es típico de los niños de 4 a 10 años.

*Nivel II: Moralidad Convencional (o moralidad de la conformidad a los roles convencionales).* Las personas han internalizado los estándares de las figuras de autoridad. Les preocupa ser “buenas”, agradar a los otros y mantener el orden social. Este nivel se alcanza por lo general después de los 10 años, muchas personas nunca la superan, incluso en la adultez.

*Nivel III. Moralidad Pos convencional (o moralidad de los principios morales autónomos).* Las personas reconocen conflictos entre los estándares morales y hacen sus propios juicios con base en los principios del bien, la igualdad y la justicia. Por lo general, este nivel de razonamiento moral solo se alcanza al menos en la adolescencia temprana, si acaso se logra.

*La búsqueda de la Identidad.* Según Erikson (1968, citado a Papalia, Wendkos y Duskin, 2011) manifiesta que la identidad se construye a medida que los jóvenes resuelven tres problemas importantes: la elección de una ocupación, la adopción de valores con los cuales vivir y el desarrollo de una identidad sexual satisfactoria. Los adolescentes que resuelven satisfactoriamente la crisis de identidad desarrollan la virtud de fidelidad, es decir, la lealtad, fe, o un sentido de pertenencia a un ser querido, a los



amigos o compañeros, puede ser vista por los demás como una identificación con un conjunto de valores, una ideología, una religión, un movimiento político, una empresa creativa o un grupo étnico.

Cambios en el uso del tiempo y las relaciones. Papalia, Wendkos y Duskin (2011) resaltan los cambios en las relaciones de los adolescentes en las personas importantes de sus vidas. La cantidad de tiempo que los adolescentes pasan con sus familias disminuye de manera notable durante los años adolescentes. Sin embargo, esta separación no es un rechazo de la familia sino una respuesta a las necesidades del desarrollo. A menudo los adolescentes pasan tiempo a solas en su habitación para alejarse de las exigencias de las relaciones sociales, recuperar la estabilidad emocional y reflexionar sobre las cuestiones de identidad.

Las variaciones culturales en el uso del tiempo reflejan las diversas necesidades, valores y prácticas culturales. Los jóvenes en las sociedades tribales o campesinas pasan la mayor parte de su tiempo produciendo lo estrictamente necesario para la vida y disponen de mucho menos tiempo para socializar que los adolescentes de las sociedades tecnológicamente avanzadas. En algunas sociedades postindustriales, como en Corea o en Japón, donde las presiones de las obligaciones con el trabajo escolar y la familia son fuertes, los adolescentes disponen de poco tiempo libre. Para aliviar el estrés, pasan su tiempo en actividades pasivas como ver “televisión” o no hacer nada. Por otro lado, en la cultura India, está centrada en la familia e informan ser más felices cuando están con ellas.

## CAPÍTULO III

### FUNDAMENTO TEÓRICO CIENTIFICO DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

#### 3.1. Fundamento teórico científico

##### 3.1.1. Videojuegos y Adicción

*3.1.1.2. Definición.* De acuerdo a Eguia, Contreras y Solano (2012), los videojuegos enmarcan cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, a través de cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red. Representan un medio de entretenimiento que atrae mayormente la atención de niños y adultos, gracias al acelerado adelanto del área de electrónica y de telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo se han posicionado en todos los hogares, centros de recreo y tiendas (De La Cruz, 2002).

La aparición de los videojuegos como pasatiempo en adolescentes e inclusive en estudiantes de formación superior, ha provocado una preocupación sobre las posibles consecuencias adversas que puede tener un uso desmedido y sin límites, pudiendo repercutir en el desarrollo y la conducta de las personas que hacen uso regularmente de estos, potencializados a desarrollar adicción.

Gil y Momblela (2007) definen que los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles.

Resulta complejo delimitar el significado de un tema tan extenso, debido a que involucra diversas ramas académicas, mecánicas de juego, estructuras, género y temas artísticos, sin considerar que este campo se encuentra en un constante cambio debido a sus actualizaciones. Año tras año, se lanzan al mercado juegos de diferentes temas, mecánicas interactivas y con diferentes objetivos. Debido a ello, diferentes autores

construyen su propia definición, haciendo especial hincapié en distintos elementos: componentes tecnológicos, tipo de videojuego o soporte en el cual se juega.

Vigueras (2001, citado por García, 2005) define a los videojuegos como un medio de entretenimiento con características propias que tienen diferencias y similitudes con otros medios, con una narrativa cautivadora, pues posee representaciones simbólicas y logran atraer la concentración absoluta en los jugadores, poniendo su foco de atención en la narrativa de los videojuegos.

Liberato y Polín (2016) citando a la OMS indica que una adicción no solo se da por el consumo de sustancias psicoactivas sino también por la práctica de actividades particulares de forma excesiva por lo que es considerada una enfermedad tanto física como emocional, no solo como una dependencia sino también como una necesidad hacia una actividad o sustancias debido a la satisfacción que este causa a la persona (Síndrome de abstinencia) y estos actúan en aquellas actividades con el objetivo de conseguir la sensación del efecto deseado (comportamientos adictivos) (p. 29).

### **3.1.2 Los desencadenantes**

Según Pereyra, Oros, Sicalo y Chico (2017) Aunque la adicción tecnológica parece ser más frecuente en adolescentes varones, las siguientes características aumentarían la probabilidad de que tanto mujeres como varones desarrollen una dependencia de Internet.

- Sentimientos de soledad y falta de amigos cercanos.
- Introversión o timidez.
- Baja autoestima.
- Tendencia a la distracción.
- Dependencia de las drogas.

- Falta de comunicación familiar.
- Disgusto de la apariencia física.
- Rechazo de la historia personal.
- Preferencias por emociones fuertes y situaciones novedosas.

### **3.1.3 Sistema de clasificación de los videojuegos**

Según Gill y Momblela (2007) existen dos tipos de videojuegos.

Videojuegos para aprender. Music Hero, emprende tu reto es un videojuego on-line de simulación estratégica desarrollado por la Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa, a través de la Fundación Red Andalucía Emprende. Se trata de una herramienta educativa para fomentar las habilidades emprendedoras de la juventud andaluza. Cada partida permite a sus participantes conocer, experimentar y reflexionar sobre el conjunto de habilidades necesarias para emprender el proyecto, simulando la creación y gestión de un grupo musical. La dinámica y estructura del juego mantiene constantes paralelismos con la creación y el desarrollo de un proyecto empresarial propio. Este autor resalta entonces el uso de videojuegos como medio tecnológico para poder adquirir nuevas destrezas cognitivas.

Videojuegos para la salud. Re- Mission es un videojuego de acción, tipo shooter, desarrollado por el HopeLab para chicos y chicas adolescentes con cáncer. El videojuego cumple una función complementaria a las terapias. Jugando, les ayuda a luchar contra su enfermedad haciéndoles sentir que pueden controlarla cuando disparan contra las células del cáncer.

El juego también dispone de una comunidad interactiva en línea para adolescentes, que a menudo se encuentran socialmente aislados como resultado de su

enfermedad. Con sonido al contacto, de tal manera que es posible utilizar el videojuego como instrumento musical.

Meggs (1992, citado por Díez, 2004) establece cinco categorías de videojuegos en función del tipo de juego:

Juegos de acción/aventura. (En ellos los personajes recorren distintos escenarios o entornos y vencen a enemigos o superan circunstancias difíciles).

Juegos de acción/ arcade. (Ponen en prácticas distintas habilidades para destruir o defenderse de invasores espaciales u otro tipo de atacantes).

Para ello el jugador mantiene su concentración focalizada y hace uso de códigos para mejorar su rendimiento sin importar las circunstancias, en ocasiones la persona puede presentar una actitud de intolerancia y obsesión por llegar a la meta.

Juegos de simulación. (Réplicas de actividades tales como la conducción de coche de carreras).

Lo cual permite que el jugador debe encontrar e indagar fenómenos nuevos, así como crear pensamientos inéditos que no se relacionan con la realidad, con el fin de que experimenten nuevas sensaciones.

Juego de deportes. Integra todos los videojuegos que tienen un contenido relacionado con las actividades deportivas, así permite la práctica y ensayo de deportes sobre la pantalla; así como ensayar tácticas.

Juegos de estrategias. (Incluyen desde el juego del ajedrez a juegos orientados a la solución de crímenes misteriosos; juego de los negocios de bolsa). El usuario tendrá que concentrarse, planificar y organizar distintas estrategias basadas en la concentración de las mismas.

Juegos de los negocios de bolsa.

Funk (1993, citado por Díez, 2004) clasifica los videojuegos partiendo de la propia temática que desarrollan los juegos, atendiendo a su carga violenta o educativa en:

De violencia fantástica. Presentan una acción principal en la que un ser fantástico debe luchar, destruir o evitar ser matado mientras intenta alcanzar un objetivo.

Deportivos. La acción central se refiere a cualquier tipo de deporte, incluyendo las carreras y la lucha.

Temas generales. El objetivo principal es vencer a la máquina, sin que para ello deba aparecer una historia concreta y sin que la lucha o la destrucción sean aspectos prioritarios.

De violencia humana. Presentan la misma estructura que los de violencia fantástica, pero el protagonista de la historia es un ser humano.

Educativos. Tiene como finalidad aprender alguna información nueva o descubrir otras formas de utilizar esa información.

#### **3.1.4. Adicción a los videojuegos**

La adicción a los videojuegos implica una interacción excesiva hombre - máquina y pueden identificarse por una serie de diagnósticos. La American Psychiatric Association (APA) incluyó por primera vez en 1980 los criterios para lo denominado “juego patológico” bajo la adaptación del Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales del DSM-III-R para medir su patología. (Griffiths, 2005, citado en Soto, 2014).

Los jugadores que llegan al punto de desarrollar un problema por el uso excesivo, al dedicar mayor tiempo al videojuego menoscaba otro tipo de actividades

igual o más importantes como las relaciones interpersonales cara a cara, los estudios o el tiempo que se dedica a otras aficiones (Griffiths, 2005).

Miller (1983, citado por Arana y Butrón, 2016) la adicción a los videojuegos se debe tratar como cualquier otra adicción conductual y se compone de una implicación conductual compulsiva, una falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otros adictos, además de síntomas físicos y mentales cuando intentan detener la conducta.

Las tecnologías como internet, móvil y videojuegos son instrumentos útiles en el día a día, pero presentan una dificultad basada en su diseño, debido a que es susceptible a afectar la capacidad de control, el cual junto a otros factores personales y ambientales facilitan el uso abusivo o inadecuado, generando situaciones problemáticas y una posible conducta adictiva.

### **Los síntomas:**

Pereyra et al. (2019) manifiesta que los jóvenes que han desarrollado dependencia tecnológica o que se están iniciando en ese camino experimentan una serie de síntomas que puede servir como señal de alarma para los padres. Algunos de ellos son:

- Necesidad de pasar cada vez más tiempo conectado a internet.
- Dificultad para controlar o disminuir la utilización de juegos o redes sociales.
- Cambios bruscos de humor.
- Aislamiento y pérdida de interés por los horarios de comida o de sueño.
- Uso continuo de Internet, aunque reconozca que le causa conflictos con la familia, problemas de trabajo, descenso del rendimiento académico, etc.
- Pérdida de interés en los entretenimientos que antes le generaba disfrute.
- Utilización de la mentira para esconder o justificar la conducta adictiva.
- Síndrome de abstinencia (sensaciones físicas o emocionales desagradables que surgen cuando se interrumpe o se reduce repentinamente la exposición a Internet, a las aplicaciones de celular, etc.).

Pereyra et al. (2019) Aclara que las tecnologías no tienen la capacidad de generar, por sí mismas, adicción. Pero el uso indebido que se realiza de ellas hace que se vuelvan un factor de riesgo más o menos peligroso, según el caso.

Según el Manual de Diagnóstico y Estadístico de trastornos mentales (DSM-V, 2013), donde se categoriza al “juego patológico” en los trastornos no relacionados con sustancias, se determinan los siguientes criterios para el juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de doce meses.

- Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
- Estar nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
- Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
- A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (por ejemplo, reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
- A menudo apuesta cuando siente desasosiego (por ejemplo, desamparo, culpabilidad).
- Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
- Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
- Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
- Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013).



En relación a los síntomas una persona que hace uso exagerado de los videojuegos es necesario abarcarlo como problemática de salud mental que se ha suscitado con mayor intensidad en estos tiempos, por ende es importante alertar a los padres de las consecuencias de su uso excesivo, así como los docentes que deben tener en cuenta el adecuado uso de estos medios, porque si no se controla provoca cambios repentinos en cuanto a su rendimiento académico, asistencia escolar, alterando las relaciones con su familia o amigos, problemas de conciliación de sueño y pérdida de interés por el medio social y las metas reales. (Mateo, 2019)

### **3.1.5 Componente neuropsicológico de la Adicción a los Videojuegos**

De acuerdo con Boza, Amador, Malmierca y González (2017) recalcan la influencia neuropsicológica para evitar la adicción a los videojuegos, resaltando el rol fundamental del cerebro ya que en él se lleva a cabo el aprendizaje que almacenamos con todo aquello que captamos y asimilamos, consciente o inconscientemente, ante diversas actividades como: ver, mirar, escuchar música, hablar con personas, leer libros, ver televisión u otras pantallas. Además, que, gracias a la plasticidad cerebral, este es moldeable y flexible.

Por esa misma razón, actividades como: comer, beber, tener intimidad o hacer deporte son vistas como actividades que encienden determinadas vías del cerebro, relacionadas con el placer, estas son las llamadas “vías de recompensa”. El circuito de recompensa tiene implicancia con los neurotransmisores como las: beta endorfinas, dopamina, la noradrenalina, la serotonina y muchos otros, estas sustancias se activan en mayor o menor grado y es también la responsable del instinto de supervivencia.

**3.1.5.1 La dopamina se dispara con las pantallas.** Boza et al. (2017) recalca que se habla del mismo neurotransmisor que se dispara en dosis elevadas cuando nos disponemos a mirar el móvil o la Tablet o cuando jugamos a un videojuego. Y son los padres quienes deben prestar mayor atención al deseo del niño o adolescente de estar con la pantalla, cabe resaltar que esto no quiere decir que a la primera vez se acabará engancho.

Es importante destacar que, con un videojuego, la temática de superar obstáculos, alcanzando metas y “cruzando zonas o puertas” segregamos un mayor nivel de dopamina y endorfinas, que provocan constantemente una sensación de placer y bienestar, en las cuales se busca la repetición.

Estas vías de recompensa que nos mueve a alimentarnos, a ser curiosos, al saber y la cultura, a jugar y a divertirnos, nos mueve a buscar la felicidad, las relaciones sociales e inclusive influyen en la etapa de enamoramiento.

Sin embargo, las vías de recompensa no sólo estimulan actividades tan saludables, puesto que hay diversas sustancias externas que pueden interferir y desencadenar satisfacciones psíquicas y fisiológicas en la persona. En el caso de las drogas que son perjudiciales para las neuronas, ya que provocan excitación inicial, euforia y desinhibición extrema, provoca que el cuerpo no lleve a cabo la necesaria recaptación de dopamina, ese exceso de dopamina es la que ocasiona graves consecuencias.

Por consiguiente, el circuito de recompensa refuerza y recuerda, empero no obliga ni determina nuestra voluntad y libertad. Hay que recordar que evitar la adicción depende del individuo mismo y de la adecuada supervisión de los padres en las etapas cruciales de la vida, es por ello que se recalca que jugar videojuegos entre otras actividades es siempre un acto voluntario, que podemos gobernar.



**Figura 3.** Sistema de Recompensa Nivel Psicológico

Fuente: Boza, Amador, Malmierca y González (2017)

### 3.1.6 Fases de la adicción

Según afirma Arana y Butrón (2016) las distintas etapas de adicción se relacionan con la severidad del proceso adictivo y el impacto que la adicción tiene en la vida de estos. Son las siguientes:

#### a. Etapa Temprana:

Iniciada esta etapa la química cerebral ya está alterada y esto se manifiesta en episodios de uso descontrolado que pueden no ser tan severos y frecuentes, pero son evidencia de la instalación del desorden bioquímico cerebral. Aun así, la relación que la persona ha desarrollado con el sustrato de su uso, les motiva a continuar usándolo debido al refuerzo psicológico que la práctica de la conducta tiene sobre sus comportamientos. Ya se da el pensamiento adictivo y comienza a darse por una preocupación por el uso, además de deseos automáticos, y la persona empieza a invertir tiempo no programado en actividades relacionadas con el uso.

**b. Etapa Media:**

La pérdida de control es obvia y los episodios de consumo son más intensos y frecuentes. Ya comienza a surgir problemas familiares serios a causa del tiempo que ocupa la persona en actividades relacionadas con la adicción al uso o conducta psicológica asociada. El pensamiento adictivo se hace más latente debido a la necesidad aumentada de negar o racionalizar la conducta. Comienza a presentar problemas laborales o escolares debido al mal funcionamiento biopsicosocial. La química cerebral ha cambiado de manera importante y la personalidad de la persona también ha cambiado, casi siempre afectando su estado de ánimo y generan irritabilidad, ansiedad o intolerancia.

**c. Etapa Avanzada:**

La incapacidad para detener el consumo resalta en esta etapa del proceso adictivo. Problemas financieros severos pueden aparecer y el aislamiento social se hace evidente y marcado. Problemas severos en el marco familiar que pueden ocasionar separaciones. Pérdida de empleo o deterioro del plan de vida acerca del funcionamiento laboral se dan de manera que el adicto no puede muchas veces, ni conseguir ni mantener un empleo. La depresión se encuentra asociada a esta etapa, ya que es considerada de forma secundaria al desorden psicológico adictivo. Igualmente, la autoestima se deteriora cuando se presentan adicciones de conducta, ya que arraigan una fuerte dependencia a estas.

**3.1.7. Dimensiones de adicción a los videojuegos**

Choliz y Marco (2011, citado por Corrales, 2019) construyeron el Test de Dependencia de Videojuegos, que evalúa las siguientes dimensiones:

- Dimensión de abstinencia. Estado emocional desagradable, incluso con consecuencias físicas, que ocurren cuando una actividad en particular es suspendida o repentinamente reducida.

- Dimensión de abuso y tolerancia. En tal sentido el abuso y tolerancia es el transcurso por el cual se requiere jugar progresivamente cada vez más tiempo y de forma excesiva para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente.
- Dimensión de problemas asociados a los videojuegos. Se refiere a las secuelas negativas del uso excesivo de los videojuegos.
- Dimensión de dificultad de control. Es la dificultad para dejar de jugar, a pesar de que no sea necesario ni adecuado en ese momento o situación.

### **3.1.8. Adicciones no convencionales, también denominadas adicciones no tradicionales o conductas adictivas.**

Según Salas (2014) manifiesta que las adicciones psicológicas tienen varias denominaciones. Se habla de adicciones comportamentales o conductuales, adicciones no convencionales, adicciones sin drogas, sin sustancias, no químicas o no tóxicas. Dentro de ellas se puede reconocer una larga lista de comportamientos, entre ellos:

- Adicción a internet.
- Adicción a tecnologías.
- Adicción a móviles o teléfonos celulares.
- Adicción a los videojuegos.
- Adicción a los juegos de azar o casinos
- Adicción al sexo
- Adicción a las redes sociales

- Adicción a las compras, etc.

El proceso de instalación de estas adicciones es muy similar a las de las adicciones a sustancias, al inicio los comportamientos adictivos son controlados por consecuencias positivas, pero cuando se hacen más frecuentes y de mayor magnitud, requieren de más tiempo para desarrollar este comportamiento y terminan creando un estado de «necesidad».

### **3.1.9 Tipos de jugadores**

Santos (2012) a lo largo del tiempo se ha clasificado a las personas que juegan en varios tipos: jugadores sociales, jugadores problemas, jugadores patológicos y jugadores profesionales.

- El jugador social. Es aquella que se produce normalmente con amigos y colegas y tiene una duración de tiempo limitado, con pérdidas aceptables. Inicia y finaliza el juego cuando lo desea, sin crearle malestar el interrumpirlo o no jugar.
- Jugador profesional. Se dedica al juego para ganar dinero, los riesgos son limitados y la disciplina es fundamental. No tiene implicación emocional en las apuestas, dado que hace aquellas que son estadísticamente más probables, para lo que ha realizado un estudio probabilístico.
- Jugador problema. Conducta de juego tan frecuente que, por el gasto en algunas ocasiones, crea problemas económicos, tienen más riesgo de convertirse en jugadores patológicos.
- El jugador patológico, ludópata. Los jugadores patológicos difieren en muchos aspectos clínicamente significativos, también presentan comorbilidad con los trastornos de control de impulsos.

