

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONIO GULLERMO URRELO



Facultad de Psicología

Carrera Profesional de Psicología

**“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN
ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION CAJAMARCA”**

**Tesis presentada en cumplimiento parcial de los requerimientos para optar
el Título Profesional de Licenciado en Psicología**

Autoras:

Geraldine Chugden Cabrera

Laura Méndez del Carpio

Asesora:

Dra. Liz Verónica Álvarez Cabanillas

Cajamarca – Perú

2021

COPYRIGHT © 2021

GERALDINE CHUGDEN CABRERA

LAURA MÉNDEZ DEL CARPIO

Todos los derechos reservados

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTONIO GUILLERMO URRELO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

APROBACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL

Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes adolescentes de
una Institución Cajamarca

Presidente : Mg.

Secretario : Mg.

Asesor : Dra. Liz Verónica Álvarez Cabanillas.

A:

- Dios por guiar nuestro camino, y darnos la vida para poder lograr nuestras metas.
- Nuestros familiares, por ser nuestro apoyo contante y motivación para crecer profesionalmente.
- Cada uno de nuestros docentes que nos impartieron sus conocimientos y nos impulsaron a capacitarnos y a ser profesionales competentes.

AGRADECIMIENTO:

- Al director de la Institución Educativa Estatal “Andrés Avelino Cáceres” – Baños del Inca – Cajamarca.
- A los estudiantes que formaron parte importante del presente estudio, gracias a su participación podemos contribuir con el incremento del conocimiento científico.
- A nuestra asesora, la Dra. Liz Verónica Alvares Cabanillas; por su apoyo y orientación en el presente estudio.

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue determinar la relación entre la “Dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una Institución Cajamarca”, para ello el estudio fue “cuantitativa básica, con diseño no experimental descriptivo correlacional”. La población y muestra lo conformaron 175 y 121 estudiantes respectivamente, de ambos sexos y que cursan el 4to y 5to grado. El recojo de datos se realizó haciendo uso del “Test de Dependencia a Videojuegos” de Cholz y Marco, y la “Escala de Habilidades Sociales” de Gimero, entre los resultados se encontró que existe una predominancia de un nivel bajo en videojuegos, y un nivel moderado en habilidades sociales, y con relación al nivel de dependencia a los videojuegos según sexo, el femenino predomina en el nivel alto a diferencia del masculino. Concluyendo que existe una correlación negativa moderada entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.

Palabras Claves: dependencia, videojuegos, habilidad social.

ABSTRACT

The objective of the research was to determine the relationship between "Video game dependence and social skills in adolescent students of a Cajamarca Institution", for which the study was "basic quantitative, with a descriptive correlational non-experimental design". The population and sample consisted of 175 and 121 students respectively, of both sexes, in 4th and 5th grade. The data collection was carried out using the "Video Game Dependence Test" by Choliz and Marco, and the "Social Skills Scale" by Gimero, among the results it was found that there is a predominance of a low level in video games, and a moderate level in social skills, and in relation to the level of dependence on video games according to sex, the female predominates in the high level as opposed to the male. We conclude that there is a moderate negative correlation between video game dependence and social skills.

Key words: dependence, video games, social skills.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I	15
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema	20
1.3. Objetivos	20
1.3.1. Objetivo General	20
1.3.2. Objetivos Específicos	20
1.4. Justificación	20
CAPÍTULO II	22
MARCO TEÓRICO	22
2.1. Antecedentes de investigación	23
2.1.1. A Nivel Internacional	23
2.1.2. A Nivel Nacional	23
2.1.3. A Nivel Local	26
2.2. Bases teóricas	26
2.2.1. Dependencia a los videojuegos	26
2.2.1.1. Concepto de dependencia a los videojuegos	26
2.2.1.2. Criterios diagnósticos para la clasificación de videojuegos	27

2.2.1.3. Factores que contribuyen a la adicción a videojuegos	28
2.2.1.4. Consecuencia de los videojuegos	30
2.2.2. Habilidades sociales	31
2.2.2.1. Concepto de habilidades sociales	31
2.2.2.2. Importancia de las habilidades sociales.....	32
2.2.2.3. Clases de habilidades sociales	33
2.2.3. Adolescencia.....	34
2.2.3.1. Concepto de adolescencia.....	34
2.2.3.2. Etapas de la adolescencia	35
2.2.3.3. Cambios en la adolescencia	35
2.2.4. Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes ..	36
2.3. Definición de términos básicos	37
2.3.1. Dependencia a los videojuegos	37
2.3.2. Habilidades sociales	37
2.3.3. Adolescencia	38
2.4. Hipótesis de investigación.....	38
2.4.1. Hipótesis General.....	38
2.4.2. Hipótesis Nula.....	38
2.5. Operacionalización de variables	38
CAPÍTULO III.....	41
MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	41
3.1. Tipo de investigación:	42
3.2. Diseño de investigación:.....	42
3.3. Población, muestra y unidad de análisis:.....	42

3.3.1. Población.....	42
3.3.2. Muestra.....	42
3.3.3. Unidad de análisis	43
3.4. Instrumentos de recolección de datos	44
3.5. Procedimiento de recolección de datos	45
3.6. Análisis de datos	46
3.7. Consideraciones éticas.....	47
CAPÍTULO IV	48
ÁNÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	48
4.1. Análisis de los resultados	49
4.2. Discusión de los resultados	52
CAPÍTULO V.....	56
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
5.1. Conclusiones.....	57
5.2. Recomendaciones	57
REFERENCIAS	58
LISTA DE ABREVIATURAS	63
APÉNDICE.....	64
ANEXOS	65

LISTA DE TABLAS

Taba 1:	Relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. -	49
Taba 2:	Niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. -----	49
Taba 3:	Niveles de habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. -----	50
Taba 4:	Niveles de dependencia a los videojuegos según sexo en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. -----	51

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. -----	49
Gráfico 2: Niveles de habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. -----	50

INTRODUCCIÓN

A medida que la tecnología avanza, esta trae consigo nuevas formas de comunicarse e interrelacionarse, en tanto que actualmente nos brinda nuevas herramientas de información y también de entretenimiento, entre las que se encuentran los juegos en red, en este sentido, Marco y Chóliz (2014) sostienen que los videojuegos constituyen una forma importante de entretenimiento que está en incremento entre los jóvenes y adolescentes, siendo este grupo etario quien de un modo dedica una parte importante de tiempo a jugar.

Es así, que la adolescencia es una etapa de vulnerabilidad, en donde pueden caer en conductas de riesgo, pese a que los videojuegos se considera una forma de entreteniendo su tiempo de su uso prolongado conlleva a generar una dependencia, en ese sentido, se puede alterar las habilidades sociales de los usuarios, ya que suelen atribuir la mayor parte de su tiempo a esta actividad, dejando de lado actividades sociales e incluso adquieren nuevas formas de conducta, en donde se muestran retraídos, muestras de conductas agresivas y e incapacidad para establecer relaciones interpersonales adecuadas.

Si bien es cierto las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que son necesarias para el individuo, puesto que estas contribuyen a su desarrollo y adecuado desenvolvimiento en diferentes ámbitos, así como la capacidad de poder sobrellevar las diferentes dificultades que se le presente en la vida.

En este sentido, el presente estudio abordó la dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales, el mismo que está constituido por V capítulos que se detallan a continuación:

El capítulo I: se aborda el planteamiento del problema para pasar a formular el enunciado de estudio, asimismo se presenta la justificación, el objetivo general y específicos.

En el capítulo II: se presentan los antecedentes de estudio, bases teóricas, se plantea a la hipótesis y se realiza la operacionalización de variables.

En el capítulo III: se aborda la metodología de la investigación, se presenta la “población, muestra y unidad de análisis”, por otro lado, se describen los instrumentos de recojo de datos; y consideraciones éticas.

En el capítulo IV: presenta el análisis y la discusión de los resultados.

Y finalmente en el capítulo V: se presentan las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El uso de diferentes juegos en línea, es considerado una forma de ocio, recreación y/o entretenimiento para los usuarios, el mismo que ha evolucionado con el paso de los años, es por ello que hoy en día no es necesario salir de casa para practicar algún tipo de videojuego en red, considerándose que la práctica del mismo cada día es más frecuente, teniendo como usuarios principales a niños y adolescentes. Marco y Chóliz (2014) sostienen que los videojuegos constituyen una forma importante de entretenimiento que está en incremento entre los jóvenes y adolescentes, siendo este grupo etario quien de un modo dedica una parte importante de tiempo a jugar.

Del mismo modo, Alave y Pampa (2018) refieren que la práctica de videojuegos va en incremento, siendo más frecuente su uso durante la etapa adolescente. En este contexto el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017) refiere que los niños están viviendo en un mundo digital, esto debido a que el uso de las diferentes tecnologías a incrementado en los niños, el mismo que está cambiando su infancia, considerando que los jóvenes que oscilan entre las edades de 15 a 24 años es el grupo de edad que más está conectado a una red a nivel mundial, el mismo que equivale a un 71% de la población total, asimismo sostiene que 1 de cada 3 usuarios de internet en el mundo son niños y adolescentes menores de 18 años.

