



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA

Facultad de
Psicología

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA Y HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO
PRIVADO DE LIMA METROPOLITANA

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA:

JASMINN CELIA PUCUHUAYLA CASTILLO

ASESORA:

MG. VIVIAN DEL CARMEN LANDÁZURI WURST

LIMA – PERÚ

2025

Jasminn Celia Pucuhuayla Castillo

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA ...

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO PRIVADO DE...

Asesorías 2025

Universidad Peruana Cayetano Heredia

Mg. Vivian del Carmen Landázuri Wurst

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3260289520

Fecha de entrega

25 may 2025, 9:14 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 may 2025, 9:18 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

DEPENDENCIA_A_LOS_VIDEOJUEGOS_EN_LÍNEA_Y_HABILIDADES_SOCIALES_EN_ESTUDIANTES_DE_....pdf

Tamaño de archivo

376.6 KB

51 Páginas

11.902 Palabras

65.735 Caracteres



Página 2 of 58 - Integrity Overview

Identificador de la entrega trn:oid::1:3260289520

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Cited Text
- ▶ Small Matches (less than 8 words)

Mg. Vivian del Carmen Landázuri Wurst

Top Sources

- 16% Internet sources
- 3% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

MIEMBROS DEL JURADO

Mg. Adolfo Aguinaga Alvarez

Presidente

Mg. Giancarlo Manuel Francia Sánchez

Vocal

Mg. Brigitte Ana Lucia Aguilar Salcedo

Secretaria

DEDICATORIA

A mis padres, Walter Pucuhuayla y Celia Castillo que
siempre me demuestran que puedo lograrlo todo.

AGRADECIMIENTOS

Son muchos los agradecimientos que tengo que dar. Ha sido un camino complicado y retador, pero también satisfactorio, todas aquellas personas que se han preocupado por mi durante el desarrollo de esta tesis y me han dado una palabra de apoyo u observación me han ayudado a continuar avanzando.

En primer lugar, quiero agradecer a mi asesora, Vivian Landazuri, ya que, me acompañó en todo este camino y sus palabras me sirvieron de orientación para hacer un trabajo del que este satisfecha.

Agradecer a la Mg. Luz Aurora Mendoza Portilla, por permitirme utilizar sus instalaciones para realizar mi tesis y brindarme las facilidades necesarias para continuar ejecutando mi trabajo de investigación.

Le debo muchas gracias a mis padres, Walter Pucuhuayla y Celia Castillo, que han estado dándome palabras de aliento, y mucho amor, que hizo que confiara que podré terminar esto, los amo y agradezco su compañía.

A Ana Lucía Vela Reategui, que estuvo conmigo dándome ánimos como una buena amiga, que se desveló las veces necesarias para seguir motivándome a terminar este proyecto, gracias de todo corazón.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1. Identificación del Problema	2
2. Justificación e Importancia del Problema	5
3. Limitaciones de la Investigación.....	7
4. Objetivos de la Investigación	8
4.1. Objetivo General	8
4.2. Objetivos Específicos.....	8
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	9
1. Aspectos Conceptuales Pertinentes.....	9
2. Investigaciones en torno al problema investigado	15
2.1. Antecedentes Internacionales.....	15
2.2. Antecedentes Nacionales	18
3. Hipótesis.....	20
3.1. Hipótesis General.....	20
3.2. Hipótesis Especificas	20
CAPITULO III: METODOLOGÍA	21
1. Tipo y Diseño de Investigación.....	21
2. Población y método de muestreo	21
2.1. Población.....	21
2.2. Método de muestreo y criterios de selección	22
2.3. Variables: Definiciones conceptuales y Operacionales de Variables	23
3. Instrumentos.....	24
4. Procedimiento	28
5. Plan de Análisis de Datos.....	30
6. Consideraciones Éticas.....	31
RESULTADOS.....	33
DISCUSIÓN.....	40
CONCLUSIONES.....	48

RECOMENDACIONES.....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Descripción de la población</i>	21
Tabla 2. <i>Matriz de operacionalización de las variables</i>	27
Tabla 3. <i>Prueba de normalidad bivariada bajo el test de Shapiro-Wilk</i>	33
Tabla 4. <i>Correlación de Pearson entre las variables dependencia a los videojuegos y habilidades sociales</i>	34
Tabla 5. <i>Niveles de la variable dependencia a los videojuegos</i>	35
Tabla 6. <i>Niveles de la variable habilidades sociales</i>	36
Tabla 7. <i>Correlación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las dimensiones de habilidades sociales</i>	37
Tabla 8. <i>Correlación entre las habilidades sociales y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en línea</i>	38

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria. Se empleó un diseño no experimental de tipo correlacional. La muestra estuvo conformada por 319 estudiantes de ambos sexos, matriculados en un colegio privado de Lima Metropolitana, con edades entre 14 y 17 años. La recolección de datos se realizó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, de forma presencial. Se utilizaron la Escala de Habilidades Sociales de Gismero (1997), estandarizada al contexto peruano por Quintana (2014), y el Test de Dependencia a los Videojuegos (TVD) de Marcos y Chóliz (2011), adaptado por Salas et al. (2017). Los resultados evidenciaron una correlación negativa significativa ($r = -0.16$, $p < .005$) entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales; es decir, a mayor dependencia, menor nivel de habilidades sociales.

Palabras claves: dependencia a los videojuegos en línea, habilidades sociales, sociabilidad en adolescentes, juego dependiente.

ABSTRACT

The aim of this study was to determine the relationship between online video game dependence and social skills among high school students. A non-experimental, correlational design was employed. The sample consisted of 319 students of both sexes, enrolled in a private school in Metropolitan Lima, aged between 14 and 17 years. Data collection was conducted in person using a non-probabilistic, purposive sampling method. The Social Skills Scale by Gismero (1997), adapted to the Peruvian context by Quintana (2014), and the Video Game Dependence Test (TVD) by Marcos and Chóliz (2011), adapted by Salas et al. (2017), were used. The results revealed a significant negative correlation ($r = -0.16, p < .005$) between online video game dependence and social skills; in other words, higher dependence was associated with lower levels of social skills.

Keywords: online video game dependence, social skills, sociability in adolescents, dependent gaming.

INTRODUCCIÓN

La dependencia a los videojuegos en línea está siendo una preocupación en aumento durante la adolescencia, ya que afecta negativamente el bienestar psicológico y el establecimiento de relaciones interpersonales. Esta dependencia dificulta que los adolescentes desarrollen interacciones adecuadas con sus pares, lo que limita el desarrollo de habilidades sociales fundamentales para la construcción de la identidad propia y la adquisición de competencias sociales. Por ello el objetivo de la presente investigación es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de un colegio privado de Lima Metropolitana.

La estructura del trabajo se divide en capítulos y secciones. En el capítulo I se presenta la identificación del problema, justificación, las limitaciones de la investigación y el planteamiento de los objetivos generales y específicos. El Capítulo II se presenta el marco teórico, mostrando modelos explicativos de las variables, definiciones conceptuales y antecedentes nacionales e internacionales, así como la formulación de las hipótesis. En el Capítulo III se expone la metodología empleada, incluyendo la población, muestra, técnicas de muestreo, instrumentos, procedimiento, plan de análisis y consideraciones éticas. Finalmente, se presentan los resultados obtenidos, su discusión, las conclusiones, recomendaciones, anexos y las referencias utilizadas en la investigación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Identificación del Problema

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han tenido un notable impacto en la vida cotidiana, en el desarrollo psicosocial y el funcionamiento de la sociedad, facilitando la comunicación, a socialización, el entretenimiento y el acceso a la información (Zhao, 2017). Entre los diversos recursos tecnológicos, los videojuegos en línea destacan por su creciente uso, especialmente entre los adolescentes, y por su asociación con efectos negativos cuando su consumo se vuelve excesivo en contextos sociales, familiares y académicos.

El aumento en la frecuencia del uso de los videojuegos puede conducir al desarrollo de una dependencia. Según Chóliz y Marco (2011), esta se manifiesta como un patrón de juego descontrolado y persistente que altera diferentes ámbitos de la vida del individuo. En 2022, la Organización Mundial de la Salud clasificó la dependencia a los videojuegos como un trastorno de comportamiento adictivo en la CIE-11, caracterizado por un deterioro en el control sobre el uso, una prioridad creciente del juego por sobre otras actividades, y la persistencia del mismo a pesar de sus consecuencias negativas. Este comportamiento suele implicar componentes psicológicos que afectan las habilidades sociales del adolescente y su capacidad para interactuar adecuadamente con su entorno (Challco & Guzmán, 2018).

A nivel mundial, los videojuegos en línea representan una de las actividades recreativas más conocidas entre los adolescentes. En Estados Unidos, el 44% de los adolescentes juegan alrededor seis horas o más por la semana; en España el 86% de adolescentes reporta jugar en línea, de los cuales el 36,1%

dedica también más de seis horas semanales. En América Latina, Brasil y México destacan como los países con mayor consumo, con aproximadamente un 17 % de adolescentes que juega entre seis y diez horas semanales, y hasta un 17 % que supera las diez horas (Statista Global Consumer Survey, 2021; Osa, 2018).

En el contexto peruano, la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES) reportó un incremento del 16 % en el consumo de videojuegos en línea durante el confinamiento por la pandemia en 2020 (INEI, 2021). El grupo más involucrado corresponde a jóvenes entre 14 y 29 años (33.8 %), siendo los varones de secundaria el segundo grupo con mayor proporción de usuarios (17.7 %) (Ministerio de Cultura, 2020). Este incremento también se traduce en un mayor número de horas dedicadas a esta actividad (Pichihua, 2021).

Tanto la CIE-11 como el DSM-5 coinciden en que el principal criterio diagnóstico para el trastorno por videojuegos es el uso persistente y excesivo durante al menos 12 meses, con consecuencias significativas en la esfera psicológica y social, así como la presencia de síntomas de abstinencia y tolerancia (American Psychiatric Association, 2014). Diversos estudios, como los de Suárez (2019) y Santisteban y Araujo (2022), sostienen que un uso intensivo de videojuegos está relacionado con cambios de humor, disminución del autocontrol, falta de interés por las responsabilidades, y el bajo desarrollo de habilidades como la comunicación interpersonal, toma de decisiones y la empatía, lo que compromete tanto el desarrollo interpersonal como intrapersonal del adolescente.