### **3.1.10 Efectos**

**3.1.10.1 Efectos sociales.** Moncada y Chacón (2012) ha encontrado que el efecto del uso de videojuegos es la disminución de la relación afectiva con los padres y personas de su misma edad, o inclusive influyendo en los patrones de estereotipo social de tipo racial o sexual. Debido a un déficit de comunicación asertiva, lo que causaría además sentimientos de incompreensión y distanciamiento, afectando el rendimiento laboral, académico y los problemas de salud física y mental.

**3.1.10.2 Efectos psicológicos.** Comportamiento agresivo: Se ha encontrado datos estadísticos en los cuales según (Fleming y Wood, 2000, citado por Moncada y Chacón, 2012), encontraron que en niños de Australia 71 niños en edades de ocho y doce años, a quienes expusieron en primera instancia a un juego con lápiz y papel, en segunda con un juego no violento, y en tercera el juego violento. Se comprobó que la mayoría presentaba niveles más altos de frecuencia cardiaca en el último juego en comparación con los primeros, en el caso de niños se difieren los datos.

**3.1.10.3 Efectos fisiológicos.** Respuesta hormonal: Para (Lager y Brenberg, 2005 citado por Moncada & Chacón, 2012), encontraron que los videojuegos permiten mejorar habilidades espaciales y tiempo de reacción. Los videojuegos mezclan una combinación poderosa de llamativas escenas visuales y música o sonidos adictivos que en conjunto producen respuestas fisiológicas (e.g., aumento del cortisol).

### **3.1.11 Efectos negativos**

**3.1.11.1 Agresividad.** Según Tejeiro (2009) la televisión como los videojuegos comparten características las cuales llaman la atención visual, ritmo y acción, solo que una es más pasiva y la otra activa. Recalcando que estos videojuegos al implicar un modelo participante en el que la persona está controlando el juego, de alguna manera se proyecta en él. Inclusive en algunos casos la persona es recompensada cuando mantiene conductas agresivas, cuantos más puntos reciba se siente más ganador. Ignorando el mensaje encubierto.

**3.1.11.2 Aislamiento social.** Existen autores que critican la postura de que los videojuegos influyen en el aislamiento personal de los niños, adolescentes y adultos quienes practican ello. Se ha realizado investigaciones en el que los usuarios utilizan estos medios acompañados de sus amistades y/o familiares. En el ámbito familiar influirá en nivel de privacidad que se le da al menor para que haga uso de éstas, si no se les supervisa adecuadamente es más probable que adopten las mismas conductas que el juego tiene.

**3.1.11.3 Rendimiento escolar.** Se han dado críticas respecto a esta variable la cual no hace una determinación sólida. Sin embargo, en una revisión reciente encontramos cierta relación entre el uso de videojuegos y unos peores índices escolares, tanto en el rendimiento como el nivel de absentismo, sin embargo, aún falta bases sólidas y no se puede definir ello aún como causalidad, ya que varía según el contexto y personalidad de cada sujeto.

**3.1.11.4 Trastornos médicos.** Numerosos estudios han abordado diversos trastornos médicos en relación al uso de los videojuegos. Concluyendo que una de las principales alteraciones son las alucinaciones auditivas provocadas por el uso desmedido de éstas. Así como alteraciones de conciliar el sueño, una vez usado el videojuego. (Dorman, 1977, citado por Tejeiro, 2009) otros problemas generados a largo plazo son los movimientos repetitivos de la mano, además de un estilo de vida sedentario.

El uso de los videojuegos con el pasar de los años podría ocasionar relevantes problemas en cuanto a la salud mental de los estudiantes como la tendencia a generar ansiedad por la facilidad y rapidez con el que se accede y la recompensa inmediata que esta genera. Así mismo a nivel físico problemas de postura, dolores musculares, hipercromía idiopática, contracturas, sedentarismo o sobrepeso dependiendo de la frecuencia con la que se hace uso de los videojuegos, entre otros.

### **3.1.12 Efectos positivos**

**3.1.12.1 Entrenamiento y mejora de habilidades.** Con estos hallazgos en donde se correlacionan y comparan las ejecuciones de jugadores habituales, de los que no lo practican. Se ha encontrado hallazgos en el que el uso habitual de videojuegos se asocia



a una mejor ejecución en pruebas de búsqueda visual, menor tiempo de reacción en discriminación de forma/color, y más eficacia en el seguimiento de objetivos múltiples (Dye & Bavelier, 2010).

**3.1.12.2 Utilidades terapéuticas.** Se ha comprobado que los videojuegos pueden ser vistos como apoyo al tratamiento de diversos problemas físicos o psicológicos. En este sentido, se demuestra que en el campo de la fisioterapia funciona, incrementa además las interacciones sociales entre niños autistas de los que no son, incremento del autoconcepto al ganar competencias, enseñanza de habilidades de ocio a sujetos con discapacidades físicas o psíquicas, rehabilitación cognitiva en pacientes con dificultades de atención.

**3.1.12.3 Uso como medio didáctico.** Según los argumentos que respaldan los videojuegos poseen un notable potencial educativo, ya que permiten combinar el tradicional objetivo lúdico de este medio con una función pedagógica. El contexto lúdico y el contacto con el hardware informático fomentan y mantiene el interés y la motivación del niño, lo que a su vez puede facilitar la puesta en práctica de estrategias de aprendizaje más activas.

### **3.2.13 Teorías que explican el Juego Patológico**

Según Rojas (2013) la ludopatía es una forma de adicción no convencional, pero incluidas dentro del margen clínico, muchas de estas conductas normales, como entretenerse, jugar, usar el computador, se convierten en conductas perjudiciales en función de la intensidad, de frecuencia, o del gasto económico ocasionado por ello.

**3.2.13.1 Enfoque conductual.** Un determinado comportamiento, una vez adquirido, puede mantenerse y prolongarse y hacerse resistente a la extinción si se premia de forma intermitente. Esto varía acorde según el reforzamiento que se le da, cuando se premian estas conductas es más probable que se repitan. Según Skinner (1971) el juego se ve reflejado como una respuesta aprendida, siendo el dinero el reforzador, sumado a los factores fisiológicos como la activación del sistema nervioso autónomo.

**3.2.13.2 Enfoque cognitivo – conductual.** Según Faulkner y Deakin (2014), afirma que los jugadores patológicos tienden a marcar los ensayos en serie, la cual cada una de ellas termina con la apuesta ganadora. Esto provoca que perciba que la jugada ganadora, se acerca conforme las pérdidas se acumulan, esto quiere decir, que queda poco por perder y mucho por ganar si continúa jugando, a lo que se añade el arrepentimiento cuando no se logra el objetivo planificado.

Por ende, este tipo de personas con ciertos rasgos de personalidad inestable, problemas con sustancias, falta de control de impulsos, y además de no tener un repertorio adecuado de estrategias de afrontamiento los conlleva a un mayor riesgo de uso descontrolado de los videojuegos.

**3.2.13.3 Enfoque psicodinámico.** Según Reick (1942) el juego vendría a ser una forma de desfogue ante los problemas con las figuras paternas. De acuerdo al modelo psicodinámico, la adicción al juego se produce por un deseo inconsciente de perder el resultado vendría a ser un sentimiento de culpa que merece un auto-castigo, mecanismo de pacificación con los familiares. Por ende, se deduce que vendría a ser para esta teoría una forma inconsciente de resolver los problemas a través de la imposición de un castigo, es por ello que se somete incluso a la ganancia o pérdida de lo que se juega.

### **3.2.14 Percepciones sociales de habilidades de internet, medios y videojuegos.**

Según Aranda, Sánchez y Mohammadi (2019) en España, añade una propuesta de una variedad de habilidades que se adquieren en internet y relacionado con las percepciones sociales de los medios y videojuegos. Las cuales las clasifican por:

**3.2.14.1 Habilidades operacionales.** Para poder tener acceso a un medio digital es necesario tener destreza para manejar los archivos y guardarlos, la cual si es reconocido por la mayoría de los usuarios a estos medios cibernéticos. Mientras que el lenguaje de programación fue el menos usado.

**3.2.14.2 Habilidades de información/navegación.** También se ha encontrado que las destrezas para buscar, seleccionar y evaluar información en medios digitales son la forma más usual de acceder a los videojuegos o medios cibernéticos. Sin embargo, se ha comprobado que muy pocos usuarios verifican la confiabilidad de la información hallada.

**3.2.14.3 Habilidades sociales.** Según el estudio se encontró que también se requiere de habilidades para crear un contenido web de calidad. Y se ha visto que son las menos consideradas por el grupo estudiado el hecho de crear diseños webs

**3.2.14.4 Habilidades móviles.** Se deduce que para ello es necesario saber el adecuado manejo de los teléfonos inteligentes o tabletas. Los evaluados mostraron un buen nivel en la instalación de aplicaciones, fotos y videos; mientras que el costo que se daba por ello eran lo que más desconocían.

**3.2.14.5 Percepciones sociales del juego: riesgos.** De acuerdo al estudio de la consigna de que los videojuegos provocan adicción gran mayoría de la muestra estuvieron de acuerdo, seguido de que causan aislamiento. Sin embargo, hubo ideas que también estaban en contra acerca de la afirmación de que son pérdida de tiempo y violentos.

**3.2.14.6 Percepciones sociales del juego. Beneficios.** Según el estudio, se comprobó que algunos de los encuestados mantienen la creencia de que “los videojuegos estimulan la atención y la memoria”, seguida de los videojuegos ayudan “a la resolución de problemas y habilidades de pensamiento estratégico”. Por último, se mostraron menos acuerdo con que “las cosas que se pueden aprender puede ser aplicado a la vida diaria o profesional”.

**3.2.14.7 Medios y videojuegos.** Según el estudio realizado en España por Aranda, Sánchez y Mohammandi (2019) encontraron que dentro de las creencias arraigadas por los encuestados creían que los medios de comunicación, en primer lugar,

provocan adicción, en segundo lugar, promueven la violencia y finalmente riesgo de aislamiento social.

### **3.2.15 Tratamiento de la adicción a videojuegos.**

Según Chóliz y Marco (2013) propone que las adicciones a los videojuegos se entienden por los mismos parámetros que viene señalando la OMS para las drogodependencias. El tratamiento más efectivo se origina en técnicas de exposición, entrenamiento en actividades alternativas, prevención de recaídas, como cualquier otra adicción. La correcta intervención depende del esquema básico siguiente:

#### **Fase 1: Fase motivacional y valoración psicosocial.**

Centrada en la evaluación del problema, llevando a cabo para ello varias sesiones de entrevista psicológica y solicitando la complementación de distintos cuestionarios, además de un autorregistro del uso de videojuegos e Internet. Durante las cuatro primeras sesiones también se ofreció información acerca del proceso adictivo y detalles formales de la terapia, se trabajó sobre el aumento de la motivación para el cambio y el establecimiento de los objetivos terapéuticos.

#### **Fase 2: Fase de superación del deseo y de la abstinencia.**

Se persiguieron tres objetivos: llevar a cabo modificaciones ambientales para impedir que siguiera utilizando Internet y los juegos sin control, entrenar en técnicas que ayudarán a aliviar el malestar producido por la reducción de su uso, y fomentar conductas alternativas o incompatibles. El control de estímulos consistió en evitar y prestar atención a las situaciones que se identificaron como riesgo; como, por ejemplo, evitar ponerse a jugar o ponerse en el ordenador cuando estuviera solo en casa y por la noche mientras los demás miembros de su familia estaban durmiendo. Junto al control de estímulos, se estableció un horario de uso del ordenador y se pautó el uso de una alarma que le indicara el momento de apagar el aparato y ponerse a hacer otra cosa.

### **Fase 3: Fase de cambios conductuales y actitudinales.**

Pretendió consolidar un estilo de vida en el que se fomentaran conductas alternativas y un uso adaptativo de las tecnologías. Para ello, además de seguir trabajando diferentes estrategias de afrontamiento y pautas para el manejo de la pérdida de control, se aplica reestructuración cognitiva y exposición gradual con prevención de respuesta. Esta última técnica se planificó en sesión y consistió en la exposición gradual (empezando por los juegos sobre los que tenía más control al estímulo condicionado, pero sin realizar la conducta o, en este caso, sin llegar a la pérdida de control. Se comenzó la realización en situaciones que no representan un riesgo y con juegos que resultaban más fáciles de controlar para el paciente (por ejemplo, solitario). Se especificaron varias fases y su duración, así como el criterio de no pasar a otro estímulo hasta después de varios entrenamientos en exposición seguidos en los que pudiera realizar las tareas con un nivel de ansiedad o malestar mínimo y sin que se produjera pérdida de control.

### **Fase 4: Fase de consolidación y prevención de recaídas.**

Centrada en las consolidaciones de los avances logrados y en la prevención de recaídas, a la que se dedicaron unas siete sesiones en las que se trabajaron los siguientes contenidos: psi coeducación sobre qué es una recaída, identificación de situaciones de riesgo, repaso de los cambios realizados y recordatoria de las estrategias de afrontamiento aprendidas, explicación del efecto de violación de la abstinencia, y entrenamiento en el afrontamiento de situaciones de alto riesgo.

Según Torres y Carbonell (2015) propone un tratamiento mediante el programa PIPATIC que significa programa de tratamiento psicoterapéutico para la adicción a las TIC, se compone de 6 módulos, a su vez están formados por áreas de trabajo psicoterapéutico más específicas, distribuidos en una sesión informativa y 22 sesiones semanales de 45 minutos; en total, unos seis meses de tratamiento, una duración según los estándares anticipados.

### **3.2.16. Educar para el uso saludable de la tecnología**

Según Pereyra et al. (2011) la tecnología puede ser un recurso educativo, recreativo y cultural cuando es utilizada de forma responsable e inteligente. A continuación, ofrecemos algunas sugerencias elaboradas por especialistas con el fin de prevenir la dependencia tecnológica desde el lugar de los padres.

- Establecer límites claros, realistas y adecuados a la edad. Consensuar con nuestros hijos en qué momentos y durante cuánto tiempo estará permitido jugar o conectarse a internet. Es importante hacer cumplir estas normas para mantener la autoridad. Y es importante respetarlas los padres también.
- Retardar al máximo la edad de la posesión del teléfono móvil.
- Estar cerca. Conviene ubicar la consola de juegos o la computadora en un espacio común de la casa (no en la habitación de los hijos, para evitar el aislamiento). Cuando los niños y los adolescentes estén jugando o interactuando virtualmente con otros, es positivo que los padres estén cerca, aunque a una distancia prudencial, para no invadir su privacidad.
- Relativizar la importancia de la tecnología en el hogar. Promover entretenimientos alternativos, como juegos de mesa, salidas al aire libre, deportes, pasatiempos, etc.
- Explicar sobre los riesgos de la adicción. Los niños y adolescentes deben conocer el abuso de las nuevas tecnologías tiene consecuencias para salud física y emocional. Explicarles claramente, de acuerdo con su edad, riesgo de un exceso de uso de pantallas.
- Advertir sobre otros peligros relacionados. Debe explicárseles desde el inicio que revelar datos personales y hablar o compartir fotos con desconocidos, puede traer problemas graves no solo al adolescente, sino a toda la familia.

- Conversar regularmente sobre sus problemas e inquietudes. Las redes sociales pueden ser una fuente de gratificación para el adolescente, pero también de gran angustia. Algunas prácticas agresivas como el cyber bullying pueden ser un problema real, y no virtual, para nuestros hijos.
- Ser un buen ejemplo. Si pretendemos que nuestros hijos hagan un buen uso de las nuevas tecnologías, debemos darles un buen ejemplo.
- Consultar con un profesional. Si detectan señales de adicción debe acudir con un psicólogo, para recibir orientación personalizada.

## **CAPÍTULO IV**

### **METODOLOGÍA**

#### **4.1. Enunciado de las hipótesis**

##### **4.1.1. Hipótesis general**

Existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

##### **4.1.2. Hipótesis específicas**

Existe un nivel normal de habilidades sociales en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Existe un nivel bajo de adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Existe relación directa y significativa entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.



Existe relación directa y significativa entre las habilidades relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Existe relación directa y significativa entre las habilidades alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Existe relación directa y significativa entre las habilidades para hacer frente al estrés y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

Existe relación directa y significativa entre las habilidades de planificación y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

#### **4.2. Operacionalización de variables y escalas de medición**

##### ***Variable 1:*** Habilidades sociales

Conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación (Ambrosio, 1995, citado por Vásquez, 2017).

**Escala:** Ordinal

##### ***Variable 2:*** Adicción a los videojuegos

Consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva del uso de los videojuegos, además al individuo le cuesta dejar de practicarlo (Choliz, 2014, citado por Gamboa & Simeón, 2018).

**Escala:** Ordinal

**Tabla 1. Operacionalización de variables**

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnica o instrumento	Categorías	Escala
<b>V Y: Adicción a los videojuegos</b>	Abstinencia	- Ansiedad.	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Test de dependencia de videojuegos (Chóliz & Clara, 2014)	Bajo Moderado Alto	Ordinal
		- Irritabilidad.				
	- Enfado.					
	- Frustración.					
Abuso y tolerancia	- Insatisfacción.	1,5,8,9,12				
	- Abandono de otras actividades. - Negligencia. - Irresponsabilidad. - Desorganización.					
Problemas asociados a los videojuegos	- Disminución de actividades sociales y familiares	16,17,19,23	Likert			
	- Privacidad del sueño. - Baja productividad. - Abandono.					
Dificultad de control	- Ansiedad.	2,14,15,18,20,22				
	- Permanencia en el juego.					
<b>V X: Habilidades sociales</b>	Primeras habilidades sociales	- Escuchar.	1,2,3,4,5,6,7,8	Lista de chequeo conductual de habilidades sociales (Goldstein, 1989)	Deficiente Bajo Normal Bueno	Ordinal
		- Iniciar una conversación.				
		- Formular una pregunta.				
		- Mantener una conversación.				
Habilidades sociales avanzadas	- Dar las gracias.	9,10,11,12,13,14	Likert			
	- Hacer un cumplido.					
	- Presentarse.					
	- Pedir ayuda.					
Habilidades sociales avanzadas	- Participar.	9,10,11,12,13,14	Likert			
	- Dar y seguir instrucción.					
	- Disculparse.					
Habilidades sociales avanzadas	- Convencer a los demás.					

---

	–	Conocer sentimientos propios.	15,16,17,18,19,20,21
Habilidades relacionadas con los sentimientos	–	Expresar sentimientos propios.	
	–	Comprender sentimientos de los demás.	
	–	Expresar afecto.	
	–	Resolver el medio.	
	–	Autorrecompensarse.	
<hr/>			
Habilidades alternativas a la agresión	–	Pedir permiso.	22,23,24,25,26,27,28,29,30
	–	Compartir algo.	
	–	Ayuda a otros.	
	–	Negociar.	
	–	Autocontrol.	
	–	Defender propios derechos.	
	–	Responder bromas.	
<hr/>			
Habilidades para hacer frente al estrés	–	Formular una queja.	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42
	–	Responder ante una queja.	
	–	Resolver la vergüenza.	
	–	Defender a un amigo.	
	–	Responder a la persuasión.	
	–	Responder al fracaso.	
	–	Responder a una acusación.	
<hr/>			
Habilidades de planificación	–	Tomar una decisión.	43,44,45,46,47,48,49,50
	–	Establecer un objetivo.	
	–	Determinar habilidades propias.	
	–	Recoger información.	
	–	Tomar iniciativa.	
	–	Sentido de organización.	
<hr/>			
– Disposición para dialogo.			

---

Fuente: Chóliz & Clara (2014), Goldstein (1989)

Elaboración: Propia

### 4.3. Tipo y diseño de la investigación

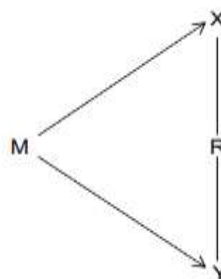
#### 4.3.1. Tipo de investigación

Descriptivo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier fenómeno que sea sujeto de análisis.

Correlacional. Se pretende determinar la relación entre las variables de estudio en un contexto particular. Los estudios correlacionales, evalúan el grado de asociación entre dos o más variables, miden cada una de ellas, para posteriormente se cuantifican y analizan la vinculación. (Bernal, 2010).