En el Perú el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018) a través de Informe Técnico No 2 – 2018 – Estado de la niñez y adolescencia, dio a conocer que 87.8% de la población conformada por niños y adolescentes hace uso de internet con fines de entretenimiento tal como juegos de videos, películas, música,

etc.; por otro lado, el 74.2% usa el internet para obtener información y el 74% como medio de comunicación (email, chat, etc.)

Si bien es cierto el uso de videojuegos es una forma de recreación, tal como sostiene Tejeiro (2009, citado por Lancheros, Amaya y Baquero, 2014) es “fundamental para fomentar la imaginación, independencia y seguridad en el niño” y adolescente, sin embargo, el abuso de tal “herramienta puede invertir los beneficios que inicialmente puede prestar”. (p. 2). Es así que un uso descontrolado y/o excesivo del uso de los videojuegos puede conllevar a una dependencia a los mismos, esto debido a que tanto niños como adolescentes empiezan a dedicar gran parte de su tiempo a su uso, trayendo consigo una alteración en su comportamiento y en sus relaciones sociales. Es característico que los “jugadores que llegan a desarrollar un problema de uso excesivo el que dediquen cada vez más tiempo al juego, lo cual va en menoscabo de otras actividades tan importantes como las relaciones interpersonales cara a cara, los estudios o el tiempo dedicado a otras aficiones”, asimismo es frecuente que sus “relaciones interpersonales queden afectadas, produciéndose discusiones en el núcleo familiar..., abandonando actividades de ocio alternativas y descuidando obligaciones como los estudios”. (Marco y Chóliz, 2014, p. 46)

Para, Marco y Chóliz (2014) la dependencia a los videojuegos es el uso excesivo y compulsivo del mismo, llegando a interferir en su vida personal y en sus actividades diarias. Por su parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) considera que el uso excesivo de videojuegos es un trastorno, toda vez que los juegos en línea son peligrosos para la salud mental.

A nivel mundial, el uso de los diferentes videojuegos o internet es cada día más común, la OMS, indica que, en el 2018, en Japón alrededor de 1.82 millones de varones de 20 años a más eran adictos al internet, por otro lado, el trastorno de uso de videojuegos en línea en Europa y Norteamérica es de 1% y el 10%.

El Perú, no es ajeno a esta realidad, tanto que el estudio realizado por Vara (2017) en la ciudad de Lima, mostró que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad, pues concluyó que a mayor nivel de adicción a videojuegos mayor es el nivel de agresividad, encontrando entre sus resultados que el 24% de sus participantes adolescentes se ubicaban en un nivel de adicción crónica, en cuanto a la agresividad el 32.4% se ubicaba en un nivel de agresividad promedio, seguido de un 9.8% de un nivel muy alto de agresividad.

Por su parte, la investigación realizada en Chiclayo por Farfán y Muñoz (2018) en 401 estudiantes adolescentes, en cuanto a dependencia a videojuegos con relación al sexo, encontraron una diferencia significativa, en donde el sexo masculino presentó niveles más elevados de dependencia en comparación con el sexo femenino, además en cuanto a los tipos de videojuegos más empelados en ambos sexos, el 25% de los varones hacen uso de videojuegos de acción y el 20% del sexo femenino prefiere juegos de aventura, y entre los tipos de videojuegos menos empleados esta los de contenido educativo con un 3% en ambos sexos. En cuanto a la frecuencia del uso de videojuegos encontraron que 23% y 17% de los varones y mujeres juega de manera interdiaria respectivamente, y solo el 4% y 10% de mujeres y varones lo realiza de forma diaria.

En cuanto a la investigación realizada por Alave y Pampa (2018) en la ciudad de Lima, encontró que existe una relación significativa entre la dependencia a

videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes, concluyendo que los adolescentes que poseen bajos niveles de dependencia a los videojuegos, poseerán más recursos para relacionarse adecuadamente con sus pares.

Por otro lado, en la ciudad de Cajamarca, la investigación realizada por Deza y Díaz (2016) en estudiantes de 3ro a 5to grado de secundaria, encontraron en sus resultados que 12% y 1.4% de los adolescentes presentan un nivel muy bajo y bajo de habilidades sociales, además el 59.9% y el 27.5% presentan un nivel medio y alto respectivamente de adicción a las redes sociales; de los cuales un 7% de los estudiantes con habilidades sociales bajas presentan una adicción a las redes sociales. Del mismo, Correa y Díaz (2020) en su estudio encontraron que existe un nivel alto de adicción a las redes sociales con un 65% y 91% en el sexo femenino y masculino respectivamente, por otro lado, encontraron un nivel bajo en su autoestima con un 94% y 67% en mujeres y varones. Concluyendo que existe una relación entre la adicción a los videojuegos y la autoestima.

Con base a lo antes indicado y conforme a los índices y porcentajes a nivel nacional y local, podemos mencionar que el uso excesivo de redes o videojuegos trae consigo cambios comportamentales en el usuario conllevándolos a tener una dependencia al mismo, es así que para muchos adolescentes los videojuegos empiezan a ser parte de su rutina considerándolo incluso en un determinado momento como algo prioritario, dejando de lado otros aspectos importante como mantener relaciones interpersonales con sus pares, compartir momentos en familia, realizar ejercicios, etc., en tanto es importante abordar esta problemática, ya que el uso excesivo a los videojuegos trae consigo bajos niveles de socialización, incremento de agresividad, retraimiento, menor contacto social, etc., y por ende una disminución de las

habilidades sociales, además de que son los niños y adolescentes los más vulnerables, pues suelen ser en porcentaje los que más usan estas herramientas de entretenimiento.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución Cajamarca?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución en Cajamarca.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar los niveles de la dependencia a los videojuegos en estudiantes de una institución en Cajamarca.
- Establecer los niveles de habilidades sociales en estudiantes de una institución en Cajamarca.
- Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos según sexo en estudiantes de una institución en Cajamarca.

1.4. Justificación

La presente investigación se encuentra dentro de la línea de bienestar y desarrollo social, familiar, laboral y escolar con respecto a las líneas de investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.

En tanto, el presente estudio es relevante a nivel teórico, al ser una investigación que ha sido escasamente estudiada en la comunidad cajamarquina, en tanto permitirá estudiar la variable dependencia a los videojuegos específicamente en la etapa adolescente y estudiar como esto afecta el comportamiento de los mismos, en cuanto a las habilidades sociales, pues la exposición de muchas horas a los juegos en

red, genera que el individuo tenga escasa interacción con sus pares, una disminución de actividades, incluso investigaciones muestran que la mayoría de juegos en línea tienen contenido con violencia, es así que los usuarios de estos, también tienden a mostrar comportamientos agresivos y finalmente una dependencia a los mismos.

En el ámbito, práctico los resultados del presente estudio contribuirán a identificar si los estudiantes adolescentes hacen un correcto uso de los videojuegos o contrariamente si este está afectando su desarrollo normal y por ende sus habilidades sociales, las mismas que contribuyen para un adecuado desenvolvimiento de la persona en diferentes ámbitos.

Finalmente, la utilidad de la presente investigación profundiza el estudio de la dependencia a los videojuegos y si esta influye en el desarrollo adecuado de las habilidades sociales de los adolescentes, esto con el fin de generar conciencia en los usuarios y padres de familia respecto a la importancia de un uso correcto de los juegos en red.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. A Nivel Internacional

Sánchez y Silveira (2019) en su estudio realizado en México, cuyo objetivo fue determinar la “prevalencia y dependencia a los videojuegos en adolescentes”, la investigación fue de tipo exploratorio, en una población de 185 estudiantes del nivel secundario. Para la recolección de los datos se hizo uso del Test de dependencia a videojuegos (Marco y Cholíz 2011; Sala y Merino en 2017). Los resultados mostraron que el 10.6% reportaban niveles altos de usabilidad, el 11% presentaban ansiedad o angustia al estar lejos de realizar dicha actividad, el 9.9% incremento el tiempo de juego de manera inconsciente, el 12% presentaron problemas de interacción social debido al uso de los videojuegos y el 9.7% tenían dificultades para dejar de jugar.

González, Espada y Tejeiro (2017) en su estudio que tuvo como objetivo analizar el uso problemático del uso de videojuegos con sintomatología y ansiosa, en una muestra de 380 adolescentes, llegando a encontrar en sus resultados que el 7.4% de las mujeres y el 30% de los varones presentaron un nivel problemático al uso de videojuegos. Concluyendo que existe relación entre el uso problemático de videojuegos y la ansiedad, por otro lado, en el sexo femenino se encontró una relación entre el uso problemático a los videojuegos y bajo estado de ánimo.