La adolescencia es una etapa donde hay más tendencia a padecer de una dependencia a los videojuegos, se encontró que el juego afecta el desarrollo

interpersonal del adolescente, Von der Heiden et al. (2019) indican que los adolescentes perciben menos apoyo social, tienen menos amigos y conocidos fuera de la red. De la misma forma, la adicción a internet que involucra espacios para el juego tiene efectos negativos sobre la sociabilidad; a mayor adicción a internet, se reducen las relaciones interpersonales a causa de la preferencia por la soledad y la timidez (Kisa & Karageyim, 2021). Cabe señalar que distintos estudios nacionales revelan el juego adictivo y las habilidades sociales están asociados, viéndose estas reducidas (Soria et al., 2023; Chugden & Mendez, 2021; De la Cruz, 2021; Diaz & Zambrano, 2019). Por ende, es pertinente reconocer a las habilidades sociales, ya que, estas apoyan al adolescente en la resolución de conflictos, comunicación asertiva, regulación emocional, construcción de la identidad y detiene el surgimiento de conductas problemáticas en el futuro (De la Cruz, 2021).

La dependencia a los videojuegos también se presenta en conductas como el aislamiento, la alteración de hábitos de alimentación o sueño, y una preocupación constante por jugar (Patricio, 2020). Los varones adolescentes, en particular, parecen estar más expuestos a los efectos del juego desordenado, lo cual se asocia con un menor bienestar psicosocial y una reducción de la competencia social (Hawi et al., 2018; Van den Eijnden et al., 2018; Neut, 2021). Por otro lado, la dependencia a los videojuegos puede generar un impacto negativo significativo en diversas áreas del desarrollo adolescente. En el plano académico, el uso excesivo de videojuegos suele ir acompañado de una disminución del rendimiento escolar, ya que los estudiantes tienden a invertir menos tiempo en sus deberes y muestran dificultades para concentrarse y

organizar sus tareas (Guarnizo et al., 2024). A nivel social, esta dependencia puede limitar las interacciones cara a cara con sus pares, lo que dificulta el desarrollo de habilidades comunicativas y la integración en dinámicas grupales (Boillos, 2024). En el aspecto emocional, se ha observado que el aislamiento prolongado frente a una pantalla puede aumentar los niveles de irritabilidad, ansiedad y frustración, especialmente cuando los videojuegos interfieren con la rutina diaria o los vínculos familiares (López et al., 2021).

Asimismo, la dependencia a los videojuegos en línea afecta negativamente las habilidades sociales de los adolescentes al reducir sus interacciones reales, dificultando el desarrollo de la empatía, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos (Collao, 2023). Al centrarse en entornos virtuales, los jóvenes pueden aislarse, mostrar baja tolerancia a la frustración y tener problemas para adaptarse a situaciones sociales fuera del ámbito digital, lo que debilita la calidad de sus relaciones y su desarrollo emocional (Mendoza, 2023).

Por lo tanto, este estudio tiene como objetivo determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria, respondiendo a la pregunta ¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria?

2. Justificación e Importancia del Problema

El aporte teórico del trabajo recae en que los resultados que se obtienen incrementan la información sobre el tema y serán referencia para la realización futuras investigaciones que puedan abordarlo a mayor profundidad, además la

evidencia empírica servirá como base de conocimiento para concientizar e informar a investigadores e instituciones educativas sobre la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en alumnos de secundaria. Por lo que, justificar esta relación implica reconocer que, el uso excesivo o inadecuado puede generar efectos contrarios, como el aislamiento social, la dificultad para establecer relaciones interpersonales reales y una disminución en la empatía (Correa, 2024).

El aporte práctico señala que con los resultados alcanzados, se podrán introducir programas de intervención y prevención hacia la conducta de juego de videojuegos en línea dependiente, talleres psicoeducativos y creación de estrategias para reforzar las habilidades sociales para los estudiantes en entornos educativos con la colaboración de agentes educativos, así como, promover a que el propio estudiante conozca sobre la naturaleza teórica de la variable de la dependencia los videojuegos en línea. Por otro lado, el estudio se enfoca en analizar problemas como la limitada capacidad de interacción y comunicación en adolescentes con dependencia a los videojuegos, el aislamiento de su entorno social, el debilitamiento de habilidades como la empatía y el trabajo en equipo, así como la influencia de los videojuegos en su conducta social.

El aporte social de esta investigación recae en la importancia de conocer la naturaleza de la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales, y su impacto en la cotidianidad de los adolescentes. El elevado consumo de videojuegos en línea ha generado patrones de dependencia que afectan diversos ámbitos del desarrollo, incluyendo el social, académico y familiar.

Cabe destacar que, tras el lapso de aislamiento en consecuencia de la pandemia de COVID-19, se han evidenciado dificultades en el desarrollo de habilidades sociales, especialmente en el contexto académico (Montalvo & Jaramillo, 2022). Dado que dichas habilidades son esenciales para el desarrollo personal y la adaptación al entorno familiar y académico, resulta pertinente analizar cómo la exposición prolongada a entornos virtuales influye en la manera en que los adolescentes se relacionan socialmente, resuelven conflictos, expresan emociones y construyen vínculos significativos (Zegarra & Torres, 2021).

En este sentido, la presente investigación busca proporcionar evidencia empírica que aporte al diseño de programas de prevención, promoción e intervención orientados a reducir la dependencia a los videojuegos en línea y fortalecer las habilidades sociales, promoviendo así el bienestar emocional de los estudiantes e involucrando a los agentes educativos en su desarrollo integral.

Finalmente, este estudio constituye una fuente científica útil para que se realicen futuras investigaciones que aborden y profundicen en este fenómeno.

3. Limitaciones de la Investigación

Debido a que se utilizó un muestreo no probabilístico, los hallazgos de este estudio no pueden generalizarse a otras poblaciones, incluso si presentan características similares. Por tanto, los resultados solo son válidos para la institución educativa donde se ejecutó la investigación. Asimismo, no fue posible incluir a todos los niveles de secundaria debido a limitaciones propias de la institución.

4. Objetivos de la Investigación

4.1. Objetivo General

- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana.

4.2. Objetivos Específicos

- Determinar los niveles de dependencia de videojuegos en línea en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana.
- Determinar los niveles de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana.
- Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las dimensiones de las habilidades sociales: “Autoexpresión de situaciones sociales”, “Defensa de los propios derechos como consumidor”, “Expresión de enfado o disconformidad”, “Decir no y cortar interacciones”, “Hacer peticiones” e “Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto” en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana.
- Determinar la relación entre las habilidades sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en línea: “Abstinencia”, “Abuso y tolerancia”, “Problemas asociados al juego” y “Dificultad de control” en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

1. Aspectos Conceptuales Pertinentes

Dependencia a los videojuegos en línea

La dependencia a los videojuegos en línea se explica como un uso excesivo y descontrolado que afecta significativamente en diversas áreas de la vida del individuo. Este comportamiento implica una alteración de la conducta, en la que intervienen factores psicológicos como la motivación, la afectividad y el condicionamiento, sin que exista una causa bioquímica o biológica subyacente (Chóliz & Marco, 2011).

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5), publicado en 2013, propone el trastorno por uso de videojuegos como una condición que presenta una duración mínima de 12 meses y que se caracteriza por seis criterios clínicos: prominencia (los videojuegos se convierten en la principal actividad del individuo), euforia (el juego produce cambios en el estado de ánimo, como placer o ansiedad), tolerancia (necesidad creciente de jugar más tiempo), abstinencia (malestar al no poder jugar), conflicto (problemas en las relaciones interpersonales) y recaída (retorno al juego tras un intento de abandono).

Por su parte, la Clasificación Internacional de Enfermedades en su 11.^a edición (CIE-11, 2022), también reconoce el trastorno por uso de videojuegos y lo describe mediante tres criterios esenciales: descontrol sobre el juego, prioridad creciente del juego frente a otras actividades cotidianas, y continuidad del juego pese a sus consecuencias negativas.

Tipos de videojuegos en línea

Otxoteko (2022) explica que existen diferentes tipos de videojuegos en línea, enfocado en consolas y PC, es importante reconocer que tipos de videojuegos existen para así entender mejor el atractivo de esta plataforma.

Existen los videojuegos en línea de tipo Arcade, este requiere una respuesta rápida del jugador, se destacan dos tipos de arcades: los juegos de plataformas y los de acción, en el primero el personaje avanza conforme los obstáculos que se atraviesan se ponen cada vez más difíciles y se necesita que el jugador tenga una respuesta cada vez más rápida; el segundo, trata de que el personaje a través de la historia logre sobrevivir (López – Mera, 2022). Por otro lado, los juegos de acción también hacen referencia a las luchas y peleas, siendo el objetivo derrotar enemigo tras enemigo mientras el juego se pone cada vez más difícil, para ello se suele utilizar la repetición de mandos (De Haro, 2025).

Asimismo, tenemos a los juegos de tipo Aventura o Rol, donde prevalecen la interacción del personaje o héroe mediante diálogos con otros personajes ya establecidos en el juego, hay una historia que seguir y distintos enigmas que resolver para llegar al destino final (Herruzo & Jimenez, 2021). Cabe señalar los juegos de tipo simulación, donde se simulan distintos escenarios como el manejo de maquinarias, fenómenos, entre otros. Por último, los juegos de estrategia consisten en utilizar recursos cognitivos como el razonamiento, memoria o la toma de decisiones para así derrotar a otros rivales, estos juegos pueden darse en tiempo real donde todo el equipo interviene al mismo tiempo o por turnos (De Haro, 2025).

Factores involucrados en la dependencia a los videojuegos

Respecto a los factores en la dependencia a los videojuegos, se distinguen dos tipos, el primero está relacionado a factores del videojuego y el segundo a factores del individuo. Los factores relacionados al videojuego son los componentes de este, como, el diseño del juego, la historia del juego, los gráficos, personajes, temática, estrategia, etc., mientras que los factores del individuo implican aspectos intrapersonales como la poca capacidad de toma de decisiones, impulsividad, trastornos mentales como la fobia social, aislamiento, falta de identidad propia, depresión, ansiedad y la escasa motivación para los estudios (Rodríguez, 2020).

El juego adictivo se ve explicado porque estos se sitúan en escenarios fantásticos y atractivos para el público, además de ser una actividad interactiva y que mantiene motivado al jugador debido a la gradualidad de dificultad de los niveles a medida que el juego avanza, lo que genera sentimientos de competencia en el individuo que lo llevan a continuar jugando por la motivación intrínseca del juego (Chóliz & Marco, 2011). Corrales (2019) adjunta que la disfuncionalidad familiar, la escasa importancia hacia los estudios y la reducida adaptabilidad social también conlleva a la adicción a los videojuegos.