#### 4.3.2. Diseño de investigación

Diseño no experimental, porque no se realizó manipulación deliberada de las variables y sólo se observarán los fenómenos en su ambiente natural (Hernández et al., 2014). Transeccional porque se describió la relación entre variables en un determinado momento en el tiempo. El esquema de la investigación es:



**Donde:**

M: Muestra de estudiantes

Variable X: Habilidades sociales

R: Relación entre X e Y

Variable Y: Adicción a videojuegos

#### **4.4. Ámbito de la investigación**

Dentro del campo de la Psicología, las habilidades sociales están cobrando especial relevancia, debido a su relación con diversos factores que inciden en su comportamiento. Por ello el ámbito de estudio, en el cual se enmarca el presente trabajo de investigación son las habilidades sociales y la adicción de videojuegos en adolescentes en edad escolar, que cursan el primer grado del nivel secundario en la institución educativa “Luis Alberto Sánchez” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna.

#### **4.5. Unidades de estudio. Población y muestra**

##### **4.5.1. Población**

Como parte del estudio, es necesario determinar los parámetros dentro de los cuales se va a llevar cabo dicha investigación, refiriéndonos a las unidades que van a ser investigadas sean personas, grupos o fenómenos. En este contexto, Hernández et al. (2014) define a una población como un conjunto que posee especificaciones similares y deben estar enmarcados en base a características de tiempo, lugar y contenido, ya que el éxito de la investigación no depende del tamaño de la población sino acotar bien las características de la misma. Esta definición es compartida por Bernal (2010) al decir que una población se debe determinar en términos de alcance, tiempo, elementos y unidades de muestreo. La población corresponde a 161 estudiantes de ambos sexos cuyas edades fluctúan entre 12 a 14 años y que cursan el primer año de secundaria registrado en la ficha de matrícula en el período 2019, perteneciente a la institución educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez”.

##### **4.5.2. Muestra**

De acuerdo a Hernández et al. (2014), la muestra de un estudio es un pequeño grupo de la población. Es una porción de la población de la cual se obtendrán todos los datos necesarios para la investigación y las que se aplicará las mediciones de las variables que son objeto de estudio (Bernal, 2010). La muestra está compuesta por 161

alumnos de primer año de secundaria entre alumnos y alumnas de la Institución “Dr. Luis Alberto Sánchez”. Por lo tanto, se trata de una muestra censal según López (1998) pues se trabajará con todos los miembros de la población.

Total, de alumnos por sección:

1ero A: 28

1ero B: 28

1ero C: 28

1ero D: 27

1ero E: 19

1ero F: 31

Total 1er año: 161

#### **4.6. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **4.6.1. Procedimientos**

Se llevaron a cabo las siguientes acciones que deben asegurar el éxito de la investigación:

Se evaluaron los instrumentos de recojo de datos y se tendrá en cuenta los objetivos planteados en la presente investigación y con las sugerencias del docente asesor que conocen las variables a investigar (habilidades sociales y adicción a videojuegos).

Se procedió a solicitar los permisos respectivos al director de la Institución educativa Luis Alberto Sánchez, para la aplicación del instrumento de recojo de los

datos. La solicitud del permiso correspondiente irá acompañada del ofrecimiento de que los resultados del estudio serán alcanzados a los responsables de las instituciones.

Luego de la aplicación de los instrumentos de recojo de datos se procedió a la tabulación y tratamiento estadístico de los datos.

Se empleó diversas técnicas de procesamiento y análisis de datos, entre ellos tenemos la elaboración de cuadros de distribución de frecuencias, para la presentación de los datos se utilizaron cuadros y tablas estadísticas junto con gráficos de barra.

Además, se usó el programa estadístico SPSS y los resultados serán procesados por el mismo.

Se aplicó el estadístico Rho de Spearman. Esta correlación permite medir si hay asociación entre dos variables o medir la intensidad de dicha asociación.

#### **4.6.2. Técnicas**

Las técnicas de recolección de datos se denominan: examen y encuesta. El examen es una técnica de investigación que consiste en la aplicación de un test o prueba, como además se lo conoce, es un tipo de evaluación escrita y que tendrá como objetivo final medir los conocimientos, aptitudes, opiniones o habilidades que ostenta una persona respecto de una determinada materia, situación o campo. En este caso, el examen o test mide propiedades psicológicas. La encuesta se le define como una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con intención de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población.

#### **4.6.3. Instrumentos**

Cuestionario, compuesto por preguntas respecto a ambas variables, medidas a través de la escala de Likert.

Para los fines que persigue la investigación se están considerando los siguientes instrumentos validados: Test de Dependencia de Videojuegos y la Lista de chequeo conductual de habilidades sociales.

#### ***4.6.3.1. Ficha técnica: Test de dependencia de Videojuegos***

- Autores: Chóliz y Clara (2011)
- Adaptación: Salas y Merino (2017)
- Forma de administración: grupal
- Duración: 10 – 15 minutos (aprox.)
- Cantidad de ítems: 25
- Alfa de Cronbach: 0.94

#### **Normas de calificación**

**Calificación:** Las respuestas se califican en escala de Likert, contemplando desde los valores 0 al 4.

***Tabla 2. Escalas de calificación del cuestionario.***

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces.



**Tabla 3.** Prueba de confiabilidad del Test de Dependencia a los Videojuegos método de consistencia interna.

Test de dependencia a videojuegos	Nº de Ítems	Alfa de Cronbach
Abstinencia	10	0.758
Abuso y tolerancia	5	0.719
Problemas asociados a los videojuegos	4	0.689
Dificultad en el control	6	0.722
Test total	25	0.795

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

**Tabla 4.** Composición del Test de Dependencia a Videojuegos

	No de Ítems	Ítems	Puntajes
<i>Dimensión 1: Abstinencia</i>	10	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	0 - 40
<i>Dimensión 2: Abuso y tolerancia</i>	5	1,5,8,9,12	0 -20
<i>Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos.</i>	4	16,17,19,23	0-16
<i>Dimensión 4: Dificultad en el control</i>	6	2,15,18,20,22,24	0-24
<i>Total</i>	25		0-100

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” /2019. Elaboración propia.

### **Baremos:**

La baremación sirve para efectos de interpretación de los resultados de la variable de investigación, está ordenado por rangos y contempla todos los valores

posibles que se pueden obtener como puntaje de evaluación de las dimensiones y del cuestionario en general.

*Tabla 5. Baremos dependencia a Videojuegos*

<b>Escalas</b>	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>	<b>Total</b>
Bajo	0-12	0-5	0-4	0-7	0-31
Moderado	13-26	6-12	5-10	8-15	32-66
Alto	27-40	13-20	11-16	16-24	67-100

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

#### **4.6.3.2. Ficha técnica: Lista de chequeo conductual de habilidades sociales**

- Autores: Goldstein (1978)
- Adaptación: Rojas (1994-1995)
- Forma de administración: Individual o grupal
- Duración: 10 – 15 minutos (aprox.)
- Cantidad de ítems: 50
- Alfa de Cronbach:  $p < .05$ ,  $.01$  y  $.001$

#### **Normas de calificación**

**Calificación:** Las respuestas se califican en escala de Likert, contemplando desde los valores 0 al 4.

**Tabla 6.** Escalas de calificación del cuestionario.

1	2	3	4	5
Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

## **CAPÍTULO V**

### **LOS RESULTADOS**

#### **5.1. El trabajo de campo**

Se solicitó el permiso del director de la institución educativa, además de la subdirectora del nivel secundario. Se acordó con los profesores tutores la aplicación de los instrumentos según el horario disponible para la evaluación de los distintos salones, acordándose tomarlas en la hora de tutoría del año seleccionado, según la muestra seleccionada de los alumnos de primer año de educación secundaria.

Al momento de ingresar a las aulas se hizo la presentación correspondiente sin ahondar en los objetivos de la investigación, sino más bien solicitando la veracidad de la resolución de los cuestionarios y que todo se mantendría en confidencialidad para mantener la originalidad de los datos recolectados, se explicó las instrucciones y con ayuda de los docentes encargados se repartieron ambos cuestionarios, se dio el cuestionario para que respondieran en el tiempo acordado.

Luego se pasó al procesamiento de datos y análisis de información a través del programa Excel y SPSS v 20. Se procedió a realizar la matriz de datos y se subió la información recolectada. Primeramente, se utilizó la estadística descriptiva para encontrar las frecuencias y porcentajes de las características de la muestra y de las dos variables. Después se hizo la estadística inferencial en la que se hizo el cruce y comparación de datos mediante la prueba estadística Correlación de Spearman.

#### **5.2. Diseño de presentación de los resultados**

Los resultados cuantitativos se presentan mediante tablas y figuras estadísticas (la parte descriptiva). Los resultados descriptivos se presentan siguiendo el orden de las

variables. Es decir, primero se presentan las tablas y figuras y sus respectivos comentarios de la variable independiente (habilidades sociales) y luego la variable dependiente (adicción a los videojuegos).

La parte inferencial (comprobación de las hipótesis) se presentan de manera ordenada según las hipótesis planteadas. Es decir, primero se comprueba la hipótesis general y luego las hipótesis específicas. Cabe precisar que las hipótesis son comprobadas mediante el estadístico Rho de Spearman.

### 5.3. Los resultados

Tabla 7

*Frecuencia según la edad de los estudiantes*

Edades	f	%
12 años	50	31.1
13 años	105	65.2
14 años	6	3.7
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

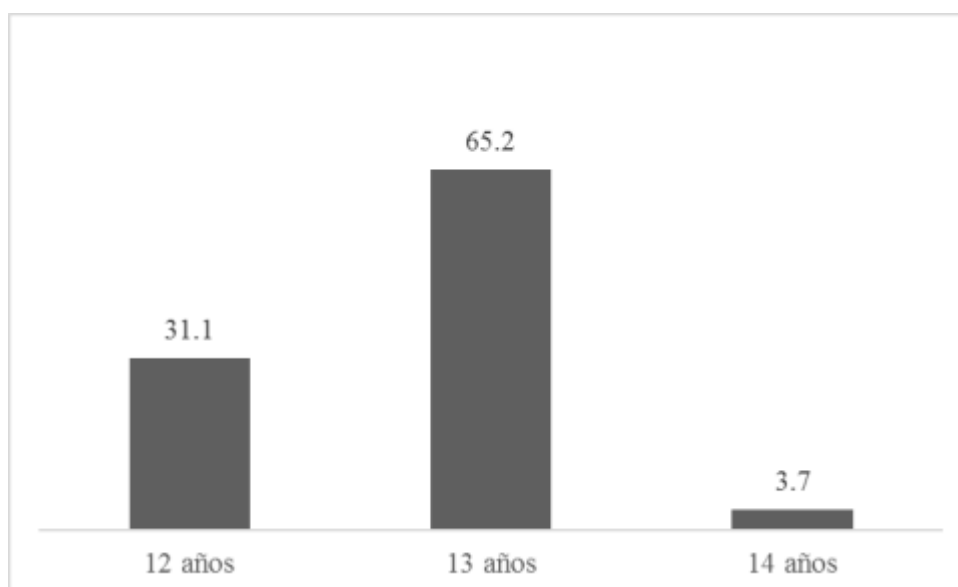


Figura 4. Distribución de la muestra según la edad de los estudiantes.

Fuente: Tabla 7. Elaboración propia

En la Tabla 7 y Figura 4, se observa que la mayoría de los estudiantes, se encuentra en la edad de 13 años, lo cual, corresponde al 65.2% de la muestra, seguido de la edad de 12 años que representa el 31.1%, y por último los estudiantes de 14 años que corresponde al 3.7% de la muestra seleccionada.

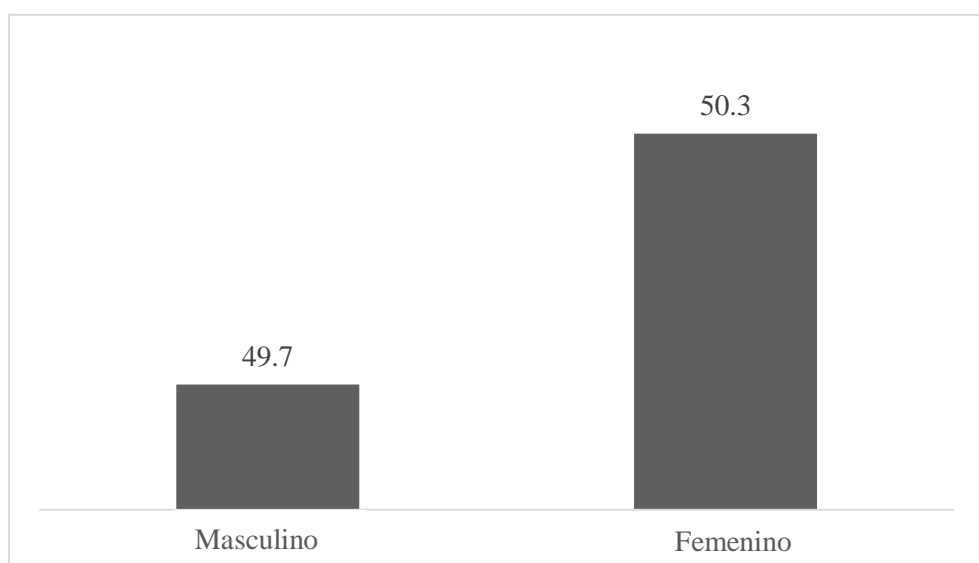
En conclusión, podemos decir que la mayoría de los estudiantes encuestados fluctúan entre los 13 años.

Tabla 8

*Frecuencia según sexo de los estudiantes.*

<b>Sexo</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Masculino	80	49.7
Femenino	81	50.3
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 5.* Distribución de la muestra según el sexo de los estudiantes.

Fuente: Tabla 8. Elaboración propia

En la Tabla 8 y Figura 5, se observa que el sexo femenino corresponde a un 50.3%, mientras que el sexo masculino 49.7%, teniendo una diferencia entre ambos de 0.6%, pudiéndose observar que el sexo predominante es femenino.

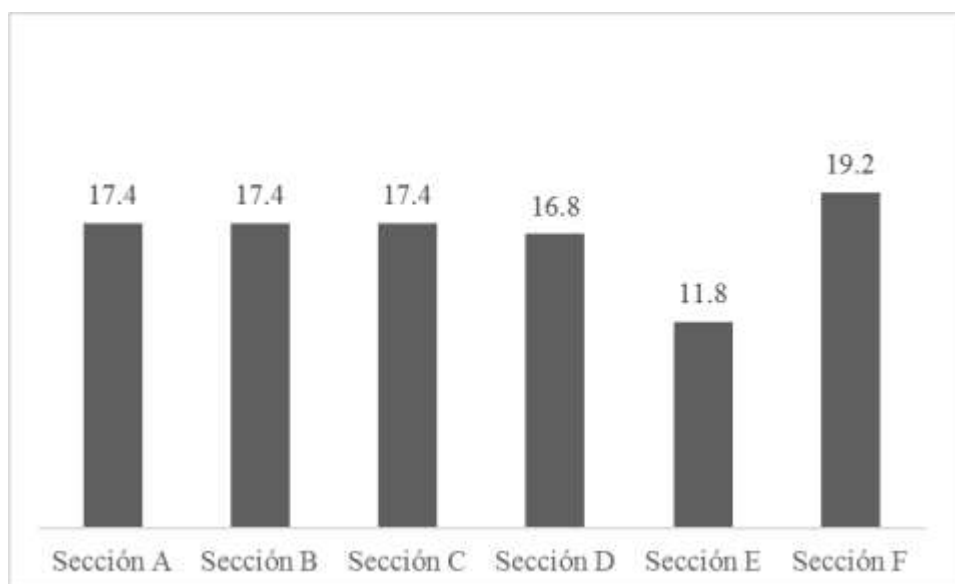
Esto quiere decir que, predomina la población femenina en la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez del Distrito Gregorio Albarracín Lanchipa.

Tabla 9

*Distribución de la muestra por secciones.*

Secciones	f	%
Sección A	28	17.4
Sección B	28	17.4
Sección C	28	17.4
Sección D	27	16.8
Sección E	19	11.8
Sección F	31	19.2
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 6.* Distribución de estudiantes por sección.

Fuente: Tabla 9. Elaboración propia

En la Tabla 9 y Figura 6, se observa las secciones, de los cuales resaltan a nivel poblacional, teniendo la sección F un 19,2% seguido de un 16.8% que corresponde a la sección D, además de la sección E con un 11.8% y por último la sección A, B y C que corresponden a un 52.2% de la muestra.

Esto quiere decir que la sección F posee la mayor cantidad de la muestra encuestada, por lo que alberga mayor cantidad de alumnos.

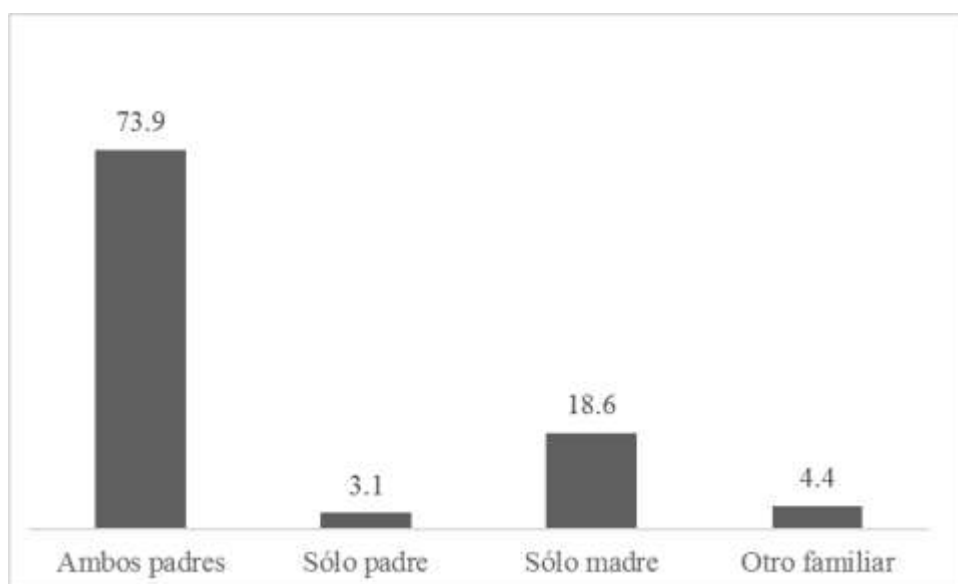


Tabla 10

*El estudiante vive con:*

<b>Vive con...</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Ambos padres	119	73.9
Sólo padre	5	3.1
Sólo madre	30	18.6
Otro familiar	7	4.4
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 7. El estudiante vive con:*

Fuente: Tabla 10. Elaboración propia

En la Tabla 10 y Figura 7, se observa que el 73.9% de la muestra corresponde a alumnos que viven con ambos padres, seguido de un 18.6% que vive solo con la madre, un 4.4% que vive con otros familiares, y por último un 3.1% que vive sólo con el padre.

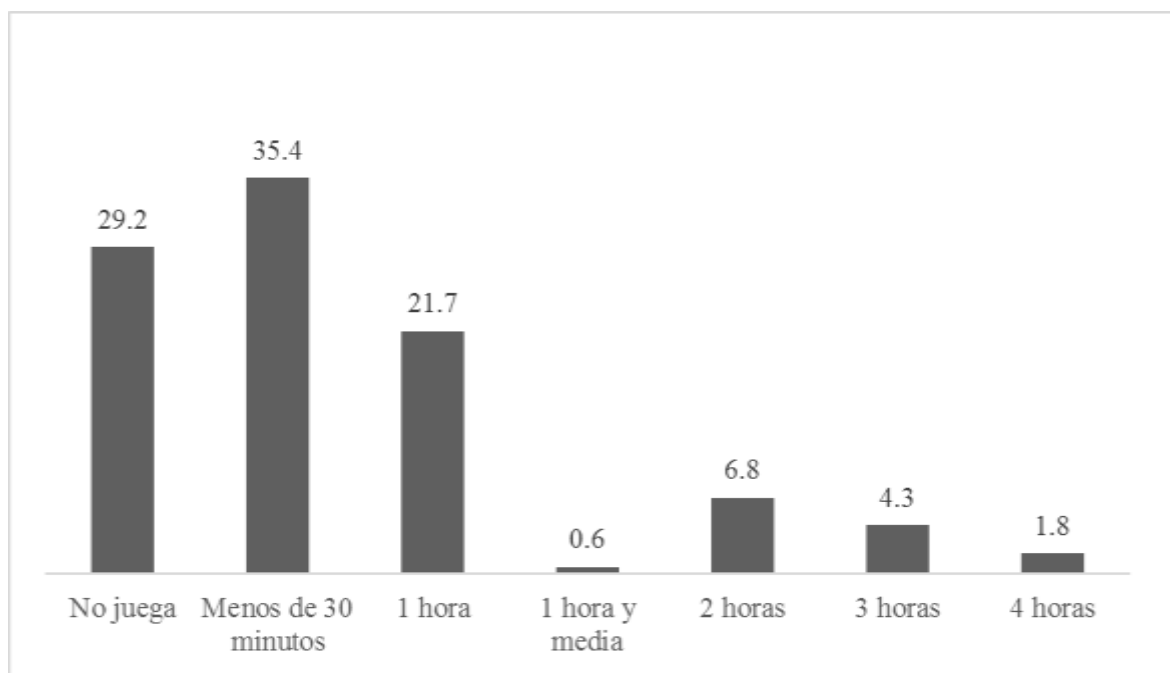
Esto quiere decir que, la mayoría vive en una familia nuclear, seguido de las familias monoparentales y conformada por otros familiares.