2.1.2. A Nivel Nacional

Alave y Pampa (2018) realizó un estudio que tuvo como objetivo determinar la relación entre “dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este”, en una muestra de 375 adolescentes de ambos sexos de las edades de 12 a 18 años, el muestreo fue de tipo no probabilístico intencional, para la recolección de datos hizo uso de los instrumentos: Test de dependencia a videojuegos de Marcos y Cholíz (2012) y la Escala de Habilidades

Sociales (EHS) de Goldstein (1978) adaptada en el Perú por Ambrosio Tomás (1995). Concluyendo que existe una correlación débil y negativa y significativa entre la dependencia a videojuegos y habilidades sociales, asimismo encontraron una relación en las dimensiones de habilidades sociales “habilidades alternativas a la agresión” y “habilidades relacionadas con el estrés”, indicando que mientras más bajos sean los niveles de dependencia a videojuegos mejores recursos existirán para relacionarse adecuadamente.

Chalco y Guzmán (2018) en su estudio denominado “uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNAS” - Arequipa, cuyo objetivo fue determinar la relación entre las variables de estudio, el estudio fue cuantitativo, de diseño no experimental descriptivo correlacional de corte transversal, en una muestra de 606 estudiantes de 2do a 4to año, para la recolección de datos se hizo uso del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Cholí y Marco (2011) y el Cuestionario de Habilidades Sociales (EHS). Concluyendo que existe una relación significativa inversamente proporcional baja entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, indicando que a mayor uso de videojuegos más bajas son las habilidades sociales de la persona.

Arteaga (2018) en su investigación que tuvo como fin determinar la relación entre la “dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018”, el estudio fue no experimental-transaccional de tipo descriptivo correlacional, en una muestra de 100 adolescentes que oscilaban entre las edades de 12 a 19 años, el muestreo fue no probabilístico intencional, para la recolección de datos se hizo uso del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Marcos y Cholí adaptado a Perú por Sala y Merino (2017) y el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry. Concluyendo que existe una correlación moderada directamente significativa entre las

variables, lo que indica que a mayor dependencia a los videojuegos mayor será el nivel de agresividad.

Corrales (2019) en su estudio “niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina de Cusco, en la provincia de Cuzco-periodo-2019”, cuyo objetivo fue determinar el nivel de adicción a los videojuegos, la investigación fue de tipo descriptivo cuantitativo de un diseño no experimental de corte transversal en una muestra de 45 estudiantes de ambos sexos que sus edades oscilaban entre los 16 a 35 años, el tipo de muestreo fue de tipo aleatorio simple, para recabar la información se hizo uso del Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011). Concluyendo que el 51% de estudiantes del primer semestre, presentan un nivel bajo a los videojuegos.

Huayta (2020) en su estudio denominado “habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019”, cuyo objetivo fue determinar la relación entre las variables de estudio. El estudio fue de tipo descriptivo correlacional, de diseño no experimental, transaccional, en una muestra de 161 estudiantes del primer grado de secundaria, para la recolección de datos, se usó los instrumentos: 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). En los resultados se encontraron que el 52.8% presentaron un nivel bajo en dependencia a videojuegos, el 44.7% un nivel moderado y el 2.5% un nivel normal; respecto a las habilidades sociales el 29.8% estuvo en un nivel normal, el 25.5% un nivel bajo y el 27.3% un nivel deficiente. Finalmente concluyo que existe una correlación entre las variables habilidades sociales y adicción a los videojuegos.

2.1.3.A Nivel Local

Deza y Díaz (2016). En su estudio que tuvo como objetivo determinar la relación entre “adicción a las redes sociales y habilidades sociales en un grupo de adolescentes de la ciudad de Cajamarca”, la investigación fue de tipo básica cuantitativa con diseño no experimental correlacional, en una muestra de 142 estudiantes de las edades de 14 a 16 años, para la cual se hizo uso de los instrumentos Escala de habilidades sociales (EHS) y el Cuestionario de Adicción a las redes sociales (ARS) de Basteiro. Concluyendo que no existe relación entre habilidades sociales y adicción a las redes sociales, pero si se encontró una relación significativa entre la dimensión autoexpresión y defensa de habilidades sociales con la dimensión obsesión de adicción a las redes sociales, del mismo modo de la dimensión de peticiones de habilidades sociales con la dimensión uso excesivo de adicción a las redes sociales.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Dependencia a los videojuegos

2.2.1.1. Concepto de dependencia a los videojuegos

La dependencia a los videojuegos es entendida como un proceso de adicción a la misma. En este contexto Choliz y Marco (2011) sostienen que la dependencia a los videojuegos es entendida como un proceso en donde se ve alterada la conducta y/o una actividad, es por ello que tal proceso no es explicado por una “acción biológica o bioquímica, sino que en este caso es psicológica (motivacional, afectiva, condicionada, etc.), lo cual no quiere decir que dichos procesos psicológicos no tengan relevancia en la aparición de la propia dependencia”. (p. 420)

La dependencia también es denominada como adicción, “trastorno adictivo”, “compulsión”, “gaming” según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5), es por ello que Griffiths (2005, citado por Corrales, 2019)

considera que la adicción a los videojuegos “implica una interacción excesiva hombre – máquina y pueden identificarse por una serie de diagnósticos”. (p. 28). Por su parte, Soper y Miller (1993, citado por Corrales, 2019) sostienen que la “adicción a los videojuegos” es como otra adicción la misma que está compuesta por una “implicación conductual compulsiva, una falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otros adictos y síntomas físicos y mentales cuando intentan detener la conducta”. (p. 29)

Del mismo modo, Chirinos (2019) afirma que la adicción a los videojuegos es la “dependencia mental y física de manera excesiva generada por los mismos que ocupa gran cantidad de tiempo en la vida de niños y jóvenes, hasta el punto de cruzarse con aspectos de la vida personal y actividades diarias”. (p. 25)

2.2.1.2. Criterios diagnósticos para la clasificación de videojuegos

Chóliz y Marco (2011), teniendo en cuenta a los criterios de clasificación de los trastornos expuestos en el DSM –IV, con relación a la dependencia para determinadas sustancias, sostiene que los criterios a tener en cuenta para diagnosticar la dependencia a los videojuegos son:

- La tolerancia; es el proceso mediante el cual la persona sostiene que requiere de más tiempo para jugar o caso contrario tiene la necesidad de jugar más juegos, considerándose que no es suficiente el patrón de juego que sigue el individuo desde hace un tiempo atrás.
- La Abstinencia; es el “malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar”. (p. 420), es por ello que, para calmar la sintomatología debido a abstinencia, hace uso de los juegos con el fin de calmarse y reducir los malestares que presenta.

- Abuso; es el uso progresivo y excesivo respecto a tiempo y/o horas que pasa en los videojuegos, las mismas que llevan a interferir con otras actividades de su vida cotidiana, tales como mantener relaciones con sus pares, descuido de sus deberes y responsabilidades como tareas, estudios o trabajo, etc.
- Dificultad de control; es la incapacidad de poder dejar de jugar, por lo que decide seguir pese a que la persona considera que este altera su comportamiento y/o lo perjudica.

2.2.1.3. Factores que contribuyen a la adicción a videojuegos

Corrales (2019) sostiene que los videojuegos generan en los usuarios una sensación de satisfacción, la misma que se debe a la liberación de la dopamina en el cerebro, la misma que logra reducir la ansiedad que presenta el individuo ante la posibilidad de jugar, indicando además que existen rasgos psicológicos que diferencian a cada ser humano y que lo conlleva a la elección de un juego u otro. Tal es el caso que los juegos que tienen como base matar se debe y/o relaciona a dificultades relacionada al control de la agresión, por otro lado, los juegos de estrategia “y construcción de mundos paralelos, acumulación de riquezas o de rasgos de prestigio suelen reforzar las defensas personales produciendo una ilusoria mejoría del nivel de autoestima”. (p. 32)

Por su parte, Chirinos (2019) manifiesta que entre los factores que se relacionan con la adicción a los videojuegos está el aspecto social, considerando a la falta de afecto como el principal factor a caer en una adicción, debido a que las personas sienten un estado de abandono, tienden a refugiarse en una actividad que les causa satisfacción, entre otro factor esta un inadecuado desarrollo de la personalidad,

considerando que las relaciones interpersonales son importantes toda vez que genera vínculos y fortalece las relaciones sociales.

Entre las causas que generan adicción a los videojuegos esta la presencia de dificultades familiares, problemas a nivel escolar o social debido a que el individuo no integrarse o tener relaciones interpersonales satisfactorias. (Corrales, 2019). Entre las causas que conllevan a recaer en una adicción esta la falta de afecto, generando que las personas busquen un refugio para no sentirse solas. (Pérez y Ruiz, 2019)

Finalmente, para Chóliz y Marco, entre las causas que conllevan a una dependencia a los videojuegos, están las propiedades motivacionales que estas poseen, tales como:

- Tienen a tener escenarios atractivos y llamativos.
- Suministran “feedback de ejecución de las acciones realizadas, lo que convierte a los videojuegos en actividades netamente interactivas”. (p. 419)
- La gran mayoría de los juegos tienden a caracterizarse por los niveles y fases de “dificultad graduable, lo cual permite que cualquiera sea un jugador potencial, ya que todos tienen un nivel al que pueden aspirar si adquieren la habilidad necesaria, obviamente jugando lo bastante”. (p. 419)
- El hecho de escalar en niveles o fases genera sensaciones de competencia, situación que conllevaba al jugador a seguir jugando más, esto se debe a que se trata de una actividad con características de reforzamiento y motivación intrínseca.
- El contenido de los videojuegos suele ser fascinante y unido “a sensación de dominio y al hecho de que se trata de una actividad que se lleva a cabo libremente, puede favorecer una sensación de autodeterminación”. (p. 419)

- Otra característica es la relación que existe entre la habilidad y dificultad del juego, el mismo que unido al interés de la tarea conlleva al jugador a la absorción de la realidad, dedicando mucho más tiempo a dicha actividad.