Modelo de Adicción Biopsicosocial de Griffiths

Griffiths (2005) en su modelo de adicción biopsicosocial plantea que la primera sintomatología en la adicción a sustancias psicoactivas es la misma que en la adicción a la tecnología y esta se presenta cuando el sujeto tiene comportamientos desadaptativos como la falta de control en cuanto al manejo de tecnología y la constante búsqueda del sentimiento de satisfacción a través del uso de aparatos tecnológicos, cabe señalar que en este modelo intervienen

factores interpersonales como intrapersonales. En ese sentido, Griffiths propone seis criterios clínicos que fundamentan esta adicción a la tecnología:

El primero, saliencia, explica cómo esta actividad en específico toma mayor relevancia en la vida del sujeto, volviéndola indispensable en su cotidianidad, involucra tanto la parte conductual como cognitiva. En el caso de los videojuegos, un ejemplo sería el uso excesivo de este o pensar en este uso intensamente, repercutiendo en las respuestas emocionales y conductuales.

El segundo, cambios de humor, es el relato subjetivo ante la experiencia de involucrarse en una actividad en específico, los cambios de humor se manifiestan a través de los sentimientos que explica el sujeto, como el estrés, tranquilidad, alegría, excitación. Un ejemplo aplicado en los videojuegos sería cuando al jugar videojuegos, el sujeto se olvida de todos sus problemas.

El tercer criterio, tolerancia, refiere a que se amplía la cantidad de cualquier cosa para volver a experimentar los efectos que se producían en el inicio. Por ejemplo, cuando el sujeto juega cada vez más porque siente alivio.

El cuarto criterio, síndrome de abstinencia, implica el malestar tanto psicológico como físico cuando se deja de hacer una actividad en específico. Una ejemplificación de ello es afirmar que cuando no se juega videojuegos se puede sentir mucha ansiedad.

El quinto criterio, conflicto, donde se presentan conflictos tanto interpersonales como intrapersonales, se resalta que el sujeto es consciente del problema, pero no puede controlar este. Un ejemplo orientado a los videojuegos es cuando el sujeto al pasar mucho tiempo jugando estos, obtuvo problemas con sus seres queridos.

El sexto criterio es la tendencia de volver a tener las mismas actitudes al inicio de la adicción luego de un tiempo de abstinencia. Por ejemplo, se denota esta tendencia cuando el sujeto después de pasar un tiempo sin videojuegos, cuando volvió a jugarlos, lo hizo con la misma frecuencia que siempre.

Habilidades sociales en la adolescencia

Caballo (2005) citado por Herrero (2022) explica a las habilidades sociales como un sistema de comportamientos en respuesta a una situación interpersonal, donde se expresan opiniones, derechos, estados de humor, sentimientos, de un modo asertivo a la situación, puesto que se respeta la respuesta del otro, también implica brindar una solución ante problemas actuales o futuros, cabe señalar que se incluyen habilidades como el compañerismo, afrontamiento del estrés, la comunicación asertiva, el respeto, la empatía, escucha activa, flexibilidad y tolerancia.

Trianes y col. (2003) citado por Ramirez et al. (2021) concluye que “la habilidad es una rutina conductual o cognitiva concreta que forma parte de una estrategia más amplia” (p.210). Huyhua-Gutierrez et al. (2024) indica que las habilidades sociales en la adolescencia apoyan para las adecuadas interacciones con los demás, se acepten roles y se presente un adecuado desenvolvimiento personal y de esa forma podrán enfrentar efectivamente los retos de la sociedad.

Dimensiones de las habilidades sociales

Gismero (2002) interesada en explicar la razón por la que a veces no suceden relaciones constructivas con otros individuos, trabajo en un instrumento psicométrico para medir las habilidades sociales, así identificó seis dimensiones de estas.

El primero consiste en la “Autoexpresión en situaciones sociales”, donde se refleja la habilidad del sujeto de poder expresar sentimientos, opiniones, ideas en distintos contextos sociales.

El segundo es la “Defensa de los propios derechos de consumidor”, consiste en expresar asertivamente el derecho de consumo como no dejar que otro se salte la fila, reclamar si se recibió mal el producto, solicitar ayuda en algún servicio.

El tercero es la “Expresión de enfado o disconformidad, implica manifestar con facilidad sentimientos de enfado o los desacuerdos con otros”

El cuarto es “Decir no y cortar interacciones”, implica negarse a interacciones no deseadas frente a amigos, familiares o personas externas.

El quinto es “Hacer peticiones”, refleja el solicitar algo cuando se requiere, ya sea para pedir un servicio o alguna petición menor.

El sexto es “Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto”, requiere de interactuar con el sexo opuesto mediante tomar la iniciativa para la plática, sugerir una cita o realizar un halago si la otra persona resulta atractiva.

Modelo psicosocial básico de Argyle y Kendon

Argyle y Kendon (1967) realizaron un modelo explicativo del funcionamiento de las habilidades sociales, haciendo una analogía entre cómo es la relación entre el hombre y la máquina. En este modelo el rol es el principal componente y este incluye procesos perceptivos, conductas motoras y mecanismos cognitivos, además refiere que las habilidades sociales ayudan a funcionar apropiadamente, como una máquina hacia las situaciones

interpersonales. El modelo hace una similitud entre las interacciones sociales y las habilidades motrices, que señalan diferentes procesos interrelacionados.

El primero “Fines de la actuar hábil”, que se basa en conseguir objetivos en situaciones sociales.

El segundo “Percepción selectiva de las señales”, señala que las personas seleccionan que señales sociales notar de los otros y actuar selectivamente frente a ello.

El tercero “Procesos centrales de traducción”, reconoce el entender de forma específica lo que informa el otro y posteriormente realizar una acción adecuada frente a la situación dada.

El cuarto “Respuestas motrices o actuación”, indica en la forma de accionar o la respuesta motriz frente a un evento interpersonal.

El quinto “Feedback y acción correctiva”, refiere que esto se da cuando el individuo realiza una acción y esta se acata por el interlocutor, lo que concluye la fase de interacción social, sin embargo, si esta acción es considerada inadecuada por el interlocutor, ello producirá una interacción ineficiente.

2. Investigaciones en torno al problema investigado

2.1. Antecedentes Internacionales

Alshehri y Mohamed (2019) exploraron la relación entre el uso de juegos electrónicos, la salud, las relaciones sociales y la actividad física en varones de entre 16 y 18 años en Arabia Saudita. Realizaron una investigación de tipo descriptivo y correlacional, con la participación de 194 jóvenes a quienes se les aplicó un cuestionario de 60 ítems, dividido en cinco secciones: datos personales, uso de juegos electrónicos, salud, actividad física y relaciones sociales. Los

resultados indicaron que el uso excesivo de juegos electrónicos presentó una correlación negativa con la salud ($r = -0.49$) y con las relaciones sociales ($r = -0.42$), así como una correlación positiva débil con la actividad física ($r = 0.20$). Se concluyó que jugar videojuegos en exceso puede afectar negativamente las relaciones interpersonales y se asocia con una menor preocupación por la salud.

La investigación realizada por Kisa y Karageyim (2021) en Turquía tuvo como objetivo investigar la asociación entre la adicción a internet, soledad y habilidades sociales en alumnos que cursan la secundaria. Participaron 693 estudiantes y se utilizaron los instrumentos psicométricos “Internet Addiction Scale (IAS)”, “Matson Evaluation and Social Skills with Youngsters (MESSY)” y “Children's Loneliness Scale (CLS)”. Los resultados mostraron una asociación positiva entre las habilidades sociales y la adicción a internet ($p < 0,05$), pero no hubo alguna asociación con la soledad, también se encontró que los varones tienen más probabilidad de tener una adicción a internet, pero esto puede explicarse por la falta de supervisión paternal, el ingreso mensual estable, se resalta que los niveles de habilidades sociales disminuyen a medida del aumento del consumo de internet. En conclusión, los niveles de adicción a internet se ven alterados por cualidades sociodemográficas de los estudiantes y a medida que aumenta el consumo de internet, disminuyen las habilidades sociales y hay sentimiento de soledad.

Landeta y Chuquiana (2020) estudiaron la relación entre el uso de plataformas sociales en línea y las habilidades sociales en 106 mujeres con edades entre los 12 y 13 del octavo grado de secundaria en Ecuador. Las pruebas psicométricas que emplearon fueron la “Escala de Habilidades Sociales” y la

“Escala de Adicción a Redes Sociales”. Se obtuvieron resultados que indican una relación positiva entre la adicción a medios sociales en línea y el bajo desarrollo de habilidades sociales ($p < 0,01$, $\rho = ,338$), además de que la mayoría de adolescentes tienen un riesgo de peligro en cuanto a la adicción a estos medios sociales en línea; en cuanto a las habilidades sociales, la mayoría de participantes tienen un desarrollo normal, sin embargo, las que puntúan bajo en habilidades sociales tienen predisposición a la adicción de estos medios. En conclusión, se explica que las habilidades sociales se ven influidas por las redes sociales.

Fumero et al. (2020) analizaron los factores asociados al juego desordenado en internet, para ello evaluaron el funcionamiento familiar, depresión, hostilidad, impulsividad, habilidades sociales, ansiedad y el tiempo de juego en internet. La investigación fue de corte correlacional cuantitativo, con una muestra de 946 estudiante de secundaria con edades entre los 11 y 18 años. Las pruebas que se emplearon fueron la “Social Skill Scale”, “Symptom Checklist-90-Revised SCL-90-R”, “BIS Scale”, “Family APGAR”, “Hospital Anxiety and Depression Scale (HADS)” y “Problematic Videogame Playing (PVP)”. Los resultados señalaron que la alta impulsividad ($r = .05$), hostilidad ($r = .24$), ansiedad ($r = .24$), el bajo nivel en habilidades sociales ($r = - .08$) y bajo funcionamiento familiar ($r = -.06$) se asociaron con el trastorno por juego desordenado. En conclusión, hay una relación directa entre la hostilidad, ansiedad y el déficit en habilidades sociales en varones y este se asocia a un trastorno de juego desordenado, pero en el caso de las mujeres el pasar más tiempo en pantalla está relacionado con el mal funcionamiento familiar.

2.2. Antecedentes Nacionales

En la investigación elaborada por Alave y Pampa (2019), determinaron la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los estudiantes de nivel secundario en un colegio estatal de Lima. Se empleó un diseño de corte transversal, de tipo cuantitativo correlacional, donde participaron 375 adolescentes con edades entre los 12 y 18 años, los instrumentos que equiparon fueron el “Test de dependencia a videojuegos” de Marcos y Chóliz (2012) y la “Escala de Habilidades Sociales (EHS)” de Goldstein (1978). Concluyeron que hay una relación débil y negativa, pero significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales ($\rho = -.132$ $p < 0.05$), es decir, al presentarse niveles bajos de juego dependiente se presentan más recursos para la adecuada relación con los pares, la solución a situaciones interpersonales de estrés o conflicto, pero si hay un alto grado de dependencia a los videojuegos, hay un bajo grado de las competencias sociales.