Tabla 11

*Horas dedicadas al juego.*

<b>Horas</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No juega	47	29.2
Menos de 30 minutos	57	35.4
1 hora	35	21.7
1 hora y media	1	0.6
2 horas	11	6.8
3 horas	7	4.3
4 horas	3	1.8
<b>Total</b>	<b>161</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

*Figura 8. Horas dedicadas al juego.*

Fuente: Tabla 11. Elaboración propia

En la Tabla 11 y Figura 8, se puede observar que un 35.4% de la población juegan menos de 30 minutos aproximadamente, seguido de los que no juegan con un 29.2% y un 21.7% los que juegan 1 hora, un 6.8% que juegan 2 horas, un 4.3% que juegan 3 horas, un 1.8% que juegan 4 horas y por último un 0.6% que juegan 1 hora y media.

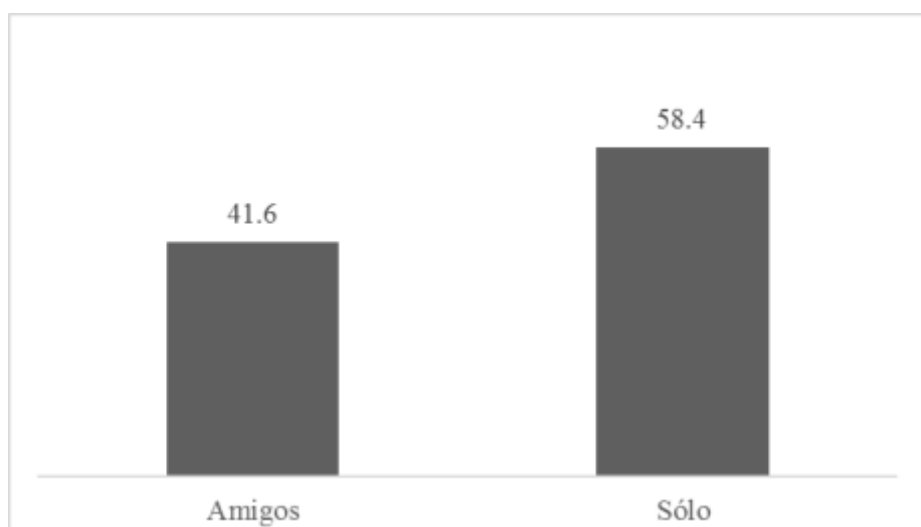
Es decir, la mayoría de la población opta por jugar entre 30 minutos a una hora, lo cual aún es controlable y lo usan como una forma de distracción dentro de sus actividades cotidianas.

Tabla 12

*Juega solo o con amigos:*

<b>Juega con...</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Amigos	67	41.6
Sólo	94	58.4
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 9. Juega solo o con amigos.*

Fuente: Tabla 12. Elaboración propia

En la Tabla 12 y Figura 9, se puede observar que un 58.4 % de la población juega solo, seguido de un 41.6% que juega con amigos.

Estos resultados indican que la mayoría de la muestra opta por jugar solo, que, en compañía de otras personas, lo cual alude que los estudiantes estarían presentando dificultades, debido a una falta de entrenamiento en las habilidades sociales.

Tabla 13

*Número de amigos.*

<b>Número de amigos</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
1 amigo	44	27.3
2 amigos	49	30.4
3 amigos	22	13.7
4 amigos	8	4.9
Más de 5 amigos	38	23.6
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

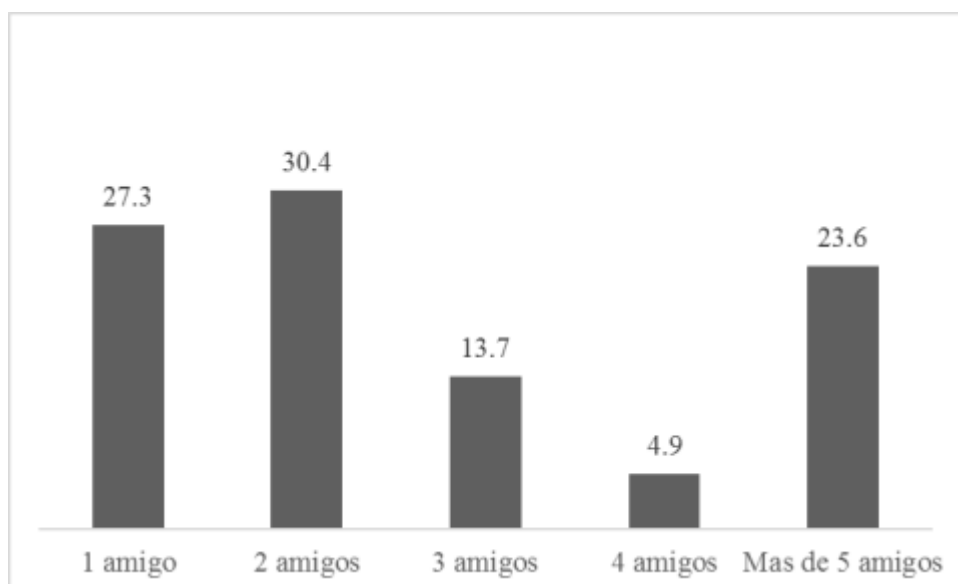


Figura 10. Número de amigos.

Fuente: Tabla 13. Elaboración propia

En la Tabla 13 y Figura 10, se obtiene que la mayor parte de la población con un 30.4 % tienen 2 amigos, seguido de un 27.3% que tiene sólo un amigo, por consiguiente, un 23.6% más de 5 amigos, un 13.7% tiene 3 amigos, y un menor porcentaje con un 4.9% tienen 4 amigos.

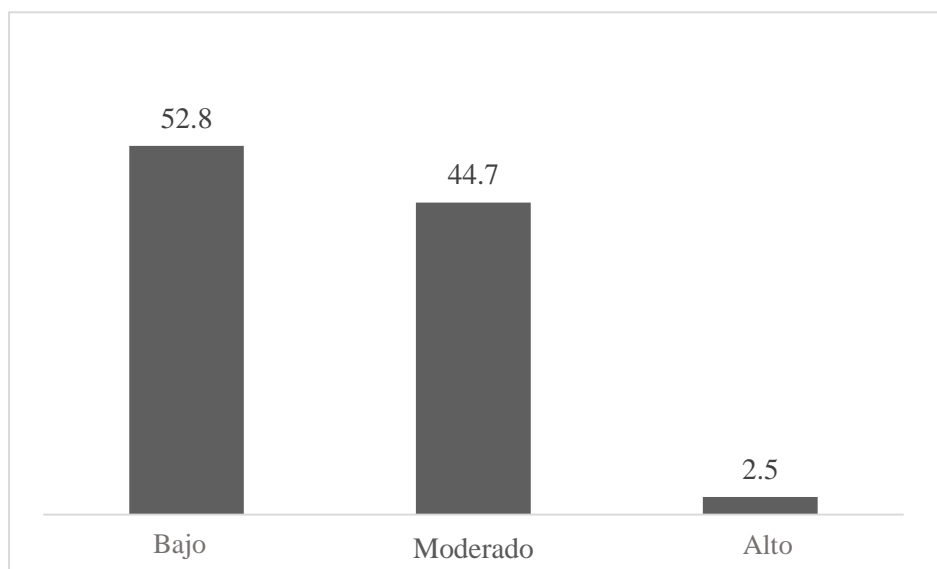
Esto quiere decir que, la mayoría de la población cuenta con 2 hasta 5 amigos aproximadamente lo cual quiere decir que es limitado el número de amistades que escogen según sus propios intereses, notándose una carencia en las dimensiones de las habilidades sociales.

Tabla 14

*Niveles de adicción a videojuegos.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	85	52.8
Moderado	72	44.7
Alto	4	2.5
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 11.* Niveles de adicción a videojuegos.

Fuente: Tabla 14. Elaboración propia

En la Tabla 14 y Figura 11, se visualiza que el nivel bajo de adicción a los videojuegos es el predominante en los estudiantes encuestados, dicho nivel representa un 52.8%; por otro lado, el nivel de adicción moderado, se encuentra representado por un 44.7%, mientras que el nivel de adicción alto representa un 2.5%. Estos datos son significativos, ya que el 97.5% de la muestra evidencia niveles de adicción a videojuegos de bajo a moderado.

Lo cual quiere decir que la mayoría de los estudiantes de la muestra, presentan un nivel bajo de adicción a videojuegos con un 52.8%, es decir lo ven como un entretenimiento; seguido de un moderado con el 44.7% lo cual indica una tendencia a la adicción a videojuegos, y por último no se exime el 2.5 % que sí presenta un alto nivel de adicción a los videojuegos lo cual es indicador de que este grupo requiere una intervención psicológica para que no incurra perjudicando otros ámbitos de la vida personal, escolar y familiar.

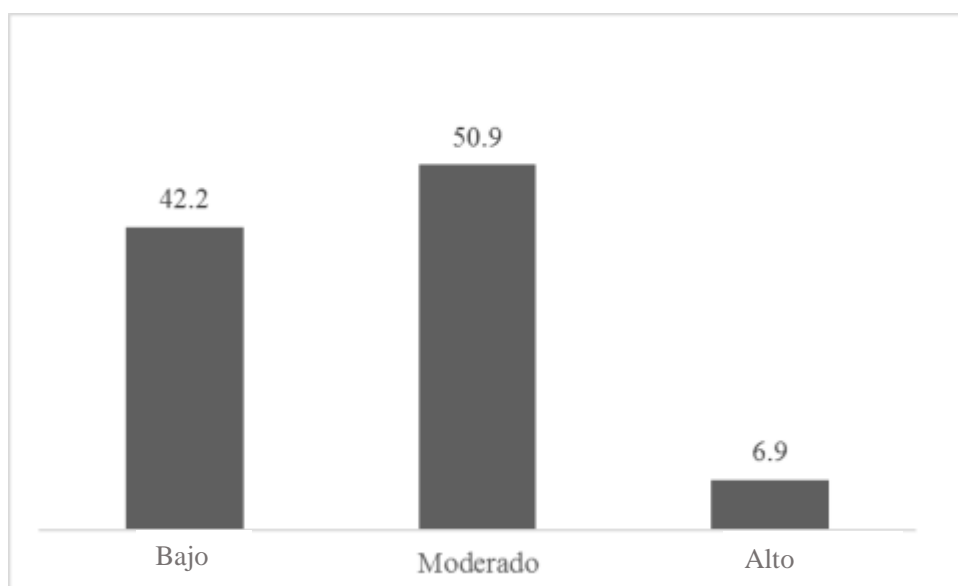


Tabla 15

*Dimensión 1: Abstinencia.*

Niveles	f	%
Bajo	68	42.2
Moderado	82	50.9
Alto	11	6.9
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

*Figura 12. Dimensión 1: Abstinencia.*

Fuente: Tabla 15. Elaboración propia

En la Tabla 15 y Figura 12, se aprecia que, del total de alumnos encuestados en la dimensión “abstinencia” de la adicción a videojuegos, 82 alumnos presentan un nivel moderado, representado por un 50.9%, además de 68 estudiantes que se encuentran en un nivel bajo, que representa el 42.2. %, mientras que 11 estudiantes se encuentran en un nivel alto en esta dimensión, representado por un 6.9%.

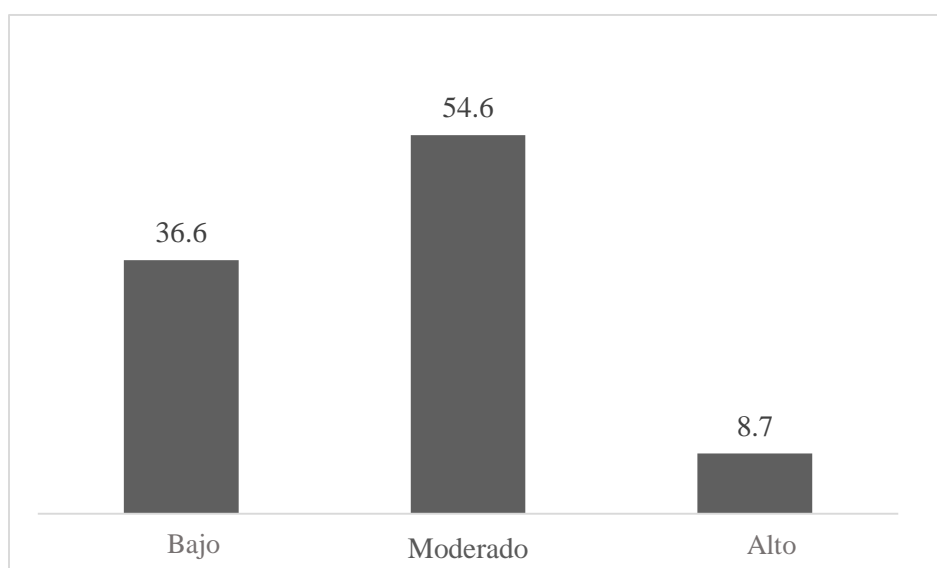
Esto quiere decir que el 50.9% presentó un nivel moderado de “abstinencia” en su mayoría, lo cual indica que esta parte de la población presenta signos de compulsión, irritabilidad, enfado, cuando se interrumpe el juego o frente a una competencia, ocasionando que no sepan canalizar de forma adecuada el malestar psicológico que les produce, seguido del nivel bajo de abstinencia con un 42.5% lo cual indica que esta parte no experimenta malestar significativo y por último el 6.9% el menor de los porcentajes presenta un nivel alto por ende este grupo si presentan signos que perjudican significativamente otros ámbitos de la vida cotidiana del estudiante.

Tabla 16

*Dimensión 2: Abuso y tolerancia.*

Niveles	f	%
Bajo	59	36.6
Moderado	88	54.6
Alto	14	8.7
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 13.* Dimensión 2: Abuso y tolerancia.

Fuente: Tabla 16. Elaboración propia

En la Tabla 16 y Figura 13, se puede estimar que, del total de estudiantes encuestados en la dimensión “abuso y tolerancia” de la adicción a los videojuegos, 88 estudiantes se encuentran en el nivel moderado, representado por un 54.6%, además 59 estudiantes se encuentran en un nivel bajo, que representa el 36.6%, mientras que 14 estudiantes se encuentran en un nivel alto en esta dimensión, representado por un 8.7%.

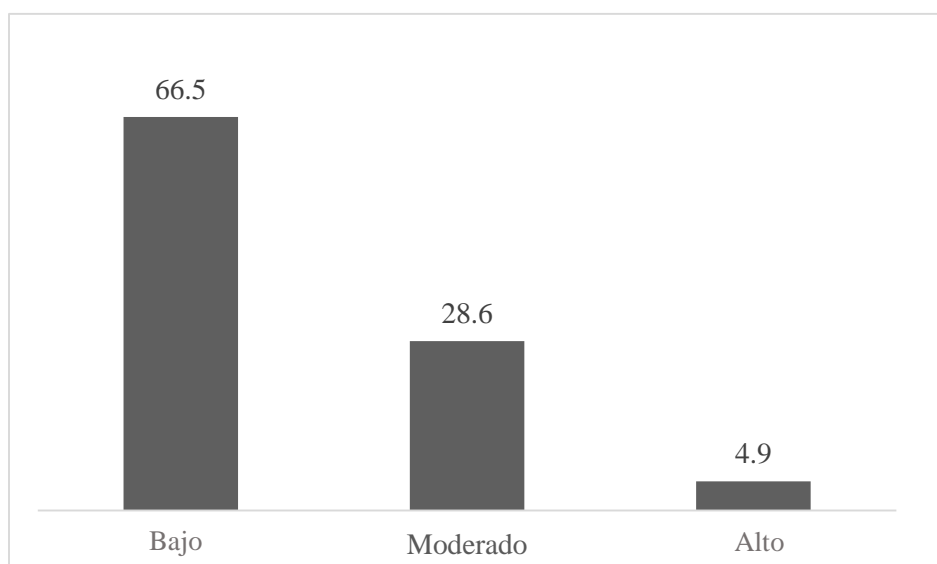
Esto quiere decir que el 54.6% presentó un nivel moderado de “abuso y tolerancia” en su mayoría, lo cual indica que esta parte de la población estaría incrementando el tiempo de uso de videojuegos para sentir más gratificación a pesar de los efectos nocivos que puede tener a largo plazo, seguido del nivel bajo con un 36.6% lo cual indica que esta parte no presenta problemas significativos y por último el 6.9% el menor de los porcentajes presenta un nivel alto por ende este grupo si presentan signos que perjudican significativamente al estudiante.

Tabla 17

*Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	107	66.5
Moderado	46	28.6
Alto	8	4.9
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 14. Dimensión 3: Problemas ocasionados por los videojuegos.*

Fuente: Tabla 17. Elaboración propia

En la Tabla 17 y Figura 14, como se puede observar, del total de estudiantes encuestados en la dimensión “problemas ocasionados por los videojuegos”, 107 estudiantes se encuentran en el nivel bajo, representado por un 66.5%, además de 46 estudiantes se encuentran en un nivel moderado, que representa un 28.6%, mientras que 8 estudiantes en un nivel alto en esta dimensión, representado por un 4.9%.

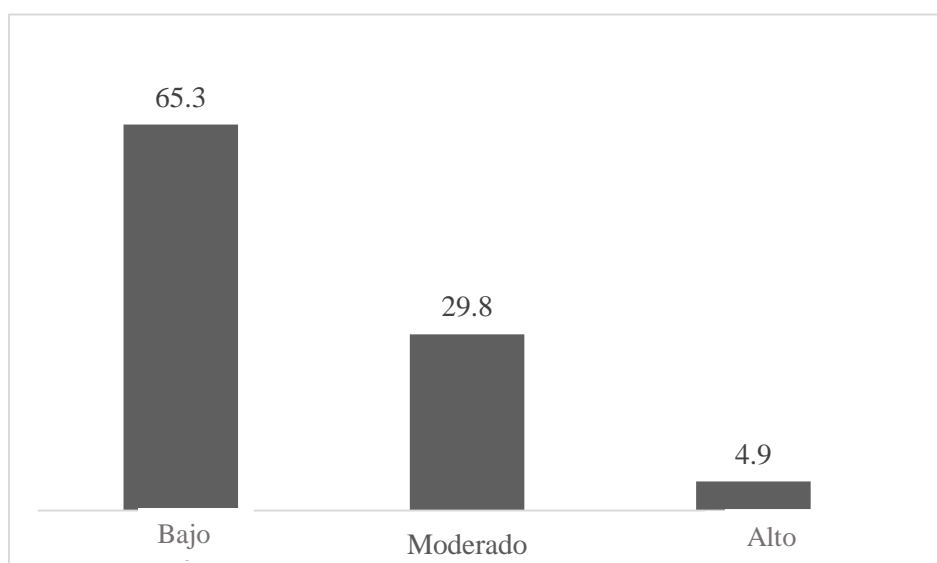
Esto quiere decir que el 66.5% presentó un nivel bajo de “problemas ocasionados por los videojuegos” esto indica que no se presenta como un problema significativo que interfiera con las actividades cotidianas de los estudiantes, seguido de un 28.6% que se encuentran en el nivel moderado esto significa que existe tendencia a que se presenten efectos perniciosos al jugar demasiado como la disminución en las relaciones interpersonales así como en la perturbación de hábitos saludables, entre ellos pérdida de sueño, patrones de comida inadecuada, entre otros. Y por último un 4.9% de la muestra que presenta un nivel alto que hace referencia que para una pequeña parte es significativamente perjudicial.