2.2.1.4. Consecuencia de los videojuegos

El uso de juegos en red, trae consigo ciertos beneficios, reforzando ciertas características en la persona, para Chóliz y Marco (2013) los aspectos más significativos que genera jugar son:

- Incremento en autoestima y sensación de dominio; es decir la “ejecución exitosa de videojuegos favorece el propio auto-concepto, ya que permite demostrar a uno mismo y a los demás las habilidades adquiridas, algunas de las cuales son socialmente deseables”. (p. 419)
- Existen juegos, tales como los de estrategia y de rol, los cuales favorecen que el jugador quede “inmerso en un mundo virtual que puede servir para compartir experiencias con otros jugadores, formar parte de un grupo, o incluso formar la identidad. En ocasiones los videojuegos trascienden la esfera personal o la propia actividad, para adquirir connotaciones sociales o incluso favorecer patrones de relación interpersonal”. (p. 419)

Sin embargo, los videojuegos también tienen aspectos negativos, algunos poseen contenido agresivo, generando hostilidad en el usuario, otros conllevan a la desensibilización ante los efectos de la violencia, generando tolerancia hacia la agresividad, y uno de los problemas más comunes es el uso excesivo, el mismo que altera el comportamiento del individuo y sus relaciones familiares e interpersonales; debido a que se generó una problemática de adicción o dependencia. (Chóliz y Marco, 2013)

En este contexto, Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009) afirman que entre los efectos psicosociales negativos al uso de videojuegos esta es la adicción a los mismos, la misma que se observa a partir de que los jóvenes “les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos”. (p. 237). Además, el abuso de videojuegos se relaciona con el alto potencial inductor de conductas violentas y agresivas, en los usuarios, el mismo que surge en tanto que este, es controlado por la persona, es así que el jugador es que a través de su personaje es reconocido por su conducta agresiva. Por otro lado, la conducta “antisocial que suele ser necesaria para ganar en los videojuegos no suele generar consecuencias realistas, y el impacto verdadero de las acciones violentas es ocultado”. (p. 239)

2.2.2. Habilidades sociales

2.2.2.1. Concepto de habilidades sociales

Para, Vera, López, Valle y Mazacón (2017) las habilidades sociales son un conjunto de “capacidades, que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas, que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social”. (p. 10). Del mismo modo, Monjas (1999, citado por Vera, et al, 2017) sostiene que las habilidades sociales son conductas y “destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal”. (p. 10)

Por su parte, Betancourth, Zambrano, Ceballos, Benavides y Villota (2017) refieren que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que las personas usan para enfrentar diversas situaciones de la vida, así como también para que se puedan establecer relaciones interpersonales adecuadas.

Caballo (1983, Vera, et al, 2017) refiere que una conducta socialmente habilidosa es ese:

“Conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa, los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o de sus derechos, de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas”. (p. 11)

En este contexto, podemos indicar que las habilidades sociales implican un conjunto de conductas y destrezas las mismas que son aprendidas involucrando aspectos sociales que contribuyen a que el individuo se desarrolle adecuadamente y tenga relaciones interpersonales positivas. Tal como refiere Tapia y Cubo (2017) son un conjunto de conductas que se manifiestan cuando el individuo se interrelaciona, las mismas que pueden ser de carácter verbal y no verbal. Para Arroyave (2014) es un conjunto de:

“Capacidades, una recopilación de acciones y conductas que influyen en el comportamiento social de las personas. Estas habilidades son complejas ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia a lo largo de la vida. Todo esto tendrá un gran influjo en las conductas y actitudes que tenga la persona en su relación e interacción con los demás”. (p. 36)

2.2.2.2.Importancia de las habilidades sociales

Las habilidades sociales se consideran indispensables para un adecuado desenvolvimiento social del individuo, toda vez que son herramientas que contribuyen a tener relaciones asertivas con los demás. Garcés, Santana y Feliciano (2012) sostienen que una conducta poco asertiva afecta de manera negativa las relaciones interpersonales, esto debido a que se puede generar individuos con un “bajo control emocional, una baja autoestima y una gran percepción del fracaso personal”. (p. 173)

Por su parte, Muñoz, Crespi y Angreshs (2011) afirman que las habilidades sociales se van adquiriendo a través de una serie de comportamientos sociales, siendo importantes ya que permite al individuo que este se adapte en el medio social en el que se desenvuelve. Es así que, Arroyave (2014) considera que las habilidades sociales son imprescindibles en el ser humano pues le proporciona herramientas para un adecuado desenvolvimiento en su adultez, un déficit de habilidades sociales en los niños y adolescentes generará:

“Problemas para desenvolverse en su entorno social, la imagen de sí mismos será negativa, su autoestima bajará y tendrán dificultad para expresar lo que desean o lo que opinan. Muchas veces manifestarán timidez excesiva y dificultad para hacer amigos o en caso contrario altos niveles de agresividad. Eso sin contar la incidencia en el desempeño escolar debido a la inadaptación social, pues las personas necesitamos de la compañía y la estima de los demás, son fundamentales para nuestro día a día y para nuestro equilibrio emocional”. (p. 38)

Del mismo modo, Peñafiel y Serrano (sf) sostienen que un déficit de habilidades sociales trae consigo la manifestación de comportamientos anómalos, los mismos que se centran en dos tipos de comportamientos el agresivo o violento que se caracteriza por causar daño; y el pasivo o de inhibición caracterizado por la incapacidad de expresar sentimientos, opiniones y pensamientos.

2.2.2.3. Clases de habilidades sociales

Peñafiel y Serrano (sf) clasifican las habilidades sociales teniendo en cuenta el tipo de destrezas que desarrolla el ser humano, entre ellas están:

- Las Cognitivas; son aquellas en “las que intervienen aspectos psicológicos, las relacionadas con el pensar”, este tipo de habilidades permite identificar las necesidades, estados de ánimos propias y de los demás, así como la

“identificación y discriminación de las conductas socialmente deseables; habilidad de resolución de problemas mediante el uso del pensamiento alternativo, consecuencial y relacional”. (p. 14)

- Las Emocionales; son “aquellas habilidades en las que están implicadas la expresión y manifestación de diversas emociones, como la ira, el enfado, la alegría, la tristeza, el asco, la vergüenza, etc. Son todas las relacionadas con el sentir”. (p. 14)
- Instrumentales: son las habilidades relacionadas con el actuar, en este contexto se encuentran las conductas verbales (mantenimiento conversaciones), “alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones, negociación en conflictos”, así mismo están las conductas no verbales, que está constituido por las “posturas, tono de voz, intensidad, ritmo, gestos y contacto visual”. (p. 14)

2.2.3. Adolescencia

2.2.3.1. Concepto de adolescencia

Es una etapa del ser humano, la misma que se caracteriza por un conjunto de cambios a nivel físico, psicológico y social, para la OMS (2021) es un:

“Periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años. Se trata de una de las etapas de transición más importantes en la vida del ser humano, que se caracteriza por un ritmo acelerado de crecimiento y de cambios”. (sp)

Por su parte, el Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social (2012) sostiene que la adolescencia es “período de alta vulnerabilidad, tanto física, psicológica como social, e influyen factores y conductas que pueden tener consecuencias potencialmente

graves para su vida actual y futura”. (p. 13), considerando que la característica vulnerabilidad, estaría influenciada por:

- Factores de riesgo relacionados a elementos situacionales y condiciones de la persona.
- Conductas de riesgo que son “acciones repetidas que pueden alterar el desarrollo psicológico, social o físico y tener repercusiones negativas para la vida actual o futura”. (p.13)
- Factores protectores que son las que reducen factores y conductas de riesgo.