Santisteban y Araujo (2022) realizaron una investigación, donde determinaron la correlación entre el juego adictivo y la sociabilidad en alumnos del quinto año de educación secundaria en el departamento de San Martín. La metodología empleada fue de corte cuantitativo, de tipo descriptivo y correlacional. Participaron 308 estudiantes de sexo tanto femenino como masculino, con edades entre los 15 a 17 años, y los instrumentos psicométricos aplicados fueron la “Escala de Videojuegos (GAS)” y la “Lista de Evaluación de Habilidades Sociales”. Los resultados muestran que se presenta una relación significativa pero inversa entre la sociabilidad y el juego adictivo de videojuegos ($\rho = -0.756$; $p = 0.000$), donde se concluye que, a mayor juego adictivo, menor serán las habilidades sociales;

ocasionando problemas de asertividad, comunicación con los pares, autoestima y la toma de decisiones.

Soria et al. (2023) correlacionaron las variables dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes que cursan la secundaria en un colegio del Callao. La muestra implicó a 268 estudiantes del cuarto y quinto grado de secundaria. Emplearon un diseño descriptivo transversal, correlacional y cuantitativo, emplearon los test psicométricos de “Escala de habilidades sociales-EHS de Goldstein (1978)” y el “Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco (2011)”. Las conclusiones del estudio señalan que hay una correlación negativa y altamente significativa ($r: -0.25, p < 0.05$) entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales, es decir, si se desarrolla la dependencia a los videojuegos, no se desarrollan adecuadamente la habilidad de establecer relaciones con los pares, identificar sentimientos propios y ajenos, regular la agresividad, y el afrontamiento al estrés.

El estudio proporcionado por Collao (2023), donde determinaron la relación entre la variable de adicción a los videojuegos y las habilidades sociales de un colegio en Lima- este, tuvo un diseño de tipo cuantitativo correlacional y no experimental. Participaron 136 estudiantes de sexo tanto femenino como masculino, y se aplicó la “Escala de Habilidades sociales (EHS)” y el “Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)”. Los resultados recogidos señalan que ambas variables no se correlacionan significativamente ($r= - 0.11$), pero si hay una relación significativa e inversa entre la dimensión de “Dificultad de control” y la variable de habilidades sociales ($r= -0.181$); se concluye que no se puede precisar que la adicción a los videojuegos afecte al desarrollo de habilidades sociales.

3. Hipótesis

3.1. Hipótesis General

- Existe relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana.

3.2. Hipótesis Especificas

- Existe relación entre la de dependencia a los videojuegos en línea y las dimensiones de las habilidades sociales: “Autoexpresión de situaciones sociales”, “Defensa de los propios derechos como consumidor”, “Expresión de enfado o disconformidad”, “Decir no y cortar interacciones”, “Hacer peticiones” e “Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto” en los estudiantes de nivel secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana.
- Existe relación entre las habilidades sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en línea: “Abstinencia”, “Abuso y tolerancia”, “Problemas asociados al juego” y “Dificultad de control” en los estudiantes de nivel secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

1. Tipo y Diseño de Investigación

La presente investigación es de nivel básico, ya que busca propagar el conocimiento teórico que aporte a la literatura científica y sirva como base para futuras investigaciones aplicadas. El estudio es de tipo cuantitativo y de diseño descriptivo-correlacional, al tener como objetivo medir la relación entre las variables en un contexto específico (Haire, 2019).

Asimismo, la presente investigación tiene un diseño no-experimental de corte transversal, dado que no se operaron a las variables y la recopilación de los datos se realizaron en un solo momento del tiempo (Arispe et al., 2020).

2. Población

2.1. Población

La población estuvo conformada por adolescentes matriculados en los niveles de 3.º, 4.º y 5.º año de secundaria en una institución educativa privada de Lima Metropolitana, sumando un total de 319 estudiantes.

Tabla 1

Descripción de la población

	<i>f</i>	<i>%</i>
Distribución de los participantes por sexo		
Mujer	140	43.89
Varón	179	56.11
Total	319	100
Distribución de los participantes por grado de secundaria		
Tercer grado	117	36.68

Cuarto grado	97	30.41
Quinto grado	105	32.96
Total	319	100

2.2. Método de muestreo

El muestreo empleado fue de tipo no probabilístico intencional. Esta técnica consiste en seleccionar a los participantes por su fácil acceso, proximidad o disponibilidad para el investigador (Arispe et al., 2020). De este modo, los participantes del estudio fueron seleccionados bajo los siguientes criterios de inclusión:

a. Criterios de inclusión

- Estudiantes de nivel secundaria matriculados en una institución educativa privada de Lima Metropolitana.
- Estudiantes inscritos en el periodo escolar 2024.
- Estudiantes de secundaria con edades entre los 14 y 17 años de una institución secundaria educativa privada.

Se excluyó a los participantes con los siguientes criterios:

b. Criterios de exclusión:

- Estudiantes con más del 30% de insistencias de la institución educativa privada.
- Estudiantes que no estén matriculados en todos los cursos.
- Estudiantes que no jueguen videojuegos en línea.
- Estudiantes cuyos padres de familia no hayan firmado el consentimiento informado.
- Alumnos que hayan faltado el día de la aplicación de los instrumentos.

2.3. Variables: Definiciones conceptuales y Operacionales de Variables

a. Dependencia a los videojuegos en línea

Definición conceptual

Chóliz y Marco (2011) refieren que la dependencia a los videojuegos es un patrón de consumo excesivo de estos, sugerido por las mismas características atractivas de los videojuegos en línea. Esta dependencia implica la alteración de la conducta del sujeto donde se involucran aspectos psicológicos y no es producida por componentes bioquímicos o biológicos, esta dependencia produce conductas desadaptativas en el individuo, viéndose una alteración negativa en su vida y una pérdida de control en la ejecución de actividades diarias.

Definición Operacional

Se evalúa a través del instrumento Test de dependencia de Videojuegos (TDV), en función a sus cuatro dimensiones:

“Abstinencia”: Malestar al dejar de jugar, las puntuaciones para la dimensión son las siguientes; 0 - 12 dependencia baja, 13-16 dependencia moderada y 27- 40 dependencia alta.

“Abuso y Tolerancia”: La actividad de jugar se incrementa a diferencia del inicio de esta, las puntuaciones para la dimensión son las siguientes; 0-5 dependencia baja, 6 - 12 dependencia alta y 13 -20 dependencia alta.

“Problemas ocasionados por los videojuegos”: Referente a las repercusiones problemáticas por el uso de videojuegos, las puntuaciones para la dimensión son las siguientes; 0-4 dependencia baja, 5 - 10 dependencia moderada y 11 - 16 dependencia alta.

“Dificultad en el control”: Falta de autocontrol para detener el juego a pesar de que no es la situación correcta, las puntuaciones para la dimensión son las siguientes; 0- 7 dependencia baja, 8 -15 dependencia moderada y 16-24 dependencia alta.

b. Habilidades Sociales

Definición conceptual

Gismero (2002) señala que las habilidades sociales son la forma de actuar o modular alguna acción, estas incluyen procesos cognitivos como las ideas, pensamientos e interpretaciones de las situaciones que posteriormente se desenvuelven en la manera en la que se acciona en situaciones interpersonales.

Definición operacional

Se evalúa a través de la Escala de Habilidades Sociales (en función a sus seis dimensiones: “Autoexpresión de situaciones sociales”, “Defensa de los propios derechos como consumidor”, “Expresión de enfado o disconformidad”, “Decir no y cortar interacciones”, “Hacer peticiones” e “Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto”, las puntuaciones para las dimensiones van desde 1-88 (nivel bajo), 89 – 107 (nivel medio) y 108 – 132 (nivel alto).

3. Instrumentos

Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

El Test de Dependencia a los Videojuegos (TVD) de Marcos y Chóliz (2011), tiene como propósito evaluar la dependencia a los videojuegos; en el Perú fue estandarizada por Salas et al. (2017), este test tiene una aplicación de forma individual o en conjunto y está dirigido a personas con edades entre los 11 y 18 años. El test es una escala de tipo Likert con 5 alternativas de respuestas

que van desde el “totalmente de acuerdo” hasta el “totalmente en desacuerdo” y tiene 25 ítems repartidos en cuatro dimensiones: “Abstinencia”, “Abuso y tolerancia”, “Problemas asociados al juego” y “Dificultad de control”.

Salas et al. (2017) calcularon la confiabilidad del test en el contexto peruano, aplicándolo a 467 escolares de educación secundaria, se empleó el coeficiente Alpha de Cronbach, obteniendo un valor de ,951 (confiabilidad alta). Para la validez de constructo realizaron el análisis factorial confirmatorio, este obtuvo un p valor $> ,05$, en cuanto al $SB-\chi^2$, el nivel de aceptación es de 385.402, RMSEA con un puntaje $< ,05$, SRMR con puntaje de $< ,08$ y el CFI fue $\geq ,95$.

Escala de Habilidades Sociales (EHS)

La Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Gismero (1997) fue estandarizada al contexto peruano por Quintana (2014), tiene como propósito identificar la aserción y habilidades sociales del individuo, tiene una aplicación tanto individual como grupal y está dirigido a adolescentes y adultos. La escala tiene 33 ítems, con 4 alternativas de respuesta que van desde el “No me identifico en absoluto” hasta “Me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos”, divididos en seis factores: “Autoexpresión de situaciones sociales”, “Defensa de los propios derechos como consumidor”, “Expresión de enfado o disconformidad”, “Decir no y cortar interacciones”, “Hacer peticiones e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto”.

En lo que concierne a la confiabilidad, de acuerdo con el índice de consistencia interna mediante el coeficiente Alpha de Cronbach, tiene un valor de ,88 (Gismero, 2000), Quintana (2014) en Trujillo, estimó la confiabilidad de la escala, empleando el método de consistencia interna, utilizando el estadístico

Coefficiente Alpha de Cronbach, obteniendo un valor de ,828. Estimaron su validez por medio del método de análisis factorial confirmatorio que presenta grados de libertad de un valor de 480 y un p valor $<.01$, esto quiere decir que los ítems para cada factor se ven correlacionados, el TLI con .83, CFI con ,89, RMSEA con ,03 y RMR con ,072. En conclusión, se demuestra que tanto el modelo teórico como el estimado se ajustan adecuadamente, lo que confirma la validez del constructo de la escala.