Tabla 18

*Dimensión 4: Dificultad en el control.*

Niveles	f	%
Bajo	105	65.3
Moderado	48	29.8
Alto	8	4.9
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 15.* Dimensión 4: Dificultad en el control.

Fuente: Tabla 18. Elaboración propia

En la Tabla 18 y Figura 15, se observa que, del total de estudiantes encuestados en la dimensión “dificultad de control”, 105 estudiantes se encuentran en el nivel bajo, representado por un 65.3%, además de 48 estudiantes se encuentran en un nivel moderado, que representa un 29.8%, mientras que 8 estudiantes en un nivel alto en esta dimensión, representado por un 4.9%.

Esto quiere decir que el 65.3% presentó un nivel bajo de “dificultad en el control” esto indica que la mayoría no tienen problemas en dejar el videojuego, seguido de un 29.8% que presenta un nivel moderado lo cual quiere decir que esta parte tiene tendencia a presentar dificultad para dejar de jugar y deseo irrefrenable para iniciar el juego. Por último, un 4.9% que tiene un nivel alto, lo cual quiere decir que solo una pequeña parte experimenta dificultades para controlar o dejar el videojuego.



Tabla 19

*Niveles de habilidades sociales.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Excelente	8	4.9
Bueno	20	12.4
Normal	48	29.8
Bajo nivel	41	25.5
Deficiente	44	27.3
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

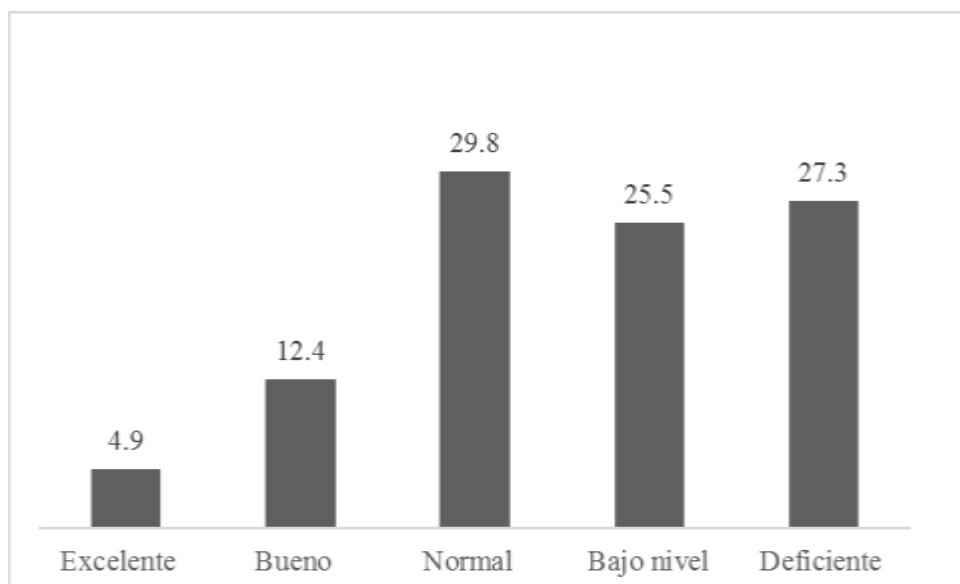


Figura 16. Niveles de habilidades sociales.

Fuente: Tabla 19. Elaboración propia

En la Tabla 19 y Figura 16, en primera instancia se visualiza que resalta el nivel normal de habilidades sociales con un 29.8%, seguido de un nivel deficiente con un 27.3%, por consiguiente, un 25.5% con un nivel bajo. En cambio, un 12.4% presentó un nivel bueno, es decir poseen adecuadas habilidades y, por último, un 4.9% presentó un nivel excelente de habilidades sociales.

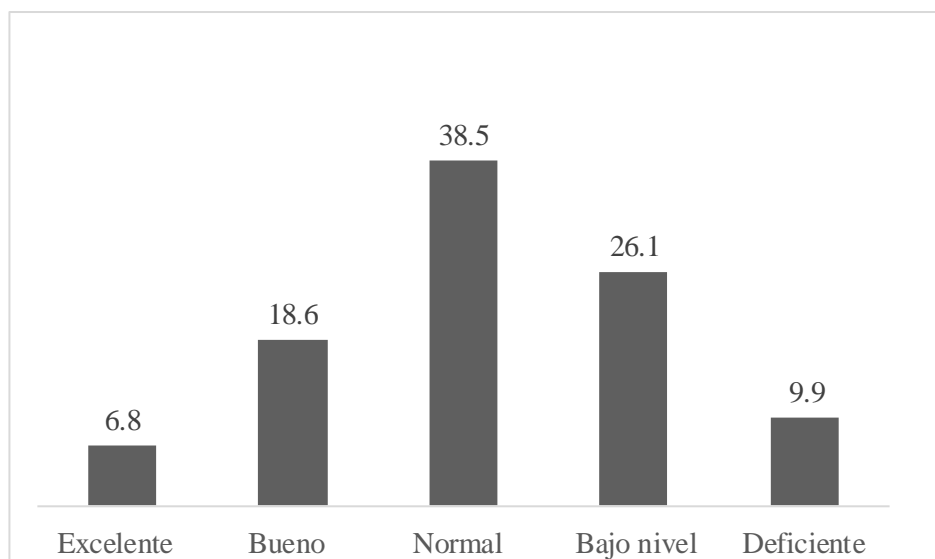
Esto quiere decir que el 29.8% mayormente presenta un nivel “normal” de habilidades sociales”, situación que revela que se localizan en un proceso de adquirir destrezas para expresar ideas, sentimientos y opiniones hacia el entorno social. Seguido de un nivel “deficiente” con un 27.3% lo cual indica que carecen de estas capacidades, y un 25.5% con un bajo nivel. En cambio, un 12.4% presentó un nivel “bueno”, es decir poseen adecuadas habilidades. Por último, un 4.9% la menor parte presentó un nivel excelente de habilidades para desarrollarse. Concluyéndose que las habilidades sociales en general aún están en proceso debido a la etapa de adolescencia en la que se encuentran la mayoría de encuestados.

Tabla 20

*Dimensión I: Primeras habilidades sociales.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Excelente	11	6.8
Bueno	30	18.6
Normal	62	38.5
Bajo nivel	42	26.1
Deficiente	16	9.9
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 17. Dimensión I: Primeras habilidades sociales.*

Fuente: Tabla 20. Elaboración propia

En la Tabla 20 y Figura 17, se puede apreciar en cuanto a la dimensión “primeras habilidades sociales”. Se estima que, el 38.5% presenta un nivel normal de primeras habilidades sociales, asimismo un 26.1% se encuentran en un nivel bajo, un 18.6% presenta un nivel bueno de primeras habilidades sociales, sin embargo, un 9.9% presenta un nivel deficiente. Por último, en menor porcentaje, un 6.8 % presenta un nivel excelente de primeras habilidades sociales.

Esto quiere decir que el 38.5 % mayormente presenta un nivel “normal” de primeras habilidades sociales, es decir que cuentan con las destrezas para escuchar, iniciar, y presentar a otras personas, asimismo un 26.1% se encuentran en un nivel bajo lo cual indica que carecen de ese repertorio, un 18.6% presenta un buen nivel de primeras habilidades sociales, además un 9.9% un nivel deficiente. Por último, un 6.8% con un nivel excelente de primeras habilidades sociales que representa a solo una pequeña parte de los encuestados que si presentan destrezas para relacionarse de manera adecuada. Concluyéndose que las habilidades propuestas están aún en proceso.

Tabla 21

*Dimensión II: Habilidades sociales avanzadas.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Excelente	3	1.8
Bueno	25	15.5
Normal	71	44.1
Bajo nivel	43	26.7
Deficiente	19	11.8
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

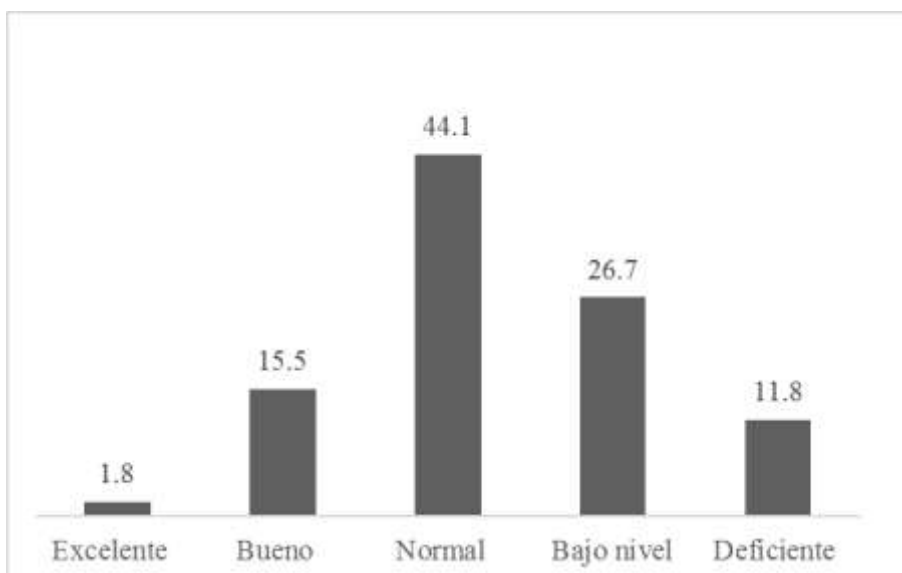


Figura 18. Dimensión II: Habilidades sociales avanzadas.

Fuente: Tabla 21. Elaboración propia.

En la Tabla 21 y Figura 18, se puede apreciar en cuanto a la dimensión “habilidades sociales avanzadas”. Como se puede observar, el 44.1% presenta un nivel normal de habilidades sociales avanzadas, asimismo un 26.7% presentan un nivel bajo, sin embargo, un 15.5% presenta un nivel bueno, seguido de un 11.8% en un nivel deficiente. Por último, un 1.8% que manifiesta ser excelente lo cual afirma que solo un porcentaje menor tiene sobresalientes habilidades sociales avanzadas.

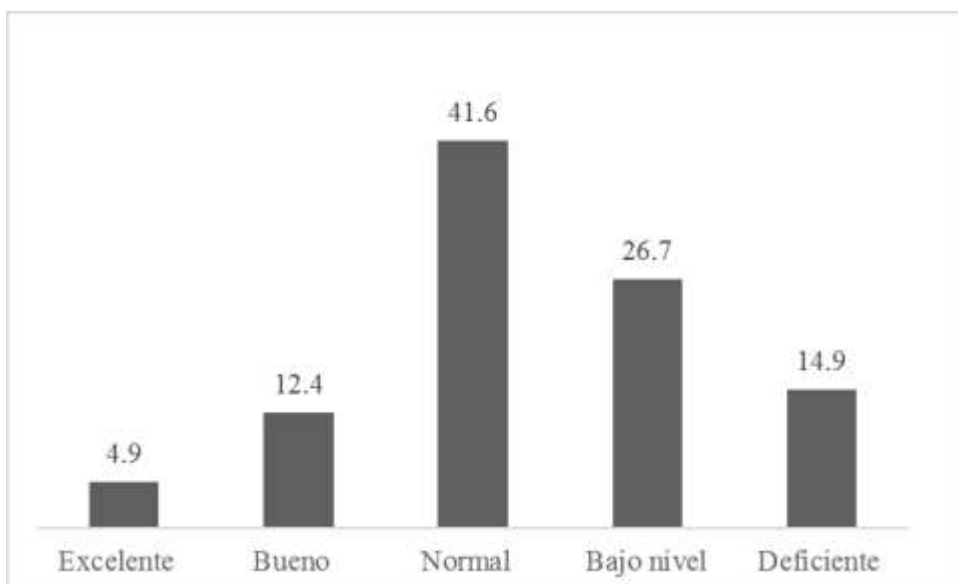
Esto quiere decir que el 44.1 % mayormente presenta un nivel “normal” de habilidades sociales avanzadas” es decir que tienen las capacidades para participar, dar instrucciones, disculparse y presentar a otras personas, asimismo un 26.7% presentan un bajo nivel lo cual quiere decir que sus relaciones interpersonales no son satisfactorias y que les cuesta adaptarse al medio. Sin embargo, un 15.5% presenta un buen nivel esto afirma que si pueden desenvolverse ambientes sociales. Un 11.8% deficiente por ende afecta en su adaptación al medio. Por último, un 1.8% que manifiesta ser excelente lo cual afirma que solo un porcentaje menor tiene sobresaliente habilidades sociales avanzadas.

Tabla 22

*Dimensión III: Habilidades relacionadas con los sentimientos.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Excelente	8	4.9
Bueno	20	12.4
Normal	67	41.6
Bajo nivel	43	26.7
Deficiente	24	14.9
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 19.* Dimensión III: Habilidades relacionadas con los sentimientos.

Fuente: Tabla 22. Elaboración propia

En la Tabla 22 y Figura 19, se puede apreciar en cuanto a la dimensión “habilidades sociales relacionadas con los sentimientos”. Como se puede apreciar, el 44.1% presenta un nivel normal, seguido de un bajo nivel con un 26.7%. Por consiguiente, un nivel deficiente con un 14.9%, sin embargo, un 12.4% presenta un nivel bueno. Por último, un 4.9% si presenta un excelente nivel lo cual quiere decir que sólo un menor porcentaje si tiene sobresaliente habilidades emocionales.

Esto quiere decir que el 44.6 % mayormente presenta un nivel “normal” de habilidades sociales relacionadas con los sentimientos es decir que esto quiere decir que tienen la habilidad necesaria para expresar, comprender, expresar afecto a los demás y así mismos. Seguido de un bajo nivel con un 26.7% lo cual quiere decir que carecen de habilidades. Por consiguiente, un nivel deficiente con un 14.9%. Sin embargo, un 12.4% presenta un nivel bueno para demostrar a los demás adaptativamente sus afectos. Por último, un 4.9% si presenta un excelente nivel lo cual quiere decir que un menor porcentaje si tiene sobresalientes habilidades emocionales.



Tabla 23

*Dimensión IV: Habilidades alternativas a la agresión.*

Niveles	f	%
Excelente	8	4.9
Bueno	27	16.8
Normal	56	34.8
Bajo nivel	39	24.2
Deficiente	31	19.3
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

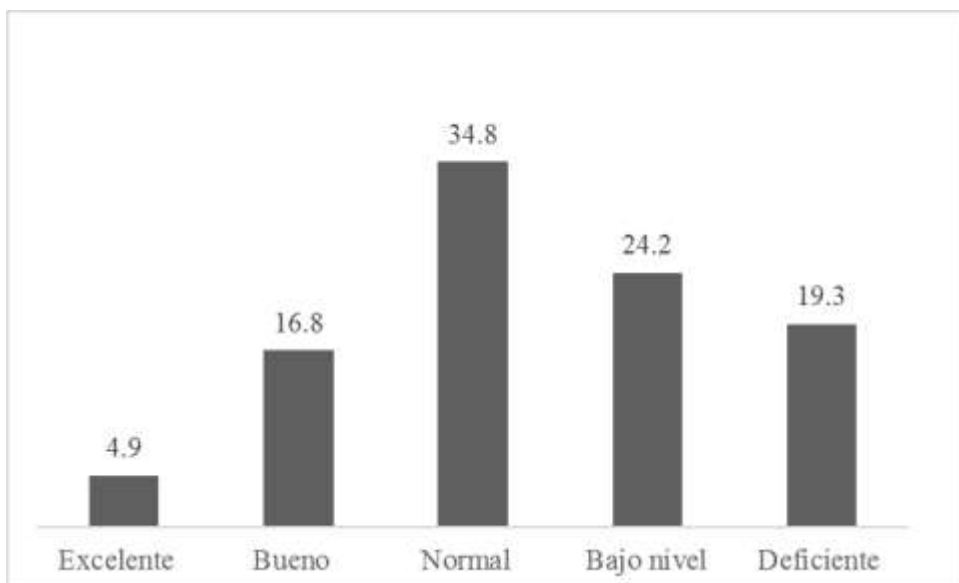


Figura 20. Dimensión IV: Habilidades alternativas a la agresión.

Fuente: Tabla 23. Elaboración propia

En la Tabla 23 y Figura 20, se puede apreciar en cuanto a la dimensión de “habilidades sociales alternativas a la agresión”. Que el 34.8% presenta un nivel normal de habilidades alternativa a la agresión, seguido de un nivel bajo de habilidades alternativas a la agresión con un 24.2%, además de un nivel deficiente de habilidades sociales alternativas a la agresión con un 19.3%. Sin embargo, un 16.8% presenta un buen nivel y, por último, un 4.9% es excelente y alude a un pequeño porcentaje de la muestra.

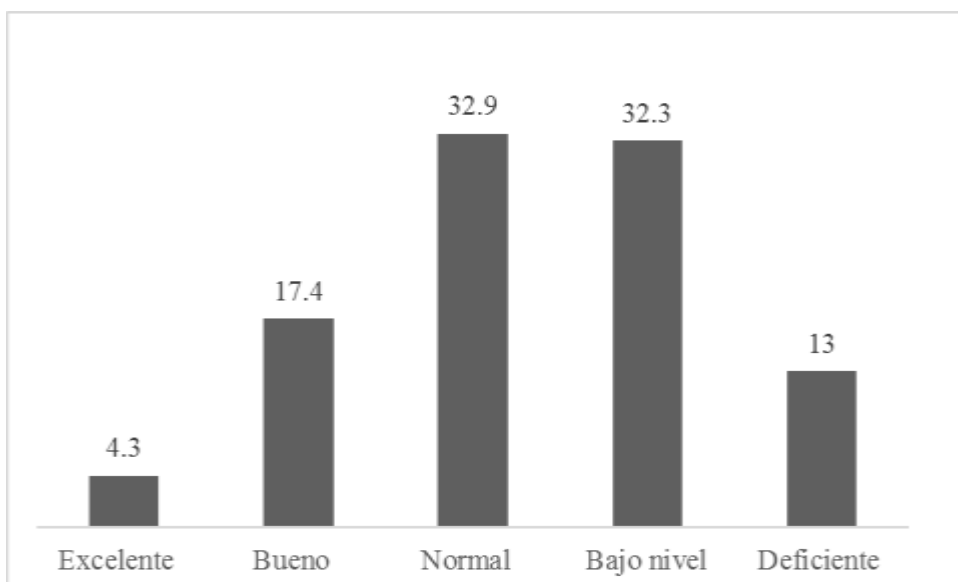
Esto quiere decir que el 34.8 % mayormente presenta un nivel “normal” de habilidades sociales alternativas a la agresión esto quiere decir que cuentan con el empleo de control para defender sus derechos para evitar problemas, es decir que estos esto quiere decir, que están en proceso en cuanto al empleo de control para defender sus derechos, para evitar problemas. Seguido de un nivel bajo de habilidades alternativas a la agresión con un 24.2%, además de un deficiente nivel de habilidades sociales alternativas a la agresión con un 19.3%. Sin embargo, un 16.8% presenta un buen nivel lo que alude a que si algunos mantienen una actitud asertiva frente a situaciones. Por último, un 4.9% es excelente y alude a un pequeño porcentaje de la muestra. Por ende, esta habilidad aún se encuentra en formación.

Tabla 24

*Dimensión V: Habilidades para hacer frente al estrés.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Excelente	7	4.3
Bueno	28	17.4
Normal	53	32.9
Bajo nivel	52	32.3
Deficiente	21	13.0
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.



*Figura 21. Dimensión V: Habilidades para hacer frente al estrés.*

Fuente: Tabla 24. Elaboración propia

En la Tabla 24 y Figura 21, se puede apreciar en cuanto a la dimensión de “habilidades para hacer frente al estrés”. Se observa que, el 32.9% presenta un nivel normal de habilidades sociales para hacer frente al estrés, un 32.3% se encuentran en un nivel bajo, un 17.4 % un nivel bueno, seguido de un nivel deficiente con un 13%. Por el contrario, un 4.3% que muestran un excelente nivel.

Esto quiere decir que el 32.9 % mayormente presenta un nivel “normal” de habilidades sociales para hacer frente al estrés esto quiere decir que se encuentran en proceso de prepararse para las situaciones difíciles y presión grupal, un 32.3% se encuentran en un bajo nivel lo cual quiere decir que presentan limitaciones para responder al estrés lo cual ocasiona baja tolerancia a la frustración, un 17.4% un nivel bueno lo cual quiere decir que si mantiene una actitud serena. Seguido de un 13% deficiente porque eso demostraría que algunos alumnos si tendrían un conflicto emocional frente a situaciones que exijan presión. Por el contrario, un 4.3% que muestran un excelente nivel eso quiere decir que solo una pequeña parte presenta una sobresaliente capacidad para enfrentar dificultades en el medio social.