2.2.3.2.Etapas de la adolescencia

Güemes, Ceñal e Hidalgo (2017) consideran tres etapas durante la adolescencia:

- Adolescencia inicial; está comprendida entre los 10 a 13 años, la misma que se caracteriza por los cambios puberales.
- Adolescencia media; se encuentran en el rango de edad de 14 a 17 años, la misma que se “caracteriza, sobre todo, por conflictos familiares, debido a la relevancia que adquiere el grupo; es en esta época, cuando pueden iniciarse con más probabilidad las conductas de riesgo”. (p. 234)
- Adolescencia tardía; abarca “desde los 18 hasta los 21 años y se caracteriza por la reaceptación de los valores paternos y por la asunción de tareas y responsabilidades propias de la madurez”. (p. 234)

2.2.3.3.Cambios en la adolescencia

Para Güemes, Ceñal e Hidalgo (2017) durante la etapa adolescente se dan diversos cambios y es durante este periodo de vida en donde el individuo logra “un importante crecimiento y desarrollo físico y se alcanzan los objetivos psicosociales

necesarios en la evolución del joven a la edad adulta como son: lograr la independencia, aceptar su imagen corporal, establecer relaciones con los amigos y lograr su identidad”. (p. 234)

Es así el inicio de la pubertad se caracteriza por los cambios hormonales, presentándose ciertos cambios a nivel físico que se dan de manera acelerada, entre ellos estos cambios a nivel corporal y maduración de los órganos y sistemas. Por otro lado, un aspecto importante durante esta etapa a nivel social el adolescente busca conseguir independencia, aceptación de su imagen corporal, lograr su identidad y poder establecer relaciones con sus pares. (Güemes, Ceñal e Hidalgo, 2017)

Por su parte, el Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social (2012) sostiene que dentro de los cambios por los cuales atraviesa el adolescente este las transformaciones a nivel de su personalidad, a nivel cognoscitivo y emocional, los mismos que se refleja a través de:

- “Cambios conductuales, sicosociales y sexuales”.
- “Cambios en los hábitos alimentarios, de sueño y de actividad física”.
- “Obtención de nuevas habilidades sicomotrices”.
- Procesos: de “desarrollo de la personalidad, desarrollo cognitivo y desarrollo emocional”. (p. 30)

2.2.4. Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes

El uso de los videojuegos ha incrementado específicamente durante la etapa de la niñez y adolescencia, considerándose como una actividad recreacional, en donde existen una relación virtual con los mismos intereses, sin embargo, el uso prolongado y excesivo del mismo puede conllevar a una alteración del comportamiento del individuo, el mismo que pondría en riesgo el desarrollo adecuado de las habilidades

sociales, pues son consideradas como relaciones en donde existe una interacción real y cercana. En este contexto Chalco y Guzmán (2018) sostiene que los:

“Espacios de socialización dentro del juego permiten a los usuarios encontrar espacios de constante interacción y contención que no se dan en la vida real, sin embargo, en el ámbito de las relaciones interpersonales las habilidades sociales fomentan una autoestima adecuada en la relación con los demás y dificultan la creación de un mundo virtual imaginario contrapuesto al real. Si una persona presenta buenas habilidades sociales, podrá superar la timidez o la agresividad y afrontar con éxito las situaciones sociales, sin necesidad de buscar soluciones evasivas en mundos virtuales”. (p. 65)

En este contexto, Arnett (1999, citado por Rodríguez, 20018) afirma que debido a la inmadurez por la caracteriza la etapa adolescente existe un incremento y mayor riesgo de que estos sufran conductas adictivas o incurran en conductas de riesgo.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Dependencia a los videojuegos

Chirinos (2019) la adicción a los videojuegos es la “dependencia mental y física de manera excesiva generada por los mismos que ocupa gran cantidad de tiempo en la vida de niños y jóvenes, hasta el punto de cruzarse con aspectos de la vida personal y actividades diarias”. (p. 25)

2.3.2. Habilidades sociales

Conjunto de “conductas y destrezas sociales específicas, requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal, ... que son adquiridos y aprendidos”. (Serrano y Peñafiel, sf, p. 10)

2.3.3. Adolescencia

Período del desarrollo humano, la misma que se caracteriza por los diversos cambios que se dan a nivel físico, psicológico y social; considerándose una etapa vulnerable ya que puede verse afectada por ciertos factores y conductas. (Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social, 2012)

2.4. Hipótesis de investigación

2.4.1. Hipótesis General

La relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales es inversa y significativa en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca.

2.4.2. Hipótesis Nula

La relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales no es inversa y significativa en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca.

2.5. Operacionalización de variables

- Variable 1: Dependencia a los videojuegos.
- Variable 2: Habilidades sociales.

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento
Dependencia a los videojuegos	Es una dependencia tanto física como mental y física debido al uso excesivo de los videojuegos, generando que los niños y jóvenes, ocupen gran parte de su tiempo en ello, hasta el punto de afectar aspectos de su vida personal y actividades diarias. (Chirinos, 2019)	Abstinencia	Ansiedad, irritabilidad, enfado y frustración.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Test de Dependencia de Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011), adaptada a la población peruana por Salas, Merino, Choliz y Marco (2017)
		Abuso y tolerancia	Insatisfacción, abandono de otras actividades, negligencia, irresponsabilidad y desorganización.	1, 5, 8, 9 y 12	
		Problemas asociados a los videojuegos	Disminución de actividades sociales y familiares, privación de sueño, baja productividad y abandono.	16, 17, 19 y 23	
		Dificultad de control	Ansiedad y permanencia en el juego.	2, 15, 18, 20, 22 y 24	

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento
Habilidades sociales	Conjunto de conductas que se manifiestan cuando el individuo se interrelaciona, las mismas que pueden ser de carácter verbal y no verbal. (Tapia y Cubo, 2017)	Autoexpresión de situaciones sociales	Capacidad para expresarse de forma espontánea y sin ansiedad en situaciones sociales.	1, 2, 10, 19, 20, 28, 29.	Escala de Habilidades Sociales (EHS) Gismero (2000) adaptada por TEA Ediciones
		Defensa de los propios derechos como consumidor	Expresión de conductas asertivas.	3, 4, 12, 21, 30.	
		Expresión de enfado o disconformidad	Capacidad de evitar conflictos o confrontaciones, y expresar sentimientos negativos con otras personas.	13, 22, 31, 32	
		Decir no y cortar interacciones	Habilidad para cortar interacciones que no se desean mantener.	5, 14, 15, 23, 33.	
		Hacer peticiones	Capacidad de expresar peticiones.	6, 7, 16, 25, 26.	
		Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	Habilidad para establecer interrelaciones con el sexo opuesto.	8, 9, 17, 18, 27.	

CAPÍTULO III

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación:

La presente investigación será de tipo básica cuantitativa, pues hará uso de la recolección de datos que serán calificados con datos numéricos, la investigación de cuantitativo “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías”. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 4)

3.2. Diseño de investigación:

La presente investigación será no experimental, el mismo que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) son estudios que se “realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos”. (p. 152)

Además, será de tipo descriptivo correlacional transaccional, ya que además de describir las variables tiene como fin identificar si se relacionan entre sí. Para Hernández, Fernández y Baptista (2014) estos “diseños describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado”. (p. 157)

3.3. Población, muestra y unidad de análisis:

3.3.1. Población

Estará constituida por los alumnos que cursan el 4to y 5to grado de secundaria de una institución educativa de la ciudad de Cajamarca.

3.3.2. Muestra

Se utilizará un muestreo probabilístico, en donde todos los estudiantes tienen la posibilidad de ser escogidos para el presente estudio. de tipo intencionado. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

Teniendo en cuenta que nuestra población está constituida por 175 estudiantes del 5to grado de secundaria. Para determinar la muestra, se considerará la fórmula de universos finitos:

$$n = \frac{z^2 P Q N}{E^2 + z^2 P Q}$$

$$E^2 + z^2 P Q$$

$$n = 121$$

Así, la muestra queda conformada por 121 estudiantes del 5to grado de secundaria de una institución de Cajamarca.

3.3.3. Unidad de análisis

Un estudiante del 4to y 5to grado de secundaria de una institución Cajamarca. Para realizar la presente investigación se tendrá en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión.

a. Criterios de Inclusión:

- Alumnos matriculados en el año escolar 2021 en el 4to y 5to grado del nivel secundario de una Institución Educativa Secundaria de Cajamarca.
- Alumnos que decidan participar en la investigación (consentimiento informado).

b. Criterios de Exclusión:

- Alumnos que no están matriculados en el año escolar 2021 en el 4to y 5to grado del nivel secundario de una Institución Educativa Secundaria de Cajamarca.
- Alumnos que no estén cursando el 1, 2, 3 y 4to grado del nivel secundario de una Institución Educativa Secundaria de Cajamarca.

- Alumnos que se nieguen a participar de la investigación.

3.4. Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario de Dependencia a Videojuegos (TDV)

El Test de dependencia a videojuegos (TDV) de Marcos y Cholíz (2011), tiene como finalidad diagnosticar la dependencia a los videojuegos, en el Perú fue adaptada por Salas y Merino e (2017), la mismas que puede ser aplicada de forma individual o colectiva, a personas que oscilan entre las edades de 11 a 18 años.

El test, consta de cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control.

En cuanto a la **confiabilidad**: Alave y Pampa (2018) la fiabilidad de la escala de manera global fue calculado en el índice de la consistencia interna mediante el coeficiente Alpha de Cronbach. De manera global presentó un valor de 0,96 indicando, en cuanto a las dimensiones se encontró que en la dimensión abstinencia un valor de 0.928, en abuso y tolerancia 0.854, en problemas ocasionados por los videojuegos 0.879, y en dificultad de control 0.874.