Tabla 2*Matriz de operacionalización de las variables*

Variable	Dimensiones	Ítems	Escala de Medición	Instrumento
Dependencia a los videojuegos en línea	<i>“Abstinencia”</i>	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Ordinal	<i>Test de Dependencia de Videojuegos (TVD)</i>
	<i>“Abuso y tolerancia”</i>	1, 5, 8, 9 y 12		
	<i>“Problemas asociados a los juegos”</i>	16, 17, 19 y 23		
	<i>“Dificultad de control”</i>	2, 15, 18, 20, 22 y 24		
	<i>“Autoexpresión de situaciones sociales”</i>	1,2,10, 11, 19,20,28. y 29		
Habilidades sociales	<i>“Defensa de los propios derechos como consumidor”</i>	3,4,12,21 y 30	Ordinal	<i>Escala de Habilidades Sociales (EHS)</i>
	<i>“Expresión de enfado o disconformidad”</i>	13,22,31 y 32		
	<i>“Decir no y cortar interacciones”</i>	5,14,15,23,24 y 33		
	<i>“Hacer peticiones”</i>	6,7,16,25 y 26		
	<i>“Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto”</i>	8,9,17,18 y 27		

4. Procedimiento

Al iniciar la investigación, se realizó una elaboración de un proyecto para que se autorice por la unidad de gestión (Facultad de Psicología) y se apruebe por el Comité Institucional de Ética de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Posteriormente se obtuvieron ambas autorizaciones de las entidades mostradas y se ejecutó el proyecto.

En la primera fase se estableció el contacto con la institución privada de educación básica de Lima Metropolitana, se entregó la carta de presentación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia avalando la investigación, se coordinó con los directivos y/o autoridades de la institución privada para explicar la investigación y esclarecer cualquier duda que pudiera surgir, se acordó que la investigadora acudiera a la institución durante el mes de junio, en la primera semana se entregó los consentimientos informados a padres de familia y la segunda semana se entregó los asentimientos informados y se aplicó los instrumentos a los estudiantes durante los horarios de tutoría, se facilitaron 5 salones de secundaria de tercer año, 5 de cuarto año y 5 de quinto año.

La duración de la distribución y explicación de los asentimientos fue de 10 minutos, el llenado de la ficha fue de 3 minutos y la aplicación de ambos instrumentos tuvieron una duración de 25 – 30 minutos. El número de preguntas por los dos instrumentos fue un total de 58, y la ficha sociodemográfica tuvo un total de 3 preguntas (sexo, edad y grado).

En la segunda fase, se distribuyó el consentimiento informado a los padres por medio de los estudiantes, durante los tres primeros días de la primera semana se repartieron los consentimientos en los distintos salones del nivel secundaria de

acuerdo al grado, es decir, primer día; tercer grado de secundaria, segundo día; cuarto grado de secundaria y tercer día; quinto año de secundaria) con el fin de que los estudiantes lo entreguen a los padres de familia y/o apoderados y se les solicitó traer el consentimiento con la aprobación o no del padre de familia y/o apoderado para el quinto día de la semana. Finalmente se revisó los consentimientos cuya respuesta permita al estudiante ser participe del estudio, se resalta que todos los padres de familia estuvieron de acuerdo con que sus hijos participen en los estudios.

En la tercera fase se realizó la distribución de asentimientos informados y los dos instrumentos, durante la segunda semana se acudió a la institución educativa de lunes a viernes, se utilizaron los horarios de tutoría para cada uno de los 15 salones brindados por la institución educativa, primero se entregó y explicó el asentimiento informado, todos los estudiantes aceptaron ser partícipes voluntariamente y después se entregó la ficha sociodemográfica junto a ambos instrumentos. Una vez que los estudiantes completaron el llenado de la ficha y las pruebas, se procedió a entregar la infografía sobre la relación de las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos en línea que se encuentra en el anexo 8.

En la cuarta fase, en el mes de julio se desarrollaron dos charlas virtuales informativas para los estudiantes de secundaria y padres de familia sobre las habilidades sociales y dependencia a los videojuegos como beneficio de haber participado en la investigación (anexo 10 y 11). No se encontró ningún caso de juego dependiente, por lo tanto, no se llevó a cabo el plan de mitigación para la estimación de riesgos (anexo 9). Finalmente, se entregó un informe de los resultados a las autoridades del colegio, se verificó que se cumplan los criterios de

inclusión y exclusión. Se excluyó la información que no cumplía con los criterios, y con los respectivos datos, se realizó el análisis estadístico.

5. Plan de Análisis de Datos

El análisis estadístico de las variables dependencia a los videojuegos en línea y habilidades sociales se desarrolló en dos fases: descriptiva e inferencial. Para ello, los datos fueron tabulados inicialmente en el software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), versión 27, y el análisis correlacional fue ejecutado mediante el software JASP, versión 0.18.3.

En la fase descriptiva, se utilizaron estadísticos como la media y la desviación estándar para describir las variables cuantitativas. Además, se emplearon frecuencias absolutas y porcentajes para representar los niveles categóricos de ambas variables.

Para el análisis de la normalidad de la distribución de la muestra se utilizó el test de Shapiro-Wilk, al ser altamente eficiente para el tamaño de la muestra en cuestión (Mishra et al., 2019; Razali & Wah, 2011). Dado que se confirmó la normalidad bivariada, se procedió a emplear el coeficiente de correlación de Pearson como estadístico paramétrico para los análisis correlacionales.

En cuanto al análisis de los objetivos específicos, se elaboraron tablas de frecuencias para identificar los niveles de dependencia a los videojuegos y habilidades sociales. Posteriormente, se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson para examinar la relación entre las puntuaciones globales de las dos variables, así como la relación con las respectivas dimensiones.

6. Consideraciones Éticas

El trabajo se realizó bajo el lineamiento del Comité Institucional de ética en Investigación en Humanos de la Universidad Peruana Cayetano Heredia (2015) que tiene como propósito proteger el bienestar de las personas y asegurar el cumplimiento de responsabilidades éticas, dicho trabajo tomará en cuenta los siguientes principios descritos por Ñique et al. (2020).

Respecto al principio de beneficencia, se cumplió en función a mitigar los daños y maximizar los beneficios en los participantes, cerciorándose de actuar en beneficio del prójimo y no de uno particular, y asegurar su bienestar (Ñique et al., 2020). El beneficio para los estudiantes que fueron partícipes de la investigación radicó en brindarles una infografía sobre el juego saludable y estrategias para reforzar las habilidades sociales, y el beneficio para las autoridades de la institución privada, radica en que se le hizo entrega de los resultados del estudio para futuros planes de programas de prevención ante la dependencia de videojuegos, así como programas para reforzar las habilidades sociales de los estudiantes.

Para el principio de justicia, cabe señalar que cualquier estudiante de secundaria de la institución privada que cumplió con los criterios de inclusión de la investigación se le considero para la participación voluntaria del estudio, asimismo, los estudiantes que cumplieron con estos, se les garantizó la distribución justa de beneficios y derechos, sin ningún trato discriminatorio, se evitó cualquier injusticia durante la aplicación de los test.

El principio de no maleficencia se cercioró de que los participantes no se les cause ningún daño, evitando esté en todo momento, por ello, se revisó cada pregunta de los test a utilizar, estas preguntas no causaron ninguna repercusión dañina en los

participantes al momento de aplicarlos. Por último, con los resultados, estos no se compartieron por ningún medio externo a la institución privada, se respetó el anonimato de los participantes. De esta forma, se aseguró la decisión de participar o no del estudio. Asimismo, se ha realizado un plan de mitigación de riesgos en caso se encuentre un caso de juego dependiente durante la aplicación o después de esta (anexo 9).

Por último, el principio de autonomía establece que se les debe permitir a los participantes la libertad para determinar sus propias acciones (Solorzano y Velásquez, 2024), para ello, en esta investigación se les brindó a los estudiantes partícipes un asentimiento informado en donde se detalló el propósito del estudio, el procedimiento para la administración de ambas pruebas, los temas de confidencialidad y la decisión de ser partícipe o no del estudio y que son libre de retirarse de no sentirse conforme durante la aplicación, de sentirse con malestar o de no sentirse cómodo por alguna pregunta del test o ante, durante o después de la toma del mismo, este asentimiento, no solo fue entregado en su versión escrita, sino que también fue explicado de forma oral para evitar cualquier confusión, del mismo modo, se les entregó a los padres previamente el consentimiento informado en su versión escrita donde se explican los puntos anteriormente mencionados. Con respecto a los costos e incentivos, se les indicó tanto a los estudiantes como a padres de familia que no se realizará ningún pago por participar en la actividad.

RESULTADOS

En lo que respecta a los resultados de la investigación, estos se alcanzaron mediante la solución de cada objetivo propuesto. Se comenzará presentando el objetivo general y finalmente los objetivos específicos.

Para iniciar, se describe el análisis inferencial, en la tabla 3 se evaluó distribución normal de la muestra. Las variables se sometieron a pruebas numéricas y test formales (Razali & Wah, 2011). Se realizó un ajuste en el test de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad bivariada, obteniendo resultados favorables ($p > .05$; $p = 0.06$). Estos resultados verifican la existencia de una distribución normal en la muestra, permitiendo así la realización de pruebas paramétricas en análisis posteriores.

Tabla 3

Prueba de normalidad bivariada bajo el test de Shapiro-Wilk

Variables	Test de Shapiro-Wilk	
	Estadístico	p
Dependencia a los videojuegos en línea	-	
Habilidades sociales	0.99	0.06

Nota. p: significancia.

Una vez confirmada la normalidad de la muestra, se buscó determinar si existe una relación significativa entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes cursando el nivel de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana. Para ello, se aplicó el coeficiente de correlación r

de Pearson a las variables de la investigación, al ser una prueba paramétrica adecuada para muestras normales (Fiallos, 2021; Field, 2018). En ese sentido, se ejecutó el análisis de correlación de Pearson para las variables del estudio para responder el objetivo general, considerando sus puntuaciones totales y las dimensiones de estas

Tabla 4

Correlación de Pearson entre las variables dependencia a los videojuegos y habilidades sociales

Variables		Pearson's	p-value
Dependencia a los videojuegos en línea	↔ Habilidades sociales	-0.16	0.005

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), p-value: significancia, r: coeficiente de correlación.

Los resultados indican una correlación significativa negativa y de magnitud débil entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en los estudiantes de secundaria ($r = -0.16, p < .05$), lo que sugiere que ambas variables se relacionan de manera inversa. Es decir que, a medida que aumenta la dependencia a los videojuegos en línea, se evidencia una disminución en las habilidades sociales de los adolescentes. Esta relación puede entenderse considerando las características propias de esta etapa del desarrollo, en la que existe una inclinación natural hacia el uso intensivo de tecnologías y una búsqueda creciente por establecer vínculos sociales. Sin embargo, dichas interacciones suelen verse limitadas, ya que las habilidades sociales aún se encuentran en proceso de formación y consolidación, lo

que genera una tensión entre el deseo de socializar y las dificultades para hacerlo de manera efectiva en contextos reales.

Con respecto al primer objetivo específico, que busca determinar los niveles de la variable dependencia a los videojuegos en línea, se ve explicado en la tabla 5.