Tabla 25

*Dimensión VI: Habilidades de planificación.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Excelente	3	1.8
Bueno	9	5.6
Normal	55	34.2
Bajo nivel	52	32.3
Deficiente	42	26.1
Total	161	100%

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

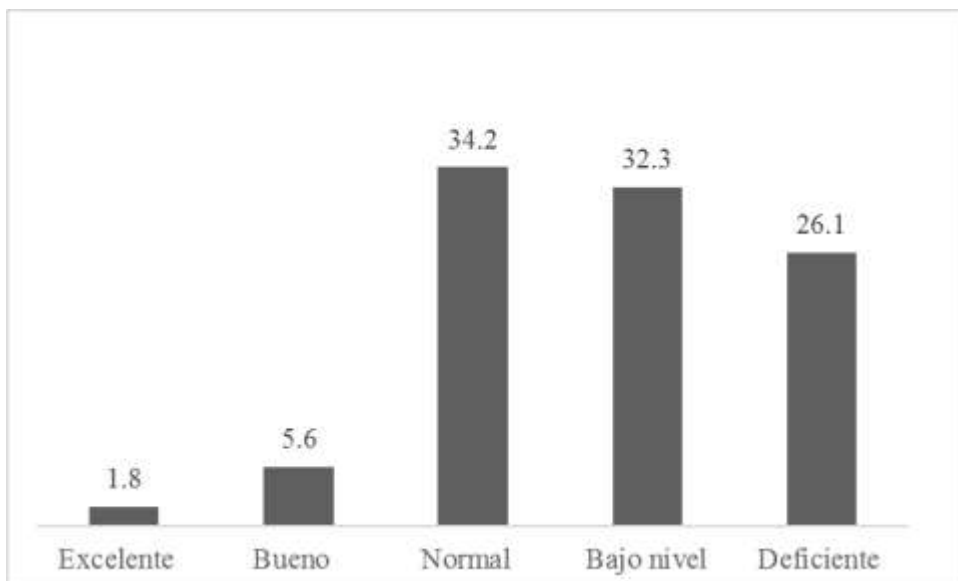


Figura 22. Dimensión VI: Habilidades de planificación.

Fuente: Tabla 25. Elaboración propia

En la Tabla 25 y Figura 22, se puede apreciar en cuanto a la dimensión de “habilidades sociales de planificación”. Que el 34.2% presenta un nivel normal de habilidades de este tipo, seguido de un nivel bajo con un 32.3%, por consiguiente, un 26.1% es deficiente. Sin embargo, un 5.6% manifiesta un nivel bueno de esta habilidad, y por último un 1.8% que manifiesta un nivel excelente.

Esto quiere decir que el 34.2 % mayormente presenta un nivel “normal” de habilidades sociales de planificación esto quiere decir que este grupo se encuentran en proceso para asumir las decisiones, establecer objetivos y prioridades, dando la relevancia a las demandas sociales, seguido de un nivel bajo con un 32.3% por consiguiente, un 26.1% es deficiente y tiene carencias para establecer su prioridad, Sin embargo, un 5.6% manifiesta un buen nivel de esta habilidad lo cual les permite responder bien frente a las exigencias del medio, y por último un 1.8% que manifiesta que es sobresaliente su capacidad para planificar, y concretar metas y acciones. En conclusión, necesita reforzamiento para mejorar los niveles.

## 5.4. Comprobación de las hipótesis

### 5.4.1. Prueba de la hipótesis general

$H_1$ : Existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_0$ : No existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_a$ : Existe una relación débil entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

**Estadístico de prueba:** Coeficiente de Rho de Spearman

**Cálculos:** Utilizando el programa estadístico SPSS v.24 se obtienen los valores del coeficiente de relación de Rho de Spearman

**Tabla 26:** Tabla cruzada: habilidades sociales y adicción a videojuegos

Niveles	Bajo	Moderado	Alto	Total
Excelente	3	3	2	8
Bueno	16	2	2	20
Normal	24	24	0	48
Bajo nivel	18	23	0	41
Deficiente	24	20	0	44
Total	85	72	4	161

**Tabla 27:** *Correlaciones hipótesis general*

			Habilidades sociales	Adicción a videojuegos
Rho	Habilidades de sociales	Coefficiente de relación	1,000	-.246
		Sig. (bilateral)	.	.03
Spearman	Adicción a videojuegos	N	161	161
		Coefficiente de relación	-.246	1,000
		Sig. (bilateral)	.03	.
		N	161	161

**Decisión:**

Se observa que la categoría habilidades sociales está relacionado con la adicción a videojuegos según la correlación de Spearman de -0.246 representando ésta una correlación inversamente proporcional, con una Sig. (bilateral) de  $0.03 < 0,05$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna.

**Se concluye que:**

Se concluye de los resultados que existe una correlación inversa, lo que nos señala que un mayor nivel de habilidades sociales está asociado con menor incidencia a la adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las habilidades sociales no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna.

**5.4.2. Prueba de las hipótesis específicas****1° hipótesis específica**

$H_1$ : El nivel de habilidades sociales en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019; es normal.

$H_0$ : El nivel de habilidades sociales en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019; no es normal.



**Tabla 19:** *Niveles de habilidades sociales.*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Excelente	8	4.9
Bueno	20	12.4
Normal	48	29.8
Bajo nivel	41	25.5
Deficiente	44	27.3
Total	161	100%

**Decisión:**

Se observa que en la tabla 19, existe evidencias que el nivel normal de habilidades sociales es el que predomina en los alumnos de primer año de secundaria de la Institución Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019; por lo cual se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis del investigador.

**Se concluye que:**

De lo resultados obtenidos se encontró que la hipótesis 1, ha quedado completamente comprobada, es decir que lo que predomina es el nivel normal con un porcentaje de 29.8%.

**2° hipótesis específica**

$H_1$ : El nivel de adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019; es bajo.

$H_0$ : El nivel de adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019; no es bajo.

**Tabla 14:** *Niveles de adicción a videojuegos*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	85	52.8
Moderado	72	44.7
Alto	4	2.5
Total	161	100%

**Decisión:**

Se observa que en la tabla 14, existe evidencias que el nivel bajo de adicción a los videojuegos es el que predomina en los alumnos de primer año de secundaria de la Institución Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019; por lo cual se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis del investigador.

**Se concluye que:**

De lo resultados obtenidos se encontró que la hipótesis 2, ha quedado comprobada, es decir que lo que predomina es el nivel bajo con un porcentaje de 52.8%.

**3° hipótesis específica**

$H_1$ : Existe relación directa y significativa entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_0$ : No existe relación directa y significativa entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_a$ : Existe una relación débil entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

**Estadístico de prueba:** Coeficiente de Rho de Spearman

**Cálculos:** Utilizando el programa estadístico SPSS v.24 se obtienen los valores del coeficiente de relación de Rho de Spearman.

**Tabla 28:** *Correlaciones de la 3° hipótesis específica*

			Primeras habilidades sociales	Adicción a videojuegos
Rho de Spearman	Primeras habilidades sociales	Coefficiente de relación	1,000	-.294
		Sig. (bilateral)	.	.02
		N	161	161
	Adicción a videojuegos	Coefficiente de relación	-.294	1,000
		Sig. (bilateral)	.02	.
		N	161	161

**Decisión:**

Se observa que las primeras habilidades sociales están relacionadas con la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de - 0.294 representando ésta una correlación inversamente proporcional, con una Sig. (bilateral) de  $0.02 < 0,05$ ; por lo cual se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna.

**Se concluye que:**

De lo resultados obtenemos que existe una correlación inversa, ya que el mayor nivel de primeras habilidades sociales se encuentra asociado con bajos niveles de adicción a los videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las primeras habilidades sociales no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna.

**4° hipótesis específica**

$H_1$ : Existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_0$ : No existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

Ha: Existe una relación débil entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

**Estadístico de prueba:** Coeficiente de Rho de Spearman

**Cálculos:** Utilizando el programa estadístico SPSS v.24 se obtienen los valores del coeficiente de relación de Rho de Spearman

**Tabla 29:** Correlaciones de la 4<sup>o</sup> hipótesis específica

			Habilidades sociales avanzadas	Adicción a videojuegos
Rho de Spearman	Habilidades sociales avanzadas	Coeficiente de relación	1,000	-.366
		Sig. (bilateral)	.	.001
		N	161	161
	Adicción a videojuegos	Coeficiente de relación	-.366	1,000
		Sig. (bilateral)	.001	.
		N	161	161

### Decisión

Se observa que las habilidades sociales avanzadas están relacionadas con la adicción a los videojuegos con una correlación de Spearman de - 0.366, representando ésta una correlación inversamente proporcional, y un Sig. (bilateral) de  $0.001 < 0,05$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna.

### Se concluye que:

Se concluye de los resultados obtenidos que existe una correlación inversa, lo que nos indica que un mayor nivel de habilidades sociales avanzadas está asociado con bajos niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las habilidades sociales avanzadas no son determinantes, pero si

moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna.

### 5° hipótesis específica

H<sub>1</sub>: Existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

H<sub>0</sub>: No existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

H<sub>a</sub>: Existe una relación débil entre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

**Estadístico de prueba:** Coeficiente de Rho de Spearman

**Cálculos:** Utilizando el programa estadístico SPSS v.24 se obtienen los valores del coeficiente de relación de Rho de Spearman

**Tabla 30:** Correlaciones de la 5° hipótesis específica

			Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Adicción a videojuegos
Rho de Spearman	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Coeficiente de relación	1,000	-.405
		Sig. (bilateral)	.	.001
		N	161	161
	Adicción a videojuegos	Coeficiente de relación	-.405	1,000
		Sig. (bilateral)	.001	.
		N	161	161

**Decisión:**

Se observa que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos están relacionadas con la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de - 0.405 representando ésta una correlación inversamente proporcional, con una Sig. (bilateral) de  $0.001 < 0,05$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna.

**Se concluye que:**

Se concluye de los resultados obtenidos que existe una correlación inversa, lo que nos indica que un mayor nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos está asociado con bajos niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las habilidades relacionadas con los sentimientos no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna.

**6° hipótesis específica**

$H_1$ : Existe relación directa y significativa entre las habilidades alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_0$ : No existe relación directa y significativa entre las habilidades alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_a$ : Existe una relación débil entre las habilidades sociales alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

**Estadístico de prueba:** Coeficiente de Rho de Spearman

**Cálculos:** Utilizando el programa estadístico SPSS v.24 se obtienen los valores del coeficiente de relación de Rho de Spearman

**Tabla 31:** Correlaciones de la 6° hipótesis específica

		Habilidades alternativas a la agresión	
			Adicción a videojuegos
Rho de Spearman	Habilidades alternativas a la agresión	Coeficiente de relación Sig. (bilateral)	1,000 -
		N	161
	Adicción a videojuegos	Coeficiente de relación Sig. (bilateral)	-.405 .001
		N	161

**Decisión:**

Se observa que las habilidades alternativas a la agresión están relacionadas con la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de - 0.405 representado ésta una correlación inversamente proporcional, y con una Sig. (bilateral) de  $0.001 < 0,05$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna.

**Se concluye que:**

Se concluye de los resultados obtenidos que existe una correlación inversa, lo que nos expresa que un mayor nivel de habilidades alternativas a la agresión está asociado con bajos niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las habilidades alternativas a la agresión no son determinantes, pero sí moderadamente influyentes para presentar la adicción a videojuegos que presentan los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna.

### 7° hipótesis específica

H<sub>1</sub>: Existe relación directa y significativa entre las habilidades para hacer frente al estrés y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

H<sub>0</sub>: No existe relación directa y significativa entre las habilidades para hacer frente al estrés y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

H<sub>a</sub>: Existe una relación débil entre las habilidades para hacer frente al estrés y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

**Estadístico de prueba:** Coeficiente de Rho de Spearman

**Cálculos:** Utilizando el programa estadístico SPSS v.24 se obtienen los valores del coeficiente de relación de Rho de Spearman.

**Tabla 32:** Correlaciones de la 7° hipótesis específica

			Habilidades para hacer frente al estrés	Adicción a videojuegos
Rho de Spearman	Habilidades para hacer frente al estrés	Coeficiente de relación	1,000	-.385
		Sig. (bilateral)	.	.002
		N	161	161
	Adicción a videojuegos	Coeficiente de relación	-.385	1,000
		Sig. (bilateral)	.002	.
		N	161	161

### Decisión:

Se observa que las habilidades sociales para hacer frente al estrés están relacionadas con la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de - 0.385



representando una correlación inversamente proporcional, y con una Sig. (bilateral) de  $0.002 < 0,05$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna.

**Se concluye que:**

Se concluye de los resultados obtenidos que existe una correlación inversa, lo que nos señala que un mayor nivel de habilidades para hacer frente al estrés está asociado con bajo niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las habilidades para hacer frente al estrés no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna.

**8° hipótesis específica**

$H_1$ : Existe relación directa y significativa entre las habilidades de planificación y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_0$ : No existe relación directa y significativa entre las habilidades de planificación y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

$H_a$ : Existe una relación débil entre las habilidades de planificación y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

**Estadístico de prueba:** Coeficiente de Rho de Spearman

**Cálculos:** Utilizando el programa estadístico SPSS v.24 se obtienen los valores del coeficiente de relación de Rho de Spearman.

**Tabla 33:** *Correlaciones de la 8° hipótesis específica*

			Habilidades planificación	Adicción a videojuegos
Rho de Spearman	Habilidades de planificación	Coefficiente de relación	1,000	-.278
		Sig. (bilateral)	.	.03
		N	161	161
	Adicción a videojuegos	Coefficiente de relación	-.278	1,000
		Sig. (bilateral)	.03	.
		N	161	161

**Decisión:**

Se observa que las habilidades de planificación están relacionadas con la adicción a los videojuegos con una correlación de Spearman de - 0.278 representando ésta una correlación inversamente proporcional, con una Sig. (bilateral) de  $0.03 < 0,05$ ; entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna.

**Se concluye que:**

Se concluye de los resultados obtenidos que existe una correlación inversa, lo que nos indica un mayor nivel de habilidades de planificación está asociado con bajos niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las habilidades de planificación no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna.

## 5.5 Discusión

El presente trabajo estudió la relación entre las habilidades sociales y la adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa “Dr. Luis Alberto Sánchez” Tacna-2019; a continuación, se discuten los resultados en orden de las hipótesis específicas y finalmente la hipótesis general.

En primera instancia, en cuanto a la variable habilidades sociales (Tabla 19), los hallazgos revelan que el nivel normal ocupa un 29.8%, seguido de un nivel deficiente con un 27.3%, un nivel bajo de habilidades sociales con un 25.5%, un nivel bueno con un 12.4% y finalmente un nivel excelente de habilidades sociales con el 4.9% en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa “Luis Alberto Sánchez”; estos datos se encuentran acorde a la realidad presentada en el alumnado de la muestra porque están en proceso de formación de las habilidades sociales, por ello es necesario entrenarlas desde una temprana edad, de tal manera que cuando lleguen a la etapa secundaria sepan responder a las exigencias sociales desarrollando una identidad saludable.

En estudios realizados con anterioridad, se observa que guarda relación con lo encontrado en la presente investigación. A nivel local, Navarro (2014), desarrolló su investigación en una muestra de adolescentes de secundaria de la I.E Coronel Bolognesi, donde obtuvo un mayor puntaje el nivel medio de habilidades sociales con el 65.8%; a su vez, a nivel internacional, en Colombia, Gonzales, Franco, Marín y Restrepo (2018), encontraron en una muestra de adolescentes de una institución educativa de Armenia, que el nivel medio-alto de habilidades sociales es el que predomina con un 84.2%. Del mismo modo, Romo (2018) en una muestra de estudiantes de secundaria de la institución educativa Internacional Elim de Villa El Salvador encontró una mayor frecuencia en el nivel perteneciente a la categoría promedio de habilidades sociales con un 27.6%. Asimismo, Apaza y Bedregal (2014), en una muestra de una institución educativa Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau- Cayma, Arequipa, resaltó el nivel promedio de habilidades sociales con el 22.83%.

Por otro lado, el estudio de Ortega (2019) en la ciudad de Lima, en un estudio de los profesionales de una institución de obras de asistencia social- colonia de niños y

niñas reportó que la mayoría de estos presentaron un nivel alto de habilidades sociales, representado por un 55%. En el ámbito internacional, Betancouth, Zambrano, Ceballos, Benavides y Villota (2017) en Antioquía- Colombia, en un estudio de las habilidades sociales relacionadas con el proceso de comunicación en una muestra de adolescentes, se evidenció que la mayoría de los estudiantes de una institución pública de la ciudad presentaban un nivel alto de habilidades sociales, evidenciado por un 60.5%; asimismo, Carranza (2014) llevó a cabo en la ciudad de Trujillo, una investigación en adolescentes del Programa Integral Nacional para el Bienestar Familiar (INABIF), en donde se halló que la mayoría de ellos presentaban un nivel muy alto de habilidades sociales, representado por un 24%.

Estas últimas investigaciones difieren en los resultados respecto al nivel de habilidades sociales en la presente investigación, pudiendo deberse a lo que sostiene Papalia (2010) donde refiere que la adolescencia es una etapa donde se manifiestan cambios físicos, psicológicos, emocionales y sociales, además de la búsqueda de una identidad, y en la cual entorno social tiene significativa influencia en ellos.

Respecto a la variable adicción a los videojuegos (Tabla 14), se evidencia que predomina un nivel de bajo que corresponde al 52.8% del total de estudiantes evaluados, lo cual indica que se aproxima a la mitad de individuos evaluados, seguido de un nivel moderado con un 44.7% y un alto nivel que consta de un 2.5%. Es interesante encontrar similitud con otros estudios realizados, a nivel internacional, en el país de España, Lozano et al., realizó un estudio en escolares de 10 y 12 años del colegio de la provincia de Granada, donde encontró que mayormente se presentó un nivel bajo de problemática de uso de videojuegos con el 35.6%; asimismo, Andrade, Carbonell y López (2018), en una muestra de estudiantes de secundaria de instituciones educativas del Ecuador, se observa un nivel no problemático de uso de videojuegos representado en 98.69%. Del mismo modo, en Lima, Vara (2018) en una investigación en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, obtuvo que el 26.1% denotaban un nivel leve de adicción a videojuegos. Referente a esto, ha crecido la demanda de personas, estudiantes o jóvenes que hacen uso de los videojuegos; sin embargo, la mayoría de estudiantes presentan un nivel bajo y moderado de adicción a los

videojuegos. A pesar de estos resultados es necesario realizar la prevención para supervisar a los estudiantes que hacen abuso de los videojuegos, para que no descuiden sus actividades académicas, hábitos alimenticios y patrones de sueño por estar sumergidos en los medios tecnológicos de entretenimiento.

En cuanto a la relación sobre las primeras habilidades sociales y la adicción a los videojuegos, se concluye con un Rho de  $-0.294$  y  $p=0.02$ , siendo así una relación inversa y débil; es decir el mayor nivel de primeras habilidades sociales se encuentra asociado con menor incidencia a la adicción a los videojuegos; sin embargo, la relación es débil, concluyendo que las primeras habilidades sociales no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna. Por otro lado, en el estudio propuesto por Alave y Pampa (2018) no encontró relación significativa entre dependencia a videojuegos y la dimensión primeras habilidades sociales con una  $\rho=-0.69$ , esto se debe a que este tipo de habilidades primarias son consideradas innatas en el área social del ser humano.

Con respecto a la correlación entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos se obtuvo un Rho de  $-0.366$  y  $p=0.001$ , siendo así una correlación inversa y débil; es decir que las habilidades sociales avanzadas no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna. En cambio, Alave y Pampa (2018) en su investigación encontró que en esta dimensión de habilidades sociales avanzadas no guarda ningún vínculo con la dependencia a videojuegos.

Así tenemos la correlación entre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos y la adicción a los videojuegos con un Rho de  $-0.405$  y  $p=0.01$ , siendo así una correlación inversa y débil; es decir que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna. Este resultado guarda relación con la investigación de Alave y Pampa (2018) en donde encontraron que, si existe relación

entre la dependencia a videojuegos y esta dimensión, porque ante una mayor dependencia a videojuegos han mostrado más dificultades para expresarse, comprender y reconocer sentimientos propios y de los demás.