Por otro lado, en cuanto a la **validez**: Alave y Pampa (2018) realizó la validez del contenido de las dimensiones del cuestionario de dependencia emocional, encontrando una validez de 0.968 para la dimensión abstinencia, 0.914 para la dimensión de abuso y tolerancia, 0.882 para la dimensión problemas asociados a los videojuegos y 0.927 para la dimensión dificultad de control.

Al no existir un valor de confiabilidad de la prueba a nivel local, se realizó una prueba piloto a fin de obtener un valor de confiabilidad de la prueba, en la población adolescente cajamarquina, obteniendo como resultado, un nivel de confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.964, tal como se muestra a continuación:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,964	25

Escala de Habilidades Sociales (EHS)

La Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Marcos y Cholíz (2011), tiene como finalidad determinar las deficiencias y competencias que tiene una persona en sus habilidades sociales., en el Perú fue adaptada por Ruiz, Fernández y Quiroz, la misma que puede ser aplicada de forma individual o colectiva, a población adolescente y adulta.

La escala, consta de seis dimensiones: autoexpresión a situaciones sociales, defensa de los propios derechos como consumidor, expresión de enfado o disconformidad, decir no y cortar las interacciones, hacer peticiones e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto.

En cuanto a la **confiabilidad** de la escala, presento un valor de 0.88 el cual nos indica un valor elevado de confiabilidad. En la población cajamarquina Deza y Díaz (2016) encontró fiabilidad de 0.783 de alfa de cronbach.

Con relación a la **validez**, Quintana (2017, citado por Flores y Vallejo, 2020) realizó la validez del contenido en base a criterio de juicio de expertos; a la vez realizo la validez del constructo a través del análisis factorial, el mismo que logro un adecuados ajuste y alto nivel de significancia, para lo cual encontró un índice de validez en la mayoría de los ítems entre 0.324 y 0.523.

3.5. Procedimiento de recolección de datos

La recolección de datos se realizó, de la siguiente manera:

- a. Se presentó una solicitud, dirigida al director(a) de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” – Baños del Inca - Cajamarca, a fin de obtener las facilidades y permiso para proceder a la aplicación de los instrumentos y dar inicio de la presente investigación.
- b. Se solicitó a través del director de la institución educativa, se convoque a una reunión con los padres de familia, a fin de explicarles en que consiste la presente investigación que se realizará con sus menores hijos. Asimismo, se le hizo de conocimiento que para que sus menores hijos se necesitarán de su autorización, para la cual se le hará entrega de un conocimiento informado.
- c. Se solicitó la autorización respectiva de la sub dirección, a fin de coordinar con los docentes o tutores a cargo de las diferentes secciones del 5to grado de secundaria a fin de que nos proporcionen una determinada hora para la aplicación de los instrumentos.
- d. Antes de la entrega de los instrumentos a los estudiantes, se verificó la autorización respectiva con el consentimiento informado debidamente firmado por los padres y/o tutores, para la participación de los mismos.
- e. Posterior a la administración de los instrumentos de evaluación a los estudiantes se procedió al procesamiento de datos, para posteriormente realizar el análisis de los resultados y redactar las conclusiones de la presente investigación.

3.6. Análisis de datos

Los datos que se obtengan a través de los instrumentos que evalúan las variables, para posteriormente estos sean procesados en una base de datos de Microsoft Excel, para posteriormente sean analizados con el programa Statistical Package of Social Science (SPSS) versión 25; a fin de realizar en análisis de tipo descriptivo.

Además, se analizará la confiabilidad de las variables de estudio, y realizará el procedimiento de correlación y se aplicará la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, el cual nos proporcionará el análisis estadístico a usar.

3.7. Consideraciones éticas

La presente investigación tendrá en cuenta el involucra a seres humanos, por lo que se tuvo en cuenta el código de ética según APA:

- a) Beneficencia y no maleficencia: principio que tiene como fin velar por el bienestar de las personas con quienes el psicólogo interactúa, procurando en no causarle daño.
- b) Fidelidad y responsabilidad: El profesional de psicología se enfrenta a diferentes problemáticas de las personas, por tal motivo debe establecer relaciones que se basen en la confianza, siendo responsable en sus diferentes acciones.
- c) Confidencialidad: cuando se realizan sesiones terapéutica e investigaciones se debe guardar la información recaba, y solo puede ser difundida cuando se cuenta con la autorización explícita del participante.
- d) Actividades de investigación: el psicólogo cuando realice investigación debe ser responsable en el recojo de la información, siendo su obligación de informar a participantes sobre las características de la misma.
- e) Respeto por los derechos y la dignidad de las personas: todo psicólogo debe respetar el derecho a la privacidad, confidencialidad y a la autodeterminación de las personas.

Bajo estos criterios es que se desarrollara el presente estudio.

CAPÍTULO IV

ÁNALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 1

Relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca.

Correlación

		Dependencia a videojuegos	Habilidades sociales
Dependencia a videojuegos	Correlación de Pearson	1	-,407**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	121	121
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	-,407**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	121	121

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis e interpretación: a fin de determinar la relación entre las variables se hizo uso del estadístico de Pearson, encontrándose una correlación negativa de -.407 con un valor de significancia de .000, es decir existe una relación negativa moderada y significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. (Ver tabla 1)

Tabla 2

Niveles de la dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca.

Niveles de la dependencia a los videojuegos

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Válido	ALTA	5	4,1
	BAJA	96	79,3
	MODERADA	20	16,5
	Total	121	100,0

Análisis e interpretación: en la tabla se observa que el nivel de dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca, el 79.3% de los alumnos se ubican en un nivel bajo, seguido de un nivel moderado (16.5%) y finalmente un 4.1% se ubican en un nivel alto. (Ver tabla 2 y gráfico 1)

Gráfico 1

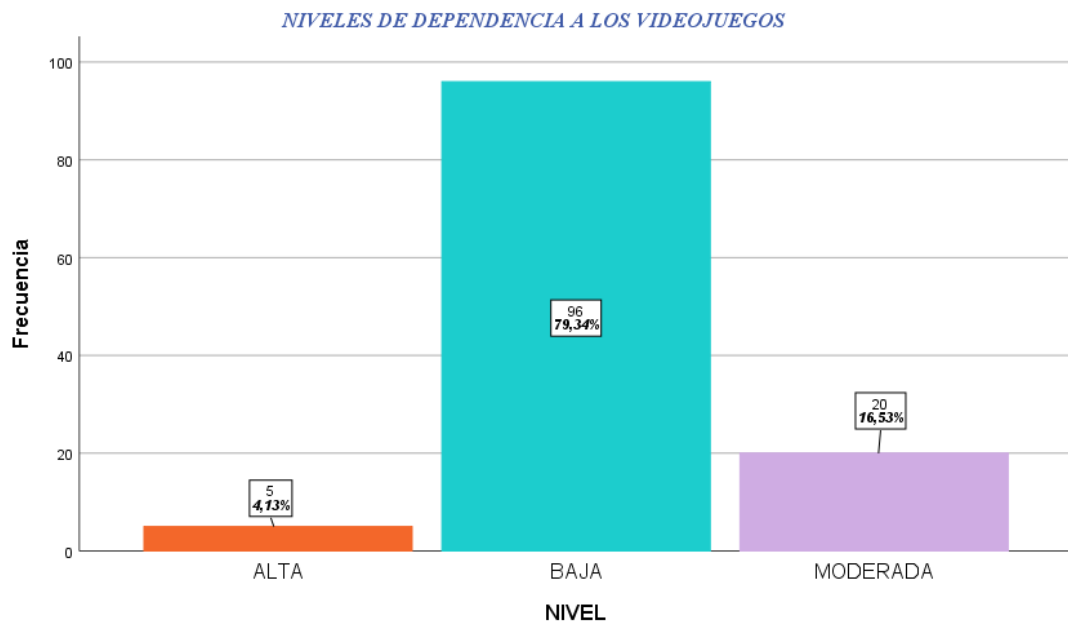


Tabla 3

Niveles de habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca.