Tabla 5

Niveles de la variable dependencia a los videojuegos en línea

Variable	M	DE	Nivel bajo		Nivel moderado		Nivel alto	
			<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Dependencia a los videojuegos en línea	36.31	19.88	147	46.1	145	45.5	27	8.5

Nota. M: Media, DE: Desviación estándar.

En la tabla 5 se observa la distribución de los niveles de dependencia a los videojuegos. Se observa que el 46.1% de los participantes presenta un nivel bajo de dependencia a los videojuegos, el 45.5% un nivel medio y solo el 8.5% un nivel alto. En general, los resultados reflejan que la mayoría de los participantes se encuentra en niveles bajos y medios de dependencia a los videojuegos, con un porcentaje reducido en el nivel alto. En este sentido, los estudiantes que presentan un nivel moderado de dependencia pueden experimentar dificultades para establecer relaciones interpersonales sólidas, ya que tienden a preferir las interacciones virtuales sobre las presenciales, lo que limita el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación con los pares, asertividad y empatía;

además, pueden mostrar un interés inferior en participar en actividades grupales escolares o familiares, afectando su integración social y su bienestar emocional.

Respecto al segundo objetivo específico, en la tabla 6 se muestran los resultados alcanzados referentes a los niveles de la variable habilidades sociales.

Tabla 6

Niveles de la variable habilidades sociales

Variable	M	DE	Nivel bajo		Nivel medio		Nivel alto	
			<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Habilidades sociales	86.35	18.49	159	49.8	103	32.3	57	17.9

Nota. M: Media, DE: Desviación estándar.

Por otro lado, según la tabla 6, los datos descriptivos de la variable Habilidades Sociales muestran que aproximadamente la mitad de los participantes (49.8%) presentan un nivel bajo en habilidades sociales, mientras que el 32.3% se encuentra en un nivel medio y solo el 17.9% en un nivel alto. En general, los resultados reflejan una tendencia predominante hacia niveles bajos y medios en la mayoría de las habilidades sociales evaluadas, con una menor proporción de participantes en el nivel alto.

Lo anterior sugiere que la mayor parte de los estudiantes aún tienen habilidades sociales en desarrollo, con pocas competencias plenamente consolidadas, lo que puede reflejar limitaciones en sus entornos de socialización y posibles influencias como el uso excesivo de videojuegos; por consiguiente, se hace

notoria la importancia de promover estrategias que fortalezcan dichas habilidades de forma integral.

En relación con el tercer objetivo específico, se muestra la tabla 7, donde se señala la correlación alcanzada entre la variable dependencia a los videojuegos en línea y las dimensiones de la variable habilidades sociales.

Tabla 7

Correlación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las dimensiones de habilidades sociales

	Dependencia a los videojuegos en línea	p-valor
Autoexpresión en situaciones sociales	-0.154**	0.006
Defensa de los propios derechos como consumidor	-0.081	0.148
Expresión de enfado o disconformidad	-0.098	0.081
Decir no y cortar interacciones	-0.125*	0.025
Hacer peticiones	-0.203***	< .001
Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	-0.081	0.147

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), p-value: significancia, r: coeficiente de correlación.

Los resultados reflejados en la tabla 7 refiere que, la dependencia a los videojuegos en línea presentó una correlación significativa con direccionalidad inversa y magnitud débil con las dimensiones de habilidades sociales:

autoexpresión en situaciones sociales ($r=-0.154$; $p=0.006<0.05$), decir no y cortar interacciones ($r=-0.125$; $p=0.025<0.05$) y hacer peticiones ($r=-0.203$; $p=0.000<0.05$). Por el contrario, la dependencia a los videojuegos en línea no manifestó correlacionarse significativamente con las dimensiones: defensa de los propios derechos como consumidor ($r=-0.081$; $p=0.148>0.05$), expresión de enfado o disconformidad ($r=-0.098$; $p=0.081>0.05$) o iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto ($r=-0.081$; $p=0.147>0.05$).

Lo anterior sugiere que, a medida que los adolescentes desarrollan habilidades como la autoexpresión en contextos sociales, la capacidad para rechazar y finalizar interacciones, así como la aptitud para realizar solicitudes, se reducirá gradualmente su dependencia de los videojuegos en línea.

Por último, para responder el cuarto objetivo específico, se muestra la tabla 8, donde se señala la correlación alcanzada entre la variable habilidades sociales y las dimensiones de la variable dependencia a los videojuegos.

Tabla 8

Correlación entre las habilidades sociales y las dimensiones de dependencia a los videojuegos en línea

	Habilidades sociales	p-valor
Abstinencia	-0.196***	< .001
Abuso y tolerancia	-0.103	0.066
Problemas ocasionados por los videojuegos	-0.089	0.113

Dificultad en el control	-0.12*	0.032
--------------------------	--------	-------

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), p-value: significancia, r: coeficiente de correlación.

Los resultados reflejados en la tabla 8 muestran que, las habilidades sociales presentaron una correlación significativa con direccionalidad inversa y magnitud débil con las dimensiones de dependencia a los videojuegos en línea: abstinencia ($r=-0.196$; $p=0.000<0.05$) y dificultad de control ($r=-0.120$; $p=0.032<0.05$). Por el contrario, las habilidades sociales no manifestaron correlacionarse significativamente con las dimensiones: abuso y tolerancia ($r=-0.103$; $p=0.066>0.05$) o problemas ocasionados por los videojuegos ($r=-0.089$; $p=0.113>0.05$).

Lo anterior sugiere que, a medida que se incrementen los síntomas de abstinencia y la dificultad de control en los adolescentes producto de la dependencia a los videojuegos en línea, se verá disminuidas sus habilidades sociales.

DISCUSIÓN

El análisis de los resultados obtenidos permite observar que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel bajo o medio en habilidades sociales, lo que indica que estas competencias aún no están plenamente desarrolladas. Asimismo, se identifica una tendencia en la que un mayor nivel de dependencia a los videojuegos en línea se asocia con una menor capacidad para establecer relaciones interpersonales efectivas. Estos hallazgos sugieren la necesidad de prestar atención a los patrones de uso de videojuegos, así como de implementar estrategias que fortalezcan las habilidades sociales como parte del desenvolvimiento personal de los adolescentes.

De acuerdo a los resultados, se encontró una correlación significativa negativa entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales ($r = -0.16, p < .05$), lo que indica que las dos variables se relacionan de manera inversa, se puede interpretar que al incrementarse la dependencia a los videojuegos en línea, disminuirán las habilidades sociales, o por el sentido contrario, al haber una predominancia en las habilidades sociales, será menor la dependencia los videojuegos, se deduce que ambas variables están relacionadas. Además, se debe tomar en cuenta los niveles de ambas variables en la muestra seleccionada, viéndose que en cuanto a la variable dependencia predomina el nivel de bajo a moderado y de habilidades sociales el nivel bajo.

Del mismo modo, la investigación realizada por Santisteban y Araujo (2022), donde participaron 308 estudiantes de secundaria, con edades que iban des los 15 a los 17 años, señala que encontró una relación significativa pero inversa entre la sociabilidad y el juego adictivo de videojuegos ($\rho = -0.77; p = 0.00$), donde

se resalta que, a mayor juego adictivo, menor serán las habilidades sociales. Cabe señalar, la investigación realizada por Alave y Pampa (2019) donde participaron 375 adolescentes con edades que oscilaban entre los 12 y 18 años, donde se obtuvo como resultado una relación débil, negativa pero significativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales ($\rho = -.13, p < 0.05$); explicando que, al haber niveles reducidos de juego dependiente, habrá más recursos para las habilidades interpersonales. En contraste, la investigación realizada por Collao (2023) refiere que las variables adicción a los videojuegos y habilidades sociales no se correlacionan significativamente ($r = -0.11$); lo que indica que, no necesariamente una variable se relacione con la otra. Es necesario considerar otras variables contextuales que pueden interferir en la relación de ambas variables, la población o las limitaciones propias de las investigaciones presentadas.

Al tener este resultado, se acepta la hipótesis inicial planteada, es decir que se reconoce la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria. Una explicación para estos resultados es la de Kisa y Karageyim (2021) quien explica hay factores asociados a la dependencia a los videojuegos como las pobres relaciones interpersonales, la timidez, el sentimiento de abandono y la soledad, ello se vincula con los resultados de esta investigación, puesto que, al no tener un gran nivel en habilidades sociales, se ven menos reforzadas las habilidades para establecer relaciones interpersonales. Asimismo, el uso descontrolado de videojuegos en línea impacta en las capacidades sociales del adolescente y su dominio en sus habilidades para entablar relaciones interpersonales o integrarse a grupos sociales (Challco & Guzmán, 2018).

En referencia con el primer objetivo específico, que buscó determinar los niveles de dependencia de videojuegos en línea, se obtuvo que el 46.1% presenta un nivel bajo y el 45.5% presenta un nivel moderado de dependencia a los videojuegos en línea, se conoce que en la adolescencia hay más tendencia al consumo de videojuegos en línea, pero a la vez, está la preferencia a comenzar a iniciar interacciones sociales, pero con ciertas limitaciones ya que es una habilidad por desarrollar. En la investigación hecha por Alave y Pampa (2019), los resultados indicaron que de 375 estudiantes de secundaria el 45.5% presentan un nivel bajo y el 29.9% un nivel moderado de dependencia a los videojuegos, asimismo, en el estudio realizado por Diaz y Zambrano (2019), señala que de una muestra compuesta por 130 adolescentes con edades entre los 15 a 17 años, el 45.4% de los estudiantes revelan problemas potenciales causado por el uso de videojuegos excesivo, que a diferencia de la presente investigación, el nivel bajo y moderado (46.1% y 45.5%) fueron los que más predominaron. Cabe señalar que, durante los últimos años la actividad de jugar videojuegos en línea ha incrementado, donde la población de jóvenes de 14 a 29 años son el segundo grupo que más usan videojuegos en línea (ENAPRES, 2020); de igual modo, de acuerdo con los resultados descriptivos de la muestra, se observa que en este estudio la muestra consume videojuegos en un nivel moderado.

Estos resultados se pueden explicar debido a que los videojuegos tienen características que los hacen adictivos como los escenarios fantásticos que manejan, lo que genera que el juego aumente y se convierta en una necesidad urgente, en especial en los adolescentes (Nursalam et al., 2023). Además de acuerdo con Altarriba (2020), durante la adolescencia media y temprana, adolescentes entre los

10 a 14 años, carecen del control de impulsos, lo que los lleva a realizar una actividad sin la capacidad de poder regularse o detenerse y buscar la satisfacción inmediata, esta satisfacción se cubriría con el juego de videojuegos en línea, ya que, a medida que el juego avanza, también la dificultad y las recompensas de este, lo que motiva al menor a seguir jugando y obteniendo recompensas del videojuego.