Asimismo, tenemos la correlación entre las habilidades sociales alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos con un Rho de  $-0.405$  y  $p=0.001$ , siendo así una correlación negativa inversa y débil; es decir que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna. Estos resultados se aproximan a los de Olmedo (2018) respecto a la influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes de cuarto grado de primaria de una institución educativa de Arequipa, determinó que con un 95% de confiabilidad con un valor  $t=25,488$  con  $p<0.05$  de significancia, que el uso excesivo de videojuegos influye significativamente en la conducta agresiva de los estudiantes; además en Otoyá y Ramírez (2014) se efectuó un estudio de uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes de primer año de secundaria, utilizándose el análisis de chi square y el RR es  $>1$ , la asociación es positiva; es decir que la presencia del factor se asocia a mayor ocurrencia del evento.

De la misma forma, tenemos la correlación entre las habilidades sociales para hacer frente al estrés y la adicción a videojuegos con un Rho de  $-0.385$  y  $p=0.002$ , dándose así la correlación inversa y débil, es decir que las habilidades sociales para hacer frente al estrés no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna. Este resultado se respalda en lo que aporta Arauz y Pinguz (2017) acerca del estrés académico y adicción a redes sociales en estudiantes comprobando que si existe una correlación positiva entre ellos.

De igual modo, con respecto a la correlación entre las habilidades de planificación y la adicción a videojuegos se obtuvo un Rho de  $-0.278$  y  $p=0.03$ , presentándose así una correlación inversa y débil; es decir que las habilidades sociales de planificación no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a los

videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna.

En cuanto a la hipótesis general planteada en la investigación, se concluye de los resultados que existe una relación inversa y débil entre las habilidades sociales y adicción a videojuegos, así como el valor Rho de Spearman es de - 0.246, lo que representa una correlación baja de las variables; por otro lado, el valor de  $p= 0.03$  es menor al nivel de significancia de 0.05, lo que significa que un mayor nivel de habilidades sociales está asociado con menor incidencia a la adicción a los videojuegos. Asimismo, podemos evidenciar que la relación de estas variables es débil, entendiéndose que la relación de estas no es determinante, pero sí, moderadamente influyentes. Por otro lado, la presente investigación, brinda un aporte significativo en cuanto a las dimensiones de la variable habilidades sociales con la adicción a videojuegos.

Investigaciones como las de Alave y Pampa (2018) en Lima, respaldan los resultados, ya que indicaron la existencia de relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales, cuyo resultado mostró una relación inversa y débil entre las habilidades sociales y adicción a videojuegos; asimismo el valor Rho de Spearman de - 0.132  $p<0.05$ , indica que mientras se dan niveles bajos de dependencia a videojuegos existen más recursos para relacionarse adecuadamente, tomándose en cuenta los mismos instrumentos para la presente investigación. Por otro lado, se muestra la diferencia con la presente investigación, en cuanto a la población evaluada, porque el contexto no es el mismo, ya que en el estudio citado se aplica los instrumentos a todo el nivel secundario por ser una institución educativa de menor alumnado; mientras que en la presente investigación se trabajó con la Institución Luis Alberto Sánchez quien alberga mayor cantidad de estudiantes. Por otro lado, las unidades muestrales son diferentes en el resultado de los encuestados, debido al desarrollo cognitivo y emocional que presentan por la edad.

Por otro parte, se dan como resultado la hipótesis alternativa cuando existe otras posibilidades, en este caso, al predominar una relación débil y negativa entre ambas variables se propone esta; ello se puede deber a que como señala Capa y Vallejos(2010) existen otros factores relacionados con la adicción a videojuegos como son la

funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo); así mismo respaldando ello Díaz (2019) encontró que existe relación negativa significativa entre la autoestima y el riesgo de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de un colegio de Lima.

De la misma manera, la investigación llevada a cabo por Chalco y Guzmán (2018) en Arequipa, comprobó que hay relación existente entre el uso de videojuegos y habilidades sociales en los estudiantes universitarios encuestados, determinándose la relación inversamente proporcional, empero, la relación se considera débil, significando que el uso de videojuegos no es un factor determinante, pero sí moderadamente significativa, similar a la investigación planteada. Por otro lado, Huancapaza y Huanca (2018) encontraron en su investigación la relación entre las habilidades sociales y la adicción a las redes sociales en instituciones educativas del distrito de Cayma con una  $\rho = -0.451$  lo que indica que a mayor uso de redes sociales es menor el desarrollo de habilidades sociales; ello también se refleja de manera similar en la investigación planteada.

En la ciudad de Tacna, el estudio realizado por Morales (2013) halló que existen factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en estudiantes adolescentes de una institución educativa, encontrándose que existe una mayor predisposición a tener adicción a internet dado por la edad, el tipo de familia, frecuencia de uso y el tiempo de conexión. Así también Villanueva (2015) en su investigación de la relación entre autoestima y adicción a redes sociales, encontró que existe relación entre ambas variables, mostrando una alerta sobre la necesidad de estudiar variables de riesgo para prevenir este tipo de adicciones; por lo tanto, en la investigación planteada sobre las habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria, se concluye que existe relación en ambos. Estos resultados corroboraron lo planteado por Damas y Escobedo (2017) quien sostiene que los adolescentes son más vulnerables a la adicción, esto se da debido a que pasan por una etapa de transición de madurez, de formación de personalidad; por tal razón, pueden verse afectados con baja autoestima, impulsividad externa, altos niveles de ansiedad, entre otros.



Por último, es necesario enfatizar que de acuerdo a la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017) la adicción a videojuegos sería incluida en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). Además, estudios nacionales que se refieren a este tipo de adicciones no químicas describen consecuencias significativas en las personas. La investigación realizada por Capa y Vallejo (2010) en centros educativos de secundaria de Lima Metropolitana destacó que solo 2 de cada 10 adolescentes son dependientes a estos videojuegos, y de cada 10 jóvenes solo 8 llegan a usarlo. Por lo que, la apertura de las investigaciones con muestras más significativas, conllevaría a brindar a las profesionales de la salud mental oportunidades para que desarrollen estrategias y métodos de ayuda a los escolares considerando sus capacidades y autenticidad, a fin fortalecer los factores protectores para su bienestar emocional.

En tal sentido, se sugiere promover programas de prevención y promoción con las variables habilidades sociales y adicción a videojuegos, planteando alternativas de solución que enriquezcan la labor educativa al tomar medidas adecuadas. Esto es apoyado por Monasterio (2019) quien indica que las habilidades sociales son fundamentales para llevar una interacción eficaz con los demás, brindando los recursos para responder de modo positivo ante situaciones de estrés, para favorecer la comunicación asertiva con los pares, al identificar y gestionar las emociones de forma adecuada, entre otras manifestaciones, y prevenir futuras patologías psicoemocionales.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

#### 6.1. CONCLUSIONES

##### **Primera:**

Se determinó que el nivel normal de habilidades sociales es el que predomina en los estudiantes de primer año de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez, 2019.

##### **Segunda:**

Se logró determinar el nivel bajo de adicción a videojuegos es el que predomina en los estudiantes de primer año de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez, 2019.

##### **Tercera:**

Se determinó que existe una relación inversamente proporcional entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de -0.294 representando con una Sig. (bilateral) de  $0.02 < 0,05$ . Es decir que, el mayor nivel de primeras habilidades sociales se encuentra asociado con bajos niveles de adicción a los videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las primeras habilidades sociales no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

##### **Cuarta:**

Se determinó que existe una relación inversamente proporcional entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a los videojuegos con una correlación de Spearman de -0.366, representando con un Sig. (bilateral) de  $0.001 < 0,05$ . Es decir que,

un mayor nivel de habilidades sociales avanzadas está asociado con bajos niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que estas no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

**Quinto:**

Se determinó que existe una relación inversamente proporcional entre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos están relacionadas con la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de - 0.405 representando ésta una correlación inversamente proporcional, con una Sig. (bilateral) de  $0.001 < 0,05$ . Es decir que, un mayor nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos está asociado con bajos niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que éstas no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

**Sexto:**

Se determinó que existe una relación inversamente proporcional entre las habilidades sociales alternativas a la agresión están relacionadas con la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de -0.405 representando ésta una correlación proporcional, y con una Sig. (bilateral) de  $0.001 < 0,05$ . Es decir que, un mayor nivel de habilidades alternativas a la agresión está asociado con bajos niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las habilidades que estas no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar la adicción a videojuegos que presentan los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

**Séptimo:**

Se determinó que existe una relación inversamente proporcional entre las habilidades sociales para hacer frente al estrés están relacionadas con la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de - 0.385 representando una correlación

inversamente proporcional, y con una Sig. (bilateral) de  $0.002 < 0,05$ . Es decir que, un mayor nivel de habilidades para hacer frente al estrés está asociado con bajo niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que estas no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

**Octavo:**

Se determinó que existe una relación inversamente proporcional entre las habilidades de planificación y la adicción a videojuegos con una correlación de Spearman de  $-0.278$  representando ésta una correlación inversamente proporcional, con una Sig. (bilateral) de  $0.03 < 0,05$ . Es decir que, un mayor nivel de habilidades de planificación está asociado con bajos niveles de adicción a videojuegos, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que estas no son determinantes, pero si moderadamente influyentes para presentar una adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.

**Noveno:**

Finalmente, se ha comprobado que existe relación inversamente proporcional entre las habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019. Mediante la correlación Rho de Spearman, siendo el p valor de  $0.03$  y el Rho calculado de  $-0.246$ , ello indica que, si existe correlación entre ambas variables, sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que las habilidades sociales no son determinantes, pero si moderadamente significativas para presentar una adicción a los videojuegos.

## **6.2. SUGERENCIAS**

### **Primera:**

Se sugiere que los directivos de la Institución Educativa propongan un programa de intervención para los estudiantes, con estrategias adecuadas en el manejo de programas informáticos, uso de celulares, computadoras u otros medios virtuales, que favorezcan el uso correcto y mesurado.

### **Segunda:**

La institución educativa a través de su órgano representativo y el comité responsable deben aplicar talleres educativos para promover el buen uso de la tecnología a favor de los aprendizajes.

### **Tercera:**

Brindar talleres a los padres de familia para educarlos en el uso básico de las herramientas de la Tecnología de la Información y Comunicación, para que actúen con responsabilidad, frente a sus hijos al establecer y vigilar el horario en el manejo de la tecnología.

### **Cuarto:**

Brindar talleres mensuales por parte de los psicólogos a los docentes para sensibilizarlos y concientizarlos respecto a la importancia del manejo de las habilidades sociales en la enseñanza aprendizaje.

### **Quinto:**

Formar comités con docentes tutores que velen por el bienestar educativo para que realicen el seguimiento a los estudiantes con bajo rendimiento académico y ausencia escolar, por entretenimientos en videojuegos y/o redes virtuales, debido a los múltiples riesgos a los que se enfrentan por ser vulnerables.

**Sexto:**

Se sugiere que el psicólogo aplique un instrumento que le permita detectar la prevalencia de la adicción a los videojuegos en función de los estudiantes de primer año de educación secundaria, ya que el resultado se está haciendo cada vez más evidente en este grupo de adolescentes.

**Séptimo:**

Promover talleres a favor de los padres y los estudiantes de la Institución Educativa Dr. Luis Alberto Sánchez, a través del comité de TOE para promover la concientización sobre el manejo, empoderamiento e importancia de las habilidades sociales, así como el uso de destrezas interpersonales, que favorezcan una mejor convivencia escolar entre sus pares y por ende repercuta en el ámbito familiar, preparándolos para futuras y/o actuales exigencias del medio social y una autorrealización saludable.

## REFERENCIAS

- Alave, S. M., & Pampa, S. N. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. (Tesis de licenciatura), Universidad Peruana Unión, Facultad de Ciencias de la Salud, Lima.
- Andrade, L.; Carbonell, X. & López, V. (2018). Variables sociodemográficas y uso problemático de los videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Salud y Drogas*, 19 (1), 1-10.
- Apaza, J. Z., & Bedregal, Y. C. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E. Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau - Cayma. Arequipa 2014*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Enfermería, Arequipa.
- Arana, K. & Butrón, J. (2016). *Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín- Áreas Ingenierías*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Aranda, D., Sánchez, J., & Mohammadi, L. (2019). Percepción y autoevaluación de las habilidades digitales y el juego entre los jóvenes: Un conjunto de datos de España. *Revista Elsevier*, 2(1), 39-43.
- Arellano, M. A. (2012). *Efectos de un programa de intervención psicoeducativa para la optimización de las habilidades sociales de alumnos de primer grado de educación secundaria del centro educativo diocesano El Buen Pastor*. (Tesis de maestría), Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Psicología, Lima.
- Araujo, M. & Pinguz, A. (2017). *Estrés académico y adicción a redes sociales en universitarios de la Molina*. (Tesis de licenciatura). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Asociación Americana de Psiquiatría (2013) *Diagnóstico y manual estadístico de trastornos mentales (5ta ed)*. Washington: Editorial Médica Panamericana.

- Ballena, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red n°4 del Distrito Callao. Lima, Perú.* (Tesis de maestría), Universidad Nacional San Ignacio de Loyola.
- Barrios, K.& Pérez, D. (2018). *Clima social familia y su relación con la adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del Distrito José Luis Bustamante y Rivero.* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Bernal, C. (2010). *Metodologías de la investigación* (3° ed.). Colombia: Editorial Pearson Educación.
- Betancourth, S.; Zambrano, C.; Ceballos, A.; Benavides, V.& Villota, N. (2017). Habilidades sociales relacionadas con el proceso de comunicación en una muestra de adolescentes. *Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas*, 11(18), 133-148.
- Blázquez, F. (2001). *Sociedad de la Información y Educación. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, Dirección General de Ordenación, Renovación y Centros*, Mérida. Venezuela.
- Boza, J.; Amador, J.; Malmierca, D.& González, M. (2017). *Pasos para evitar la adicción a videojuegos. ¿Puedo ayudar a divertirse a mis hijos?.* España: Editorial Dirección General de la Familia y el Menor Consejería de Políticas Sociales y Familia.
- Buiza, C.; García, A.; Alonso, A.; Ortiz, P.; Guerrero, M.; Gonzales, M.; Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(1),129-136.
- Buj, J. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red n°4 del Distrito Callao.* Barcelona, España: HORSORI.
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.* Madrid. Editorial Siglo XXI de España Editores.



- Campos, C. (2017). *Empatía y Habilidades Sociales (Estudio realizado con coordinadores de grupos de mujeres de Iglesia de Dios Pentecostés de América Eben- Ezer de la cabecera departamental de Huehuetenango)*. (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Capa, W., & Vallejos, M. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en Psicología*, 18(1), 1-8.
- Carranza, K. (2014). Funcionamiento familiar y habilidades sociales en adolescentes. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
- Carbonell, X. (2020). El Diagnóstico de Adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo*, 20(20),1-8.
- Chalco, S., & Guzmán, K. A. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación, Arequipa.
- Chico, A., Oros, L., Sicalo, P. & Pereyra, M. (2017). *La familia que soñé*. Argentina: Editorial Asociación Casa Editorial Sudamericana.
- Chóliz, M., & Marco, C. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: Fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30 (1),46-55
- Chóliz, M.; & Marco, C. (2013). Tratamiento cognitivo- conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *Revista Internacional de Psicología y Terapia Psicológica*, 13(1),125-141
- Contreras, R., & Solano, L. y Eguía, J. (2012). *Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Ciencias.
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes de primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019*. (Tesis de licenciatura), Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Facultad de Psicología y Trabajo Social, Lima.

- Damas, F. K., & Escobedo, L. M. (2017). *Adicción a las redes por internet y habilidades sociales en adolescentes, Trujillo - 2016*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de Trujillo, Facultad de Enfermería, Trujillo.
- De La Cruz, Y. (2002). *Videojuegos: generadores de actitudes ludópatas y violentas en los jugadores*. Costa Rica.
- Diario Perú 21 (2019). *El 76% de hombres peruanos juegan videojuegos al menos una vez por semana*. Recuperado de <https://gestion.pe/tendencias/76-hombres-peruanos-juegan-videojuegos-vez-semana-267834-noticia/>
- Díaz, R. (2019). *Autoestima y riesgo de adicción a los videojuegos en adolescentes del quinto año de secundaria del Colegio Santo Domingo, Lima 2017*. (Tesis de licenciatura), Universidad Alas Peruanas, Facultad de Medicina Humana y Ciencias de la Salud, Lima.
- Díez, E. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: Paidós.
- Dongil, E., & Cano, A. (2014). *Habilidades sociales*. Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés.
- Dye, M., & Bavelier, D. (2010). Desarrollo diferencial de las habilidades de atención visual en niños en edad escolar. *Vision Res*,50 (4),452-459.
- Echeburúa, E. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Revista Adicciones*, 22(2), 91-96.
- Eguia, J., Contreras, R.& Solano, L. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. *Revista de Investigación*, 3(2),1-37
- Faulkner, P.& Deakin, W. (2014). El papel de la serotonina en la recompensa, el castigo y la inhibición conductual en humanos: ideas de estudio con reducción aguda de triptófano. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*,46(1), 352- 365.

- Galarza, C. (2012). *Relación entre habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E. Fé y Alegría 11, Comas 2012*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Gamboa, G & Simeón, C. (2018). *Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Federico Villareal, Lima.
- García, B. (2005). *Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular, recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. (Tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.
- García, M. & Frías, A. (2008). *Manual del monitor- monitora del tiempo libre*. España: Editorial Gobierno de Navarra.
- Guerra, J., Pedrera, M., & Revuelta, F. (2018). Percepción de habilidades docentes a través de las emociones mediante el uso de videojuegos de temática social, *Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(2), 57-77.
- Gil, A., & Momblela, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Gismero, E. (2010). *Escala de Habilidades Sociales*. Madrid: TEA Ediciones S.A.
- Gismero, E. (2000). *EHS Escala de Habilidades Sociales*. Madrid: TEA Publicaciones de Psicología Aplicada.
- Goldstein, A. (1995). Manual de Calificación de Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Golstein. Recuperado de [file:///G:/tesis%202020/libross/docdownloader.com\\_habilidades-sociales-goldstein-completo\(1\)lista%20de%20chequeo%20de%20habilidades%20sociales.pdf](file:///G:/tesis%202020/libross/docdownloader.com_habilidades-sociales-goldstein-completo(1)lista%20de%20chequeo%20de%20habilidades%20sociales.pdf)
- Gonzales, J., Franco, D., Marín, J. y Restrepo, S. (2019). Habilidades Sociales y Riesgo Suicida en Adolescentes de una institución Educativa de la Ciudad de Armenia Quindío, Colombia. *Revista Ciencias de la Salud*, 17 (1), 1-20.
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13 (1),445-462.

- Gutiérrez, B. (2002). *Manual de evaluación y entrenamiento en habilidades sociales para personas con retraso mental*. España: Consejería de Sanidad y Bienestar Social.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill Education.
- Herrera, M., Pacheco, M., Palomar, J. & Zavala, D. (2010). La adicción a Facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. *Psicología Iberoamericana*, 18(1), 6-18.
- Huamán, A. (2015). *Habilidad Social en estudiantes de Quinto año del nivel secundaria de una institución educativa de Chiclayo 2015*. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada Juan Mejía Baca, Chiclayo, Perú.
- Huancapaza, M. & Huanca, L. (2018). *Habilidades sociales y adicción a las redes sociales en instituciones educativas del distrito de Cayma, 2018*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación, Arequipa, Perú.
- Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos - Piura. 2016*. (Tesis de maestría). Universidad de Piura, Piura, Perú.
- Imán, M. (2019). *Habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa pública del Callao*. (Tesis de maestría), Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- INEI (2017). El 47% de peruanos entre 6 y 17 años accedió a internet a través de su celular Agencia Peruana de Noticias Andina. Recuperado de <https://andina.pe/agencia/noticia.aspx?id=670341>
- Instituto Nacional de Salud Mental "Honorio Delgado- Hideyo Noguchi"(2014). *Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en*

*el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción*. Recuperado de <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>

- Kyungjin, N. & Hye- Jin, K. (2020). Los factores determinantes del éxito de los juegos móviles en Corea del Sur. *Telecommunications Policy*, 44(2),101-115.
- Lacunza, A. B. (2011). *Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- León, C. (2002). *Manual de evaluación y entrenamiento en Habilidades Sociales para personas con retraso mental*. España. Editorial CEOM.
- Liberato, I. & Polín, J. (2016). *Riesgo en adicciones a redes sociales y adaptación de conducta en estudiantes de 1er ciclo de una Universidad Privada de Lima Este, 2016*. (Tesis de licenciatura). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú.
- López, M. (2017). Presencia de violencia familiar en hogares de estudiantes de la I.E “Mariscal Castilla”-2016. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Lozano, A., Zurita, F., Ubago, J., Molero, P., Ramírez, I.& Núñez, J. (2019). Videojuegos, práctica de actividad física, obesidad y hábitos sedentarios en escolares de entre 10 y 12 años de la provincia de Granada. *Revista Retos*, 1(35), 42-46.
- Marco & Chóliz (2017). Eficacia de las técnicas de control de impulsividad en la prevención de la adicción a los videojuegos. *Terapia psicológica*, 1(12), 57-69.
- Marengo, L., Herrera, L., Cotinho, T. & Rotela, G. (2015). ¿Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 1(2), 1-12.
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 56(2),1-21.