Niveles de habilidades sociales

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Válido	ALTO	7	5,8
	BAJO	45	37,2
	PROMEDIO	69	57,0
	Total	121	100,0

Análisis e interpretación: en la tabla se observa que el nivel de habilidades sociales presente en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca, es un 57% se ubican en un nivel moderado, seguido de un nivel bajo con un 37.2% y un nivel alto el 5.8%. (Ver tabla 3 y gráfico 2)

Gráfico 2

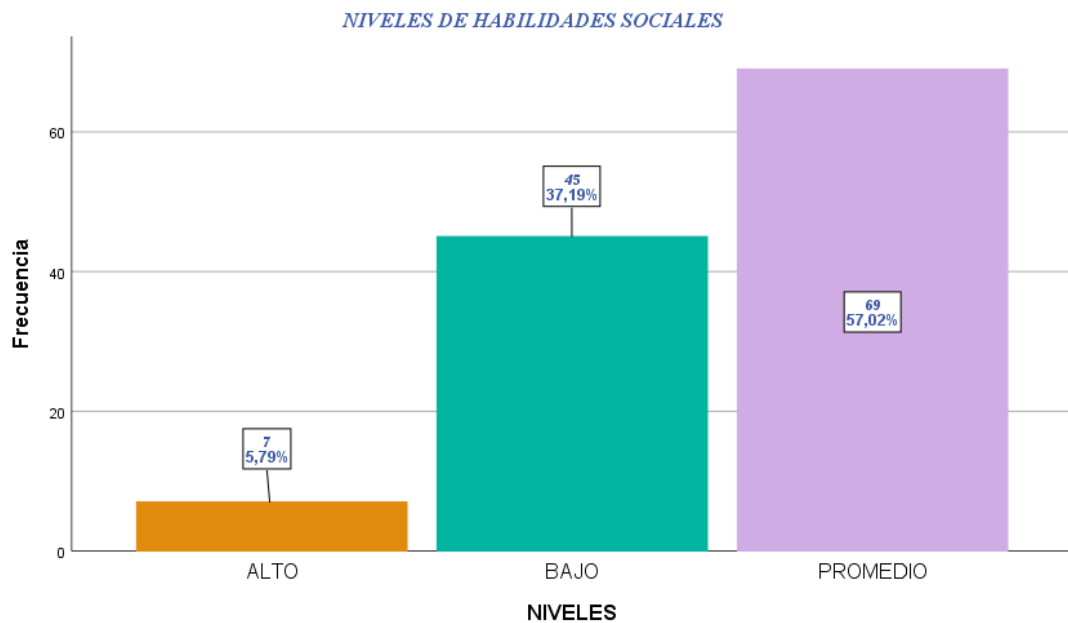


Tabla 4

Niveles de dependencia a los videojuegos según sexo en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca.

Niveles de dependencia a los videojuegos según sexo

		NIVEL			Total
		ALTA	BAJA	MODERADA	
SEXO	F	5	49	5	59
	M	0	47	15	62
Total		5	96	20	121

Análisis e interpretación: en la tabla se observa que el nivel de dependencia a los videojuegos según sexo en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca, se

distribuye en que en el sexo que más predomina respecto a la dependencia a video juegos es el femenino (5) a diferencia del sexo masculino (0), en cuanto a un nivel de dependencia moderada predomina el sexo masculino (15) a diferencia del sexo femenino, y finalmente en cuanto a un nivel bajo el sexo femenino predomina sobre el masculino. (Ver tabla 3)

4.2. Discusión de los resultados

Para establecer la discusión de los resultados se tuvo en cuenta nuestros objetivos planteados.

Según el objetivo general que tuvo como fin determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca, se encontró una correlación moderada y negativa y significativa de -0.407 . Resultados que guardan relación con lo encontrado con Chalco y Guzmán (2018) en su estudio denominado “uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNAS” concluyeron que existe una relación significativa inversamente proporcional baja entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales, indicando que a mayor uso de videojuegos más bajas son las habilidades sociales de la persona. Del mismo modo, Alave y Pampa (2018) quienes concluyeron que existe una correlación débil y negativa y significativa entre la dependencia a videojuegos y habilidades sociales. En ese sentido, Choliz y Marco (2011) sostienen que la dependencia a los videojuegos es entendida como un proceso en donde se ve alterada la conducta y/o una actividad, es por ello que tal proceso no es explicado por una “acción biológica o bioquímica, sino que en este caso es psicológica (motivacional, afectiva, condicionada, etc.)” (p. 420); por su parte, Chalco y Guzmán (2018) sostiene que una persona con buenas habilidades sociales,

podrá superar la timidez o la agresividad y afrontar con éxito las situaciones sociales, sin necesidad de buscar soluciones evasivas en mundos virtuales como es el caso de los juegos en red.

En cuanto al objetivo específico que busco identificar los niveles de la dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca, se encontró que el 79.3% de los alumnos se ubican en un nivel bajo, seguido de un nivel moderado (16.5%) y finalmente un 4.1% se ubican en un nivel alto de dependencia a videojuegos, en ese sentido, la investigación de Sánchez y Silveira (2019) encontró que el 10.6% reportaban niveles altos de usabilidad a los videojuegos, el 11% presentaban ansiedad o angustia al estar lejos de realizar dicha actividad, el 9.9% incremento el tiempo de juego de manera inconsciente, el 12% presentaron problemas de interacción social debido al uso de los videojuegos y el 9.7% tenían dificultades para dejar de jugar. Caso contrario, fue lo encontrado por, Corrales (2019) en su estudio “niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes” concluyó que el 51% de estudiantes del primer semestre, presentan un nivel bajo a los videojuegos. En base a ello, Chirinos (2019) afirma que la adicción a los videojuegos es la “dependencia mental y física de manera excesiva generada por los mismos que ocupa gran cantidad de tiempo en la vida de niños y jóvenes, hasta el punto de cruzarse con aspectos de la vida personal y actividades diarias”. (p. 25)

Respecto al objetivo cuyo fin fue identificar los niveles de habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca, se encontró que el 57% se ubican en un nivel moderado, seguido de un nivel bajo con un 37.2% y un nivel alto el 5.8% de habilidades sociales, resultados que guardan relación con lo encontrado por Huayta (2020) quien encontró que en habilidades sociales el 29.8% de los

participantes se ubicó en un nivel normal, el 25.5% en un nivel bajo y el 27.3% en un nivel deficiente. En este sentido, Arroyave (2014) considera que las habilidades sociales son imprescindibles en el ser humano pues le proporciona herramientas para un adecuado desenvolvimiento en su adultez, un déficit de habilidades sociales en los niños y adolescentes generará problemas para desenvolverse tanto en su entorno social, así como en su imagen, autoestima, el mismo que se manifiesta en timidez, agresividad, dependencia a juegos, y conductas de riesgo.

Finalmente, el objetivo específico que buscó identificar los niveles de dependencia a los videojuegos según sexo en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca, se encontró que de los 121 participantes, el sexo que más predomina respecto a un nivel alto de dependencia a video juegos es el femenino (5) a diferencia del sexo masculino (0), en cuanto a un nivel de dependencia moderada predomina es el sexo masculino (15) a diferencia del sexo femenino, y finalmente en cuanto a un nivel bajo el sexo femenino predomina sobre el masculino. Resultados que guardan relación con lo de González, Espada y Tejeiro (2017) en su estudio encontró que el 7.4% de las mujeres y el 30% de los varones presentaron un nivel problemático al uso de videojuegos. En este contexto, Arnett (1999, citado por Rodríguez, 20018) afirma que debido a la inmadurez por la caracteriza la etapa adolescente existe un incremento y mayor riesgo de que estos sufran conductas adictivas o incurran en conductas de riesgo. En tanto el uso de los videojuegos ha incrementado específicamente durante la etapa de la niñez y adolescencia, considerándose como una actividad recreacional, en donde existen una relación virtual con los mismos intereses, sin embargo, el uso prolongado y excesivo del mismo puede conllevar a una alteración del comportamiento del individuo, el mismo que pondría en riesgo el desarrollo

adecuado de las habilidades sociales, pues son consideradas como relaciones en donde existe una interacción real y cercana, ya no habiendo una diferencia muy significativa respecto a su predominancia según sexo.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Existe una relación moderada, significativa negativa entre violencia dependencia a los videojuegos y habilidades sociales.
- El nivel bajo es el predomina en cuanto a la dependencia a los videojuegos, sin embargo, también existe alumnos que se ubican dentro del nivel moderado y alto.
- Respecto al nivel de habilidades sociales, el nivel que predomina es moderado seguido del bajo.
- En cuanto al nivel de dependencia de videojuegos según sexo, el sexo que predomina en el nivel alto es el femenino, en el nivel moderado es el masculino y finalmente el nivel bajo es el femenino.

5.2. Recomendaciones

- En base a los resultados obtenidos se considera importante realizar programas educativos que contribuyan a la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes.
- A la institución educativa, se recomienda coordinar con las universidades que tengan la carrera de psicología a fin de que por intermedio de ellos se realicen campañas de salud mental con el objeto de identificar problemas por los que están atravesando los estudiantes.
- A estudiantes que deseen realizar estudios en donde se aborden la variable dependencia a videojuegos y habilidades sociales, aborden una población más grande y en un rango de mayor edad a fin de contrarrestar nuestros resultados, ya que a nivel local existen escasos estudios.

REFERENCIAS

- Alave, S., y Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este (tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión. Lima, Perú.
- Arroyave, L. (2014). *Importancia de las habilidades sociales y los valores en la convivencia escolar y la solución de conflictos* (trabajo de especialización). Universidad Católica de Manizales, Colombia.
- Arteaga, T. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate, 2018* (tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Betacounrth, S., Zambrano, C., Ceballos, V., y Villota, N. (2017). Habilidades sociales relacionadas con el proceso de comunicación en una muestra de adolescentes. *Revista Psicoespacios, 11*(18), 133-148.
- Challco, S., y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de UNAS* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa, Perú.
- Chirinos, W. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad* (tesis de pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.
- Chóliz, M., y Marco, Cl. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología, 27*(2), 418-426.
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis – periodo 2019* (tesis de pregrado). Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Lima, Perú.