En lo que respecta al segundo objetivo específico, que consistió en determinar los niveles de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria, se observó que, de los 319 participantes, el 32.3 % presentaba un nivel medio y el 49.8 % un nivel bajo de habilidades sociales. Durante la adolescencia, existe un creciente interés por interactuar con los demás y un deseo de adquirir mayor autonomía en el ámbito social (Office of Population Affairs, 2018). Sin embargo, aunque este interés inicial está presente, también se manifiestan limitaciones propias de la etapa, como la inseguridad o la falta de experiencia en situaciones sociales, lo cual puede dificultar la integración a grupos y, en consecuencia, obstaculizar el fortalecimiento de las habilidades sociales (Altarriba, 2020).

Soria et al. (2023) reportaron resultados similares a los del presente estudio: en una muestra de 268 estudiantes, el 65.3% presentaba un nivel bajo y el 34% tiene un nivel medio. Sin embargo, la investigación de Alave y Pampa (2019), con una muestra de 308 estudiantes, reportaron que el 40.7% tienen un nivel medio y el 39.7% un nivel alto de habilidades sociales. Una explicación para que el adolescente busque aprender habilidades sociales, se debe a que en la etapa de “la adolescencia media”, comprendida desde los 14 a 16 años, el adolescente busca experimentar nuevos vínculos amicales y sensaciones (Altarriba, 2020). Entonces, para poder

tener estas experiencias, el adolescente se ve en la necesidad de aprender estas habilidades para poder formar estos vínculos con otros.

En esa línea, Navarro-Pérez et al. (2015) sostienen que en la adolescencia se presenta la necesidad de conocer y experimentar los vínculos, las situaciones afectivas, las relaciones y convivencia, por lo que, es necesario que desarrollen sus habilidades sociales desde que surge la curiosidad sobre las relaciones interpersonales. Se destaca lo que menciona Ayala et al. (2018), en la etapa de la adolescencia se busca la independencia y poco a poco se va saliendo del primer entorno cercano (ambiente familiar) para adentrarse a un entorno fuera de este y desarrollar esta tendencia a pertenecer grupos sociales, sin embargo, al no tener estas herramientas sociales, se ve afectado el desarrollo psicosocial del mismo.

El tercer objetivo específico en función a determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio privado, se obtuvo que la dependencia a los videojuegos en línea se relacionó negativamente y de forma significativa e inversa con las siguientes dimensiones de las habilidades sociales: “Autoexpresión de situaciones sociales” ($r = -0.15$), “Decir no y cortar interacciones” ($r = -0.17$), “Hacer peticiones” ($r = -0.20$), es decir al incrementarse el nivel de dependencia a los videojuegos en línea, disminuirá la capacidad para expresar como uno se siente frente al entorno, decir que no y alejarse de interacciones no convenientes y realizar pedidos.

Estos resultados son similares a los de Alave y Pampa (2019), donde indican que la dependencia a los videojuegos se relacionó de modo inverso con las dimensiones iniciar interacciones sociales, solución de conflictos interpersonales y

la adecuada relación con los pares, viéndose estas disminuidas. Además, Sanstisbaban y Araujo (2022) obtuvieron resultados parecidos, en su estudio muestran que la variable de dependencia a los videojuegos y habilidades sociales avanzadas se correlacionaron de forma negativa y significativa ($r = -0.73$), por ello se entiende que, a mayor juego dependiente, menor serán las habilidades como la de solicitar ayuda, proactividad en el entorno, expresarse en público, entre otras. Sin embargo, en el estudio realizado por Landeta y Chuquiñana (2020) se revela que la muestra indicó que en cuanto al desarrollo de habilidades sociales hay un nivel normal, a pesar de haber una tendencia a la adicción a plataformas sociales, es decir que, no necesariamente en todos los contextos la influencia de las plataformas virtuales va a afectar el progreso de habilidades sociales, también se debe percatar de las características sociodemográficas propias de la población.

De acuerdo con Huyhua-Gutierrez et al. (2024) refieren que, en la adolescencia, las habilidades sociales aseguran adquirir las competencias sociales para un adecuado desenvolvimiento en la sociedad y estas favorecen la comprensión de los pares, la autorregulación de emociones, la socialización, efectiva comunicación y la resolución de conflictos. Teniendo en cuenta ello, De la Cruz (2021) señala que es fundamental que durante la adolescencia se refuercen las habilidades sociales para adecuarse al entorno y tener vínculos saludables con los demás, fortaleciendo la empatía, la escucha, el sentido de pertenencia y la regulación emocional, ayudando al adolescente a tener apertura para crear nuevas conexiones sociales.

Finalmente, el cuarto objetivo específico, que buscó determinar la relación entre las habilidades sociales y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos

en línea, evidenció correlaciones negativas y significativas con las dimensiones de “Abstinencia” ($r = -0.20$) y “Dificultad de control” ($r = -0.12$). Es decir, entre más alto es el nivel de habilidades sociales, serán menores los niveles de las dimensiones “Abstinencia” y “Dificultad de control”. Estos hallazgos sugieren que el deficiente desenvolvimiento de habilidades sociales se asocia con una menor capacidad para controlar el uso excesivo de videojuegos, dificultando tanto la autorregulación como la interrupción del juego en contextos inapropiados. Por tanto, el fortalecimiento de las habilidades sociales podría constituir una estrategia efectiva para prevenir conductas impulsivas relacionadas con el juego desmedido en línea.

La investigación realizada por Collao (2023) tuvo el mismo resultado en cuanto a la relación entre la variable habilidades sociales y la dimensión de “Dificultad de control”, ($r = -0.18$), es decir si se presentan dificultades para controlar el consumo de un videojuego en línea, se verá relacionado con el progreso de las habilidades interpersonales. Del mismo modo, Fumero et al. (2020) halló que el juego desordenado en internet se relaciona con las habilidades sociales, viéndose estas relacionadas a la alta cantidad de horas de juego problemático, que también contribuye a desarrollar altos niveles de impulsividad y hostilidad, donde se refleja la falta o dificultad de control al jugar en internet, asimismo, se hace énfasis de que un ambiente familiar disfuncional se asocia con el juego desordenado. En esa línea Kisa y Karageyim (2021) argumentan que la falta de supervisión paterna, el nivel socioeconómico, género y nivel educativo también son factores que se relacionan con la dificultad de control al momento de jugar videojuegos en línea.

La dificultad en el control de juego de videojuegos en línea puede explicarse por ser esta una actividad interactiva y que impulsa la motivación del jugador, ya

que, conforme se va logrando pasar un nivel, la dificultad del juego va aumentando, activándose la motivación intrínseca del usuario, asimismo, un ambiente familiar de poca comunicación efectiva y apoyo es un factor que contribuye a este juego de videojuegos en línea desordenado (Chóliz & Marco, 2011; Corrales, 2019). Se resume que, el entorno familiar del adolescente también influye en la dependencia a los videojuegos, así que, al tener un panorama más amplio, no es solo cuestión del atractivo del producto que motive internamente al usuario, sino también existen factores extrínsecos, sociodemográficos y contextuales que pueden contribuir a desarrollarse un juego dependiente de videojuegos en línea y una limitación para impulsar las habilidades sociales.

Por último, reconociendo los resultados de la investigación, se puede confirmar que es evidente la relación clara entre la dependencia a los videojuegos en línea y el decremento de las habilidades sociales en los estudiantes adolescentes. En primer lugar, se evidencia que, a mayor uso de estas plataformas, menor es el establecimiento de relaciones interpersonales significativas en estudiantes de secundaria. Además, esta situación se agrava debido a que, en esta etapa del desarrollo, los jóvenes se encuentran formando su identidad social, por lo que requieren espacios reales de interacción. Por otro lado, es importante destacar que la falta de habilidades como la autoexpresión en contextos interpersonales, la resolución de conflictos y la comunicación asertiva puede generar un impacto negativo no solo en su vida académica, sino también en su bienestar.

CONCLUSIONES

- Se concluyó que existe una correlación negativa significativa ($r = -0.16$, $p < .005$) entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales, en una muestra de 319 estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana. Es decir, a mayor nivel de dependencia, menor nivel de habilidades sociales.
- En relación con el primer objetivo específico, se halló que la mayoría de los adolescentes de tercero, cuarto y quinto año de secundaria presentaban un nivel bajo (46.1 %) o moderado (45.5 %) de dependencia a los videojuegos en línea.
- En relación con el segundo objetivo específico, se observó que el 49.8 % de los estudiantes presentó un nivel bajo de habilidades sociales, y el 32.3 % un nivel medio.
- En relación con el tercer objetivo específico, se identificaron correlaciones negativas significativas entre la dependencia a los videojuegos en línea y ciertas dimensiones de las habilidades sociales, en particular: “Autoexpresión en situaciones sociales” ($r = -0.15$), “Decir no y cortar interacciones” ($r = -0.13$) y “Hacer peticiones” ($r = -0.20$).
- En relación con el cuarto objetivo específico, se encontraron correlaciones negativas significativas entre las habilidades sociales y dos dimensiones de la dependencia a los videojuegos: “Abstinencia” ($r = -0.20$) y “Dificultad en el control” ($r = -0.12$).

RECOMENDACIONES

- De acuerdo con los resultados alcanzados, se señala que es importante que las instituciones educativas incluyan a las habilidades sociales como tema a abordar en la formación de los estudiantes, de esta forma se cumple con brindar una educación de calidad. Se recomienda a las instituciones educativas brindar talleres y conversatorios donde se promuevan estrategias para reforzar estas habilidades en estudiantes de secundaria, enfocándose en las habilidades para la autoexpresión en situaciones sociales, hacer peticiones, defender los derechos como consumidor e iniciar conversaciones, además de que, se faciliten espacios para que los estudiantes pongan en práctica sus aprendizajes sobre sus habilidades sociales de forma dinámica. Con ello, se busca impulsar un adecuado desarrollo psicosocial que garantice tener mayores facilidades en contextos sociales, indispensables en nuestro desarrollo humano.
- La presente investigación tiene un gran aporte práctico, en tanto a los resultados que se obtuvieron respecto a la variable de dependencia a los videojuegos, ya que estos sirven de soporte para desarrollar programas de intervención y prevención para la conducta de videojuego dependiente, también se recomienda hacer conversatorios sobre las consecuencias de la conducta de juego en línea dependiente en los estudiantes de secundaria, para así poder concretar eficazmente los aprendizajes obtenidos y prevenir el juego dependiente, cabe resaltar, que se invita a los directivos de las instituciones educativas privadas ser partícipes de estos programas, ya que ellos son los encargados de promover estos espacios para fortalecer habilidades que prevengan este tipo de conductas.