- Mateo, L. (2019). *Uso de videojuegos en estudiantes de 1°er grado de secundaria de la I.E 3051 El Milagro, Independencia 2019*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Moncada, J. & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Revista Retos nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 1(21),43-49.
- Monasterio, A. (2019). *Habilidades sociales y conductas de riesgo en adolescentes de una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana*. (Tesis de grado). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Morales, L. D. (2013). *Factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes de la I.E. Jorge Martorell Flores, Tacna - 2012*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Facultad de Ciencias de la Salud, Tacna.
- Muñoz, Y. (2016). La ludopatía: Revisión y análisis hacia un modelo integral. *Drogas y comportamiento adictivo*. 1(2), 201-209.
- Navarro, R. R. (2014). *Desarrollo de habilidades sociales y su relación con la edad de los adolescentes de 1ro a 5to de secundaria en la institución educativa Coronel Bolognesi. Tacna Perú 2013*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, Perú.
- Olmedo, D. (2016). *Influencia de los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes del 4to grado de primaria sección "A" de la Institución Educativa "Latinoamericano" del Distrito de Paucarpata- Arequipa 2015*. (Tesis de licenciatura), Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú.
- Organización Mundial de la Salud, OMS. (2017). *OMS coloca al trastorno por videojuegos entre problemas de salud mental*. Lima. Recuperado de <https://www.infobae.com/salud/2017/12/22/la-oms-reconoce-al-trastorno-por-videojuegos-como-un-problema-mental/>

- Otoya, L. & Ramírez, L. (2016). *Uso de videojuegos de internet como factor predisponente para la presencia de violencia en adolescentes, primer año de secundaria, Institución Educativa San Juan- Trujillo 2014*. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú.
- Papalia, D., Wendkos, S.& Duskin, R. (2011). *Desarrollo Humano*. México. Editorial McGraw- Hill.
- Parra, M. (2016). *Influencia de las Redes Sociales en el Bajo Rendimiento Académico de los Estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica, de la Escuela de Educación Básica "Catamoya", en el año lectivo 2015-2016*. (Tesis de licenciatura). Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador.
- Peñafiel, E. & Serrano, C. (2010). *Habilidades sociales*. España: Editorial Editex.
- Pereyra, M., Oros, L., Sicalo, P. & Chico, A. (2017). *La familia que soñé*. Argentina: Asociación Casa Editora Sudamericana.
- Radio Corporación Calisaya, RCC (2019). *Ubican a ocho menores en cabinas sin filtros para páginas de adultos en el Distrito de Gregorio Albarracín*. Recuperado de <https://www.munialbarracin.gob.pe/noticias/2263-en-operativo-hallan-a-8-menores-de-edad-en-cabinas-sin-filtros-para-paginas-de-adultos>
- Radio Programas del Perú, RPP (2016). *Consumo de videojuegos ha crecido 40% en los dos últimos años*. Recuperado de <https://elcomercio.pe/economia/dia-1/consumo-videojuegos-crecido-40-dos-ultimos-anos-263614-noticia/?ref=ecr>
- Reick, T. (1942). *El estudio sobre Dostoviesky: En treinta años con Freud*. London: Editorial Hogarth Press.
- Romo, D. S. (2018). *Adicción a internet y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la institución educativa Internacional Elim de Villa El Salvador - 2017*. (Tesis de posgrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Rojas, T. (1995). *Manual de Calificación y Diagnóstico de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein*. Recuperado de [file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/docdownloader.com\\_habilidades-sociales-](file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/docdownloader.com_habilidades-sociales-)

goldstein-

completo(1)lista%20de%20chequeo%20de%20habilidades%20sociales.pdf

- Rojas, M. (2013). *Epidemiología Nacional del Juego, uso de Internet y Redes Sociales Virtuales en el Perú y Fundamentos Clínicos*. Perú: Editorial Cedro.
- Salas, E. (2014). *Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud*. Lima: Cultura
- Salcedo, I. D. (2016). *Relación entre adicción a redes sociales y autoestima en jóvenes universitarios de una universidad particular de Lima*. (Tesis de maestría). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú.
- Sánchez, D. (2016). *Ansiedad y habilidades sociales en alumnos del nivel secundario de una institución educativa policial de Trujillo*. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada del Norte, Trujillo, Perú.
- Santos, J. (2012). *Manual de Intervención en Juego Patológico*. México. Editorial Pidca.
- Saravia, K. P. (2018). *Clima social familiar y las habilidades sociales en estudiantes de tercero de secundaria de instituciones educativas del distrito coronel Gregorio Albarracín Lanchipa - Tacna, 2017*. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada de Tacna, Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades, Tacna, Perú.
- Skinner, B. (1971). *Ciencia y conducta humana*. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Soto, R. (2014). *Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos a partir de una revisión bibliográfica integrativa*. (Tesis de licenciatura), Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Chile.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M.& Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250.
- Tintaya, L. (2014). *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E. José Rosa Ara - Tacna, 2013*. (Tesis de



licenciatura), Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Facultad de Ciencias de la Salud, Tacna, Perú.

Torres, A. & Carbonell, X. (2015). Adicción a los videojuegos en línea: Tratamiento mediante el programa PIPATIC. *Revista de Psicología*, 33(2), 67-75.

Urbina, A. C. (2013). *Habilidades sociales en adolescentes que practicaron en su niñez juegos tradicionales guatemaltecos*. (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades, Guatemala, México.

Vara (2018). *Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017*. (Tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

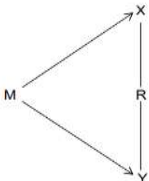
Vásquez, M. (2017). *Habilidades sociales en adolescentes de 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Julio César Escobar del Distrito de Miraflores, Lima, periodo 2017*. Iquitos, Perú. (Tesis de licenciatura). Universidad Científica del Perú, Iquitos, Perú.

Villanueva, V. (2016). *Relación entre Personalidad y Adicción a redes sociales en los estudiantes de la Carrera Profesional de Psicología de la Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades de la Universidad Privada de Tacna, Perú*. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada de Tacna, Tacna, Perú.

**ANEXOS**

**ANEXO 01: Matriz de consistencia**

<b>Título:</b> “Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019”			
<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables/ dimensiones</b>
<p><b>General:</b> ¿Qué relación existe entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019?</p>	<p><b>General:</b> Determinar la relación existente entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.</p>	<p><b>General:</b> Existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.</p>	<p><b>VARIABLE 1:</b> Habilidades sociales  Dimensiones: - Primeras habilidades sociales. - Habilidades sociales avanzadas. - Habilidades relacionadas con los sentimientos. - Habilidades relacionadas alternativas a la agresión. - Habilidades para hacer frente al estrés. - Habilidades de planificación</p>
<p><b>Específicos:</b> A) ¿Qué nivel de habilidades sociales presentan los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019? B) ¿Qué nivel de adicción a los videojuegos presentan los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019? C) ¿Qué relación existe entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019?</p>	<p><b>Específicos:</b> A) Determinar la relación existente entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019. B) Determinar el nivel de habilidades sociales que presentan los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019. C) Determinar el nivel de adicción a los videojuegos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.</p>	<p><b>Específicos:</b> A) Existe relación directa y significativa entre las primeras habilidades sociales y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019. B) Existe un nivel normal de habilidades sociales en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019. C) Existe un nivel bajo de adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna 2019.</p>	<p><b>VARIABLE 2:</b> Adicción a videojuegos  Dimensiones: – Abstinencia. – Abuso y tolerancia. – Problemas asociados a los</p>

<p>D) ¿Qué relación existe entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019?</p> <p>E) ¿Qué relación existe entre las habilidades relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019?</p> <p>F) ¿Qué relación existe entre las habilidades alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019?</p>	<p>D) Determinar la relación existente entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.</p> <p>E) Determinar la relación existente entre las habilidades relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.</p> <p>F) Determinar la relación existente entre las habilidades alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.</p>	<p>D) Existe relación directa y significativa entre las habilidades sociales avanzadas y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.</p> <p>E) Existe relación directa y significativa entre las habilidades relacionadas con los sentimientos y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.</p> <p>F) Existe relación directa y significativa entre las habilidades alternativas a la agresión y la adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019.</p>	<p>videojuegos.</p> <p>–</p> <p>Dificultad de control.</p>
<p><b>Tipo / nivel / diseño</b></p>	<p><b>Población y muestra</b></p>	<p><b>Técnicas e instrumentos</b></p>	
<p>Tipo: Descriptiva y correlacional</p> <p>Diseño: No experimental, transeccional</p> 	<p>Ámbito y tiempo social de la investigación.</p> <p>Dentro del campo de la Psicología, las habilidades sociales están cobrando especial relevancia, debido a su relación con diversos factores que inciden en su comportamiento. Por ello el ámbito de estudio, en el cual se enmarca el presente trabajo de investigación son las relaciones interpersonales y la adicción de videojuegos en adolescentes en edad escolar, que cursan el primer grado del nivel secundario en la institución educativa</p>	<p>Técnicas: examen y encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <p><b>Ficha técnica:</b></p> <p>Test de dependencia de Videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autores: Chóliz y Marco (2011)</li> <li>• Adaptación: Salas y Merino (2017)</li> <li>• Forma de administración: grupal</li> <li>• Duración: 10 – 15 minutos (aprox.)</li> <li>• Cantidad de ítems: 25</li> <li>• Alfa de Cronbach: 0.94</li> </ul>	

<p><b>Donde:</b>  M: Muestra de estudiantes  Variable X: Habilidades sociales  R: Relación entre X e Y  Variable Y: Adicción a videojuegos</p>	<p>Luis Alberto Sánchez del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna.</p> <p>Población: 161 estudiantes</p> <p>Total de alumnos por sección:  1ero A: 28  1ero B: 28  1ero C: 28  1ero D: 27  1ero E: 19  1ero F: 31  Total 1er año: 161</p> <p>Al momento de la aplicación de los instrumentos se hallaron en sus respectivas aulas 161 alumnos. Por lo tanto, se trata de una muestra censal según López (1998) pues se trabajará con todos los miembros de la población.</p>	<p><b>Normas de calificación</b>  Calificación: Las respuestas se califican en escala de Likert, contemplando desde los valores 0 al 4.</p> <p><b>Ficha técnica:</b>  Lista de chequeo conductual de habilidades sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autores: Goldstein (1978)</li> <li>• Adaptación: Rojas (1994-1995)</li> <li>• Forma de administración: Individual o grupal</li> <li>• Duración: 10 – 15 minutos (aprox.)</li> <li>• Cantidad de ítems: 50</li> <li>• Alfa de Cronbach: <math>p &lt; .05, .01</math> y <math>.001</math></li> </ul> <p><b>Normas de calificación</b>  Calificación: Las respuestas se califican en escala de Likert, contemplando desde los valores 0 al 4.</p>
--	---	---

Tabla 34: *Áreas de evaluación*

<b>Área</b>	<b>Ítems</b>
Grupo I: Primera habilidades sociales	01-08
Grupo II: Habilidades sociales avanzadas	09-14
Grupo III: Habilidades relacionadas con los sentimientos	15-21
Grupo IV: Habilidades alternativas a la agresión.	22-30
Grupo V: Habilidades para hacer frente al estrés	31-42
Grupo VI: Habilidades de planificación	43-50

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

Tabla 35: *Normas eneatópicas para la muestra de escolares de secundaria de 1° a 5° año.*

<b>Calificación</b>	<b>Puntuación directa en las escalas</b>						<b>Total</b>
	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>	<b>V</b>	<b>VI</b>	
9	34	27	31	41	52	40	209
8	31	25	29	38	49	37	199
7	29	23	27	36	45	35	189
6	27	22	25	33	42	32	179
5	25	20	23	31	39	30	169
4	23	18	21	29	36	27	159
3	21	15	19	26	33	25	149
2	18	14	17	24	29	23	139
1	0	0	0	0	0	0	0

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

Tabla 36: *Baremos habilidades sociales*

Eneatipo 1	Deficiente nivel de Habilidades Sociales
Eneatipo 2 y 3	Bajo nivel de Habilidades Sociales
Eneatipo 4,5 y 6	Normal nivel de Habilidades Sociales
Eneatipo 7 y 8	Normal nivel de Habilidades Sociales
Eneatipo 9	Excelente nivel de Habilidades Sociales

Fuente: Estudio sobre habilidades sociales y dependencia a video juegos en estudiantes de la I.E. Luis Alberto Sánchez/2019. Elaboración propia.

### Test de Dependencia a Videojuegos

#### Instrucciones

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

<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>N</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Totalmente desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Neutral</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>

<b>Nº</b>	<b>Preguntas</b>	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>N</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigo.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					



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

**Nunca = N Rara vez =RV A veces=AV Con frecuencia=CF Muchas veces=MV**

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

COMPRUEBE QUE SE HAYA DADO UNA CONTESTACIÓN A CADA ITEM☺

## LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES

### I. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

**Sexo:** F ( ) M ( ) **Edad:**..... **Grado y sección:** .....

**Distrito de procedencia:** .....

**Vive con:** Ambos padres ( ) Solo padre ( ) Solo con madre ( ) Familiares ( )

**Horas jugando videojuegos por día :**.. Juegas con: Compañeros ( ) Solo ( )

**Cuántos amigos tienes:** .....

**II. Instrucciones:** A continuación, encontrarás enumerada una lista de habilidades que las personas usan en la interacción social con otras personas. Ud. deberá señalar con qué frecuencia usa cada una de estas habilidades marcando con equis (X) su respuesta.

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

Asegúrese de no omitir alguna pregunta y recuerde que no hay respuestas “correctas” e “incorrectas”. Responder con la mayor sinceridad, ya que la evaluación es anónima. Asegúrese de no omitir alguna pregunta y recuerde que no hay respuestas “correctas” e “incorrectas”. Responder con la mayor sinceridad, ya que la evaluación es anónima.

Nº	Pregunta	N	RV	AV	MS	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 mantiene por un momento?					
3	¿Habla con otras personas sobre cosas de interés mutuo?					
4	¿Determina la información que necesita saber y se la pide a la persona adecuada?					
5	¿Permite que los demás sepan que está agradecido con ellos por algo que hicieron por Ud.?					
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 persuadir a los demás de que sus ideas son mejores o más útiles que las de ellos?					
15	¿Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta?					
16	¿Permite que los demás conozcan lo que siente?					
17	¿Intenta comprender lo que siente los demás?					
18	¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?					
19	¿Permite que los demás sepan que Ud. se interesa o se preocupa por ellos?					
20	¿Cuándo siente miedo, piensa por qué lo siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo?					
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 Ud. 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 Ud.?					
33	¿Expresa un cumplido al otro equipo 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 hace 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 por qué 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 haga 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 realista lo que le gustaría realizar antes de empezar una tarea?					
46	¿Determina de manera realista que tan bien puede realizar una tarea específica antes de iniciar?					
47	¿Determina lo que necesita saber y cómo conseguir esa información?					
48	¿Determina de forma realista cuál de sus problemas es el más importante y el que debería ser solucionado 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?					



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

## **AUTORIZACIÓN**

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "Dr. LUIS ALBERTO SANCHEZ" DE VIÑANI, DISTRITO GREGORIO ALBARRACIN LANCHIPA, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DE TACNA, el que suscribe

### **AUTORIZA:**

A la Señorita Ivonne Medalit Huayta Ramos con código N° 2013000905 egresada de la carrera de Psicología de la Universidad Privada de Tacna para la Aplicación de Instrumento Psicológico denominado **"RELACIÓN ENTRE HABILIDADES SOCIALES Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DR. LUIS ALBERTO SANCHEZ"**, para 161 estudiantes de 1° año de Secundaria.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Tacna, 22 de noviembre del 2019.



Prof. Mauricio Vidal Flores Chile  
Director II.EE. "Dr. Luis Alberto Sanchez"

TACNA

PERÚ

**Evidencias fotográficas**



Tacna, 03-06-2020

**SEÑORA DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**Mg. PATRICIA NUÉ CABALLERO**

**Asunto:** Informe de profesor asesor del trabajo de investigación.

**Referencia:** RESOLUCIÓN N° 029-D-2020-UPT/FAEDCOH Tacna, 2020 mayo 11

Tengo el agrado de dirigirme a usted para hacerle llegar el informe correspondiente en mi calidad de profesor asesor del trabajo de investigación, el cual fue presentado por la Bachiller en Psicología HUAYTA RAMOS Ivonne Medalit, titulado: "Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna -2019", para obtener el Título de Licenciada en Psicología.

Al respecto cabe señalar que **se encuentra apta para continuar con su trámite**, ha cumplido con la asistencia a las asesorías, además de cumplir cabalmente con la ejecución y presentación del informe final el cual hago llegar en la presente mediante documentos anexos

Es todo en cuanto informo a usted. Me despido expresándole mis más sinceros deseos de aprecio y estima personal.

Atte.



Mgr. Alex Valenzuela Romero

Docente FAEDCOH  
Carrera profesional de Psicología



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA  
Avenida Bolognesi N° 1177  
FONO-FAX 415851  
TACNA - PERU



Facultad de Educación Cs de la Comunicación y Humanidades  
CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

INFORME N° 003-2020-UPT-DECA/FAEDCOH-jlmq

AL : Mg. Patricia Nué Caballero  
Decana de Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades  
ASUNTO : Resultado Dictamen de Bachiller  
REFERENCIA: Resolución N° 110-D-2020-UPT/FAEDCOH  
FECHA : Tacna, 25 de agosto del 2020.

---

Con los saludos correspondientes, me dirijo a usted para remitirle el resultado de Dictamen:

1.- Que de acuerdo a la revisión de aspectos, como redacción, ortografía, metodología, procesos de interpretación de resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones de la tesis presentada por la Bachiller en Psicología HUAYTA RAMOS Ivonne Medalit con el título **“HABILIDADES SOCIALES Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS ALBERTO SÁNCHEZ, TACNA - 2019”**, la cual se determinó, **APTO** para su sustentación.

Es todo lo que comunico a usted, para conocimiento y demás fines.

Atentamente,

---

Mg. José Luis Morales Quezada  
Docente



Tacna 15 de octubre del 2020

Señora:

Mag. PATRICA NÚE CABALLERO

Decana de la Facultad de Educación, Ciencias de la Comunicación y Humanidades

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA.

ASUNTO : Informe de Dictaminación de Tesis.

REFERENCIA : Resolución N° 117-D-2020-UPT/FAEDCOH

Me es grato dirigirme a usted para saludarla cordialmente y esperando se encuentre bien de salud así como la familia, paso a informarle que se ha culminado con la revisión de la tesis encargada como Jurado Dictaminador titulada **“HABILIDADES SOCIALES Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LUIS ALBERTO SÁNCHEZ, TACNA - 2019”**, de la señorita **Bachiller en Psicología HUAYTA RAMOS, VONNE MEDALIT**, para obtener el Título profesional de Licenciada en Psicología.

Quien ha superado las observaciones realizadas en el trabajo de investigación, por lo que puede continuar con el trámite pertinente a la sustentación.

Esperando la atención al presente es todo cuanto informo a usted para los fines pertinentes, aprovecho la oportunidad para reiterar los sentimientos de mi estima personal.

Atentamente,

Firmado por:

NAY RUTH MADELEYNE VILLACORTA CASTRO  
CN = NAY RUTH MADELEYNE VILLACORTA CASTRO  
O = UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA  
OU = Issued by SALMON CORP S.A.C. [PE1]  
SerialNumber = DNR00487960 C = PE  
Date: 15/10/2020 23:06