- Correa, K., y Díaz, E. (2020). *Adicción a las redes sociales y autoestima en adolescentes de nivel secundario de dos instituciones estatales de Cajamarca* (tesis de pregrado). Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. Cajamarca, Perú.
- Deza y Díaz (2018). *Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en un grupo de adolescentes de la ciudad de Cajamarca* (tesis de pregrado). Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. Cajamarca, Perú.
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016* (tesis de pregrado). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo, Perú.
- Gacés, Y., Santana, L., y Feliciano, L. (2012). El desarrollo de las habilidades sociales: una estrategia para potenciar la integración de menores en riesgos de exclusión. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 172-191.
- González, M., Espada, J., Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185.
- Güemes, M., Ceñal, M., e Hidalgo, M. (2017). Desarrollo durante la adolescencia. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatr Integral*, 21(4), 233–244.
- Hernández, R., Fernández C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.
- Huayta, I. (2020). *Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna-2019* (tesis de pregrado). Universidad Privada de Tacna, Perú.

INEI (2018). Informe Técnico N° 2-junio 2018: Estado de la niñez y adolescencia.

Recuperado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-n02_ninez-y-adolescencia-ene-feb-mar2018.pdf.

Lancheros, M., Amaya, M., y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. *TOG (A Coruña)*, 11(20), 1-22.

Marco, Cl., y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos del rol *online*: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30 (1), 46-55.

Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social (2012). Adolescencia: Manual clínico.

Recuperado de: https://www.paho.org/par/index.php?option=com_docman&view=download&category_slug=publicaciones-con-contrapartes&alias=384-manual-clinico-de-la-adolescencia&Itemid=253.

Muñoz, C., Crespi, P., y Angreshs, R. (2011). *Habilidades sociales*. España: COPYRIGHT.

OMS (2019). Boletín de la Organización Mundial de la Salud: hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. 97(6), 377-440. Recuperado de: <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>

OMS (2021). Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente.

Recuperado de: https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es

Peñafiel, E., y Serrano, C. (sf). *Habilidades sociales*. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=zpU4DhVHTJIC&pg=PA15&dq=habilidades+sociales&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiq2Nwzg_zuAhUKrVkkHb

k7CvoQ6AEwBHoECAYQA#v=onepage&q=habilidades%20sociales&f=tr
ue.

Pérez, S., y Ruiz, K. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad* (tesis de pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.

Rodríguez, A. (2018). *Diseño, aplicación y evaluación de un programa de intervención psicológica para el trastorno de juego por internet* (tesis de doctorado). Universitat Ramon Llull. Barcelona, España.

Sánchez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre ciencia, tecnología y sociedad*, 6(11), 1-16.

Tapia, C., y Cubo, S. (2017). Habilidades sociales relevantes: percepciones múltiples actores educativos. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 9 (19), 133-148.

Tejeiro, R., Pelegrina, M., y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7(1), 235-250.

UNICEF (2017). *Estado mundial de la infancia 2017: niños en un mundo digital*. Recuperado de: https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/Estado_Mundial_de_la_Infancia_2017-Ninos_y_ninas_en_un_mundo_digital-UNICEF-reporte-completo%20%281%29.pdf.

Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216.

Vera, M., López, F., Valle, V., y Mazacón, M. (2017). Habilidades sociales. Revista Salud y Ciencia, 1(2), 8-15.

LISTA DE ABREVIATURAS

APA	: American Psychological Association.
AQ	: Cuestionario de Agresión.
EHS	: Escala de Habilidades Sociales.
INEI	: Instituto Nacional de Estadística e informática.
OMS	: Organización Mundial de la Salud.
TDV	: Test de dependencia a videojuegos.
UNICEF	: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

APÉNDICE

Prueba de fiabilidad de los instrumentos dependencia a los videojuego y habilidades sociales.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,853	58

Prueba de normalidad de los instrumentos dependencia a los videojuego y habilidades sociales.

Prueba de Normalidad K-S

	Estadístico	gl	Sig.
Dependencia a videojuegos	,134	119	,000
Habilidades Sociales	,081	119	,053

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca?	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca.</p>	<p>La relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales es inversa y significativa en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca.</p>	<p>Tipo:</p> <p>De tipo cuantitativa.</p> <p>Diseño:</p> <p>No experimental, descriptivo correlacional de corte transversal.</p> <p>Muestra:</p> <p>Constituida por 121 estudiantes del 4to y 5to grado de secundaria.</p> <p>Muestreo:</p> <p>Probabilístico.</p>
	<p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los niveles de la dependencia a los videojuegos en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. 2. Establecer los niveles de habilidades sociales en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. 3. Identificar los niveles de dependencia a los videojuegos según sexo en estudiantes adolescentes de una institución Cajamarca. 		

**ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE LA
INVESTIGACIÓN**

Yo, acepto participar voluntariamente en esta investigación, denominada “Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Cajamarca”.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial. Asimismo, no podrá ser usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento.

Puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Laura Méndez del Carpio y a Geraldine Chugden, al número celular 953346430 y 945208351 respectivamente.

Nombre y Apellidos del Participante
(En letras de imprenta)

DNI _____

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES Y/O APDODERADOS
DE LOS PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Acepto que mi menor hijo participe de manera voluntariamente en esta investigación, denominada “Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa de la ciudad de Cajamarca”.

Reconozco que la información que mi hijo provea es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento.

He sido informado (a) de que puedo realizar preguntas con relación al proyecto en cualquier momento.

Las tesis se comprometen a realizar la presente investigación, teniendo en cuenta el código de ética.

El presente estudio, solo son con fines de contribuir a la ciencia.

Nombre y Apellidos del padre y/o apoderado

Firma del padre y/o apoderado: -----

DNI _____

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:

Sexo: F () M () Edad: años

Horas al día que se dedica al videojuego:

TD	ED	N	DA	TA
Totalmente en Desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

N°	ITEMS	TD	ED	N	DA	TA
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 amigos”					
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 Raras vez = RV A veces = AV Con frecuencia = CF Muchas veces = MV

Nº	ITEMS	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 mentido 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”					

FICHA TÉCNICA

Test de Dependencia de Videojuegos

- Autores: Chóliz y Marco (2011)
- País de origen: España.
- Adaptación peruana: Salas Edwin y Merino César (2017).
- Forma de Administración: individual o grupal.
- Ámbito de Aplicación: es aplicable para estudiantes de nivel universitario en un rango de edades de 16 a 35 años de edad.
- Duración: 10 - 15 minutos (aprox.)
- Baremo: 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.

Escalas	I	II	III	IV	Total
Baja	0-12	0-5	0-4	0-7	0-31
Moderada	13-26	6-12	5-10	8-15	32-66
Alta	27-40	13-20	11-16	16-24	67-100

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (EHS)

Leer detenidamente y responder la alternativa que se acerque más a tu realidad.

NOTA: La información obtenida será utilizada con fines de investigación, ten en cuenta que no hay respuestas buenas o malas, además la información es de carácter confidencial.

A: “No me identifico en absoluto”.

B: “No tiene que ver conmigo, alguna vez se me ocurre”.

C: “Me describe aproximadamente”.

D: “Muy de acuerdo y me sentiría o actuaría así”.

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

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

FICHA TÉCNICA

Escala De Habilidades Sociales (EHS)

- Procedencia: Universidad Pontificia Comillas (Madrid, 2000).
- Autor: Elena Gismero Gonzales.
- Estandarización en Perú: Yuliana Liset Quintana Gil (2015).
- Administración: Individual y colectivo.
- Duración: 10 – 15 minutos.
- Usos: Clínico y en la investigación, escala diseñada para adolescentes y adultos.
- Calificación:
 - ✓ Puntuaciones mínimas y máximas, según sexo (mujeres), de acuerdo a las dimensiones:

	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3	Dimensión 4	Dimensión 5	Dimensión 6	Global
Mínimo	09	05	04	06	05	05	46
Máximo	32	20	16	24	20	20	125

- ✓ Puntuaciones mínimas y máximas, según sexo (varones), de acuerdo a las dimensiones:

	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3	Dimensión 4	Dimensión 5	Dimensión 6	Global
Mínimo	08	05	04	06	05	05	53
Máximo	32	20	16	24	20	20	127

- ✓ Nivel de dimensiones y global de la EHS:

Nivel de dimensiones y global de la EHS:

	Dimensión 1	Dimensión 2	Dimensión 3	Dimensión 4	Dimensión 5	Dimensión 6	Global
Bajo	08-20	05-11	04-9	06-14	05-13	05-10	33-76
Promedio	21-25	12-14	10-11	15-18	14-15	11-14	77-110
Alto	26-32	15-20	12-16	19-24	16-20	15-20	111-132