- Durante la aplicación de los instrumentos psicométricos al realizar investigaciones en instituciones educativas, se recomienda tener consideración antes de aplicar las pruebas, ya que variables internas como el estado de ánimo, recepción de las indicaciones y la apertura para realizar estas pruebas en el adolescente pueden afectar en las respuestas de estos, por lo que, para controlar estas variables internas se podría realizar una evaluación previa enfocada en considerar el estado de ánimo y la disposición del estudiante, de esta manera las respuestas de los estudiantes tendrán más probabilidad de ser contestadas con consideración y concentración.
- Para futuras investigaciones donde se aborde la correlación entre ambas variables, dependencia a los videojuegos y habilidades sociales, se recomienda utilizar una muestra con varios rangos de edades, con el fin de contrastar los resultados obtenidos, asimismo, y poder hacer un mayor análisis en las diferencias que radican en la variable edad y su relación con las variables del estudio, asimismo se invita a elaborar más estudios en colegios particulares de Lima Metropolitana, para tener mayor información sobre esta población y su relación con estas variables.
- Debido al impacto que tuvo la pandemia en la reestructuración de la educación y la implementación de los espacios virtuales en la formación académica, es necesario conocer como ello ha afectado en el desarrollo de habilidades sociales en el aula, la comunicación con los otros, la inteligencia emocional, el manejo de situaciones estresantes, etc. También es necesario conocer como el contexto de pandemia impacto en el uso de videojuegos en línea como fuente de entretenimiento y conexión con los demás.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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. *Revista Científica De Ciencias De La Salud*, 11(1), 83-94.
<https://doi.org/10.17162/rccs.v11i1.1062>
- Alshehri, A., & Mohamed, A. (2019). The Relationship Between Electronic Gaming and Health, Social Relationships, and Physical Activity Among Males in Saudi Arabia. *American Journal of Men's Health*, 13(4), 1-6.
<https://doi.org/10.1177/1557988319873512>
- Altarriba, F. (2022). Construcción social de la adolescencia. Límites, formas y contenidos desde una visión prospectiva. *Psicopatol. salud ment*, (5), 11-16.
<https://www.fundacioorienta.com/wp-content/uploads/2022/03/Altarriba-F-M5.pdf>
- American Psychiatric Association. (2013). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM V – TR.
<https://www.federaciocatalanatdah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf>
- Argyle, M., & Kendon, A. (1967). The experimental análisis of social performance. *Advances in Experimental Social Psychology*, 3, 55-98.
[https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60342-1](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60342-1)
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). La investigación científica: una aproximación a los estudios de posgrado. Universidad Internacional del Ecuador.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20CIENT%C3%8DFICA.pdf>

Ayala, D., Chalá, Y., & Manchego, V. (2018). *Relación entre las habilidades sociales, las dificultades en las relaciones interpersonales y la empatía en un grupo de adolescentes de grado 9, 10 y 11 de la Institución Educativa Liceo Caucaasia*. [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. Repositorio Institucional Universidad de Antioquia. <https://hdl.handle.net/10495/16328>

Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [Tesis de doctorado, Universidad de la Rioja]. Repositorio digital - Universidad de la Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>

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

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16721315008.pdf>

Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima revisión (CIE-11), Organización Mundial de la Salud. <https://icd.who.int/browse11>

- Collao, O. A. (2023). *Adicción a los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa privada de Lima Este, 2023* [Tesis de licenciatura en psicología, Universidad Norbert Wiener]. Repositorio digital - Universidad Norbert Wiener. <https://repositorio.uwiener.edu.pe/server/api/core/bitstreams/bbe99cb6-7935-47dc-ab77-cfb6c6a1f976/content>
- Consumer Survey, (2021, 1 septiembre). ¿Dónde se invierte más tiempo en los videojuegos? <https://es.statista.com/grafico/25668/consumo-semanal-de-videojuegos-en-el-mundo/>
- 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 licenciatura, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio Universidad Inca Garcilaso de la Vega. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>
- Correa, N. D. (2024). *Videojuegos como herramienta para apoyar el bienestar integral y el aprendizaje* [Tesis de licenciatura en ingeniería, Universidad de Chile]. Repositorio digital - Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/202526/Videojuegos-como-herramienta-para-apoyar-el-bienestar-integral-y-el-aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De Haro, M. (2025). El asombro tecnológico en el videojuego. *Artnodes. Journal on art, science and technology*, 0(35). <https://doi.org/10.7238/artnodes.35.429347>

- De la Cruz, Y. (2021). *Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de los Andes]. Repositorio Institucional Universidad Peruana de los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2992>
- Díaz Tacuri, A., & Zambrano Quispe, C. (2019). *Uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio Institucional Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/4491>
- Fiallos, G. (2021). La Correlación de Pearson y el proceso de regresión por el Método de Mínimos Cuadrados. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 2491-2509. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.466
- Field, A. (2018) *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. (5th Edition), Sage, Newbury Park.
- Fumero, A., Marrero, R. J., Bethencourt, J. M., & Peñate, W. (2020). Risk factors of internet gaming disorder symptoms in Spanish adolescents. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106416>
- García-Naveira, A., Toribio, M., Molero, B., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*. 3. 1-14. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a15>

- Gismero, E. (1997). Escala de habilidades sociales. Madrid: TEA publicaciones.
- Gismero, E. (2002). *Manual de la Escala de Habilidades Sociales (3ª ed.)*. Ediciones, S.A.
<https://jabega.uma.es/discovery/fulldisplay/alma991002482709704986/34>
[CBUA UMA:VUI](#)
- Griffiths, M.D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use, 10*(4), 191– 197.
<http://www.addictionpsychologist.org/wp-content/uploads/2019/03/griffiths-2005-addiction-components.pdf>
- Guarnizo, F. J., Quintero, H. C., & Castro, C. A. (2024). Efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de educación media. *Mérito Revista de Educación, 6*(16), 11-20.
<https://portal.amelica.org/ameli/journal/729/7294822001/7294822001.pdf>
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of behavioral addictions, 7*(1), 70–78.
<https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Herrero Pérez, A. (2022). *Las habilidades sociales. Aprendizaje de la asertividad y autogestión emocional*. Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/54249>
- Herruzo, S., & Jiménez, I. (2021). Videojuegos: Análisis exploratorio del género jugado y sus conexiones con la plataforma de transmisión en vivo Twitch. *RA&DEM, 5*, 295-314. <http://hdl.handle.net/10396/22383>

- Huyhua-Gutierrez, S. C., Díaz-Manchay, R. J., Luján-Espinoza, M. N., & Tejada-Muñoz, S. (2024). Habilidades sociales en adolescentes desde la enseñanza virtual: Programa educativo de fortalecimiento en Amazonas-Perú. *Revista De Ciencias Sociales*, 30(1), 438-451. <https://doi.org/10.31876/rsc.v30i1.41666>
- INEI (2021). *Encuesta Nacional de Programas Presupuestales. Dirección Técnica de Demografía e Indicadores Sociales Presidencia del Consejo de Ministros.* <http://proyecto.inei.gob.pe/enapres/wp-content/uploads/2021/04/ENAPRES-Indicadores-de-Programas-Presupuestales-2020.pdf>
- Kisa, Ö., & Karageyim Karşıdağ, A.Y. (2021). Investigation of the Association Between Loneliness, Social Skill Levels and Internet Addiction in Junior High School Students. *Humanistic Perspective*, 3 (1), 43-59. <https://doi.org/10.47793/hp.815185>
- Landeta, N., & Chuquiana, L. (2020). *Relación entre las redes sociales y el desarrollo de las habilidades sociales en adolescentes de 8vo de básica en una unidad educativa.* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. Repositorio Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21446>
- López, C., Álvarez, O., González, J., & Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y adicción a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), 124-137. <https://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v22n1/1578-8423-cpd-22-1-124.pdf>

- López, D. (2022). *Árcade: Metodología para el desarrollo de videojuegos en cursos de ingenierías. Revista De Investigación En Tecnologías De La Información, 10(20), 51–61.* <https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.005>
- Mendoza, B. (2023). Dependencia de los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. *Revista científica digital de educación - Eduser, 10(1), 7-17.* <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/2686/2177>
- Ministerio de Cultura. (2020). *¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?* <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1485765/%C2%BFC%C3%B3mo%20vamos%20en%20el%20consumo%20de%20videojuegos%20en%20el%20Per%C3%BA%3F.pdf.pdf>
- Montalvo Nieto, D., & Jaramillo Zambrano, A. (2022). Habilidades sociales y autoconcepto en adolescentes durante el aislamiento social por pandemia de COVID-19. *Revista Eugenio Espejo, 16(3), 47-57.* <https://doi.org/10.37135/ee.04.15.06>
- Neut, D. (2021). *The relation of video games and social problems and the role of sex, inattention and hyperactivity problems.* [Tesis de maestría, Utrecht University]. Repository Utrecht University. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/437>
- Nursalam, N., Iswanti, D. I., Agustiningsih, N., Rohmi, F., Permana, B., & Erwansyah, R. A. (2023). Factors contributing to online game addiction in adolescents: a systematic review. *International Journal of Public Health Science (IJPHS), 12(4), 1763.* <https://doi.org/10.11591/ijphs.v12i4.23260>

- Ñique, C., Cervera, M., Díaz, R., & Domínguez, C. (2021). Principios bioéticos en el contexto de la pandemia de COVID-19. *Revista Médica Herediana : órgano oficial de la Facultad de Medicina “Alberto Hurtado”, Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Peru*, 31(4), 255–265. <https://doi.org/10.20453/rmh.v31i4.3860>
- Office of Population Affairs. (2018). *Adolescent Development Explained*. <https://opa.hhs.gov/adolescent-health/adolescent-development-explained>
- OMS. (17 de febrero del 2016). *Salud de los Adolescentes*. https://www.who.int/topics/adolescent_health/es/
- Osa, N. (2018). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*. [Archivo PDF]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Otxoteko, M. (2022). Los juegos digitales más allá de las lógicas disciplinarias y de vigilancia. *Artnodes*, (30), 1-9. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.400726>
- Patricio, D. F. (2020). *Diseño de campaña digital como método de prevención a la adicción de los videojuegos que influyen en la deserción escolar en los jóvenes de 12 a 14 años del NSE C y D*. [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/b6df3eac-3dea-4379-bc7c-fa50e3897e8f>
- Quintana, Y. L. (2014). Propiedades psicométricas de la escala de habilidades sociales en alumnos de nivel secundario de Cartavio. *Revista de*

Investigación de Estudiantes de Psicología “JANG”, 3(2), 36–52.

<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1851>

Razali, N. & Wah., Y. (2011). Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2, 21-33.

https://www.researchgate.net/publication/267205556_Power_Comparisons_of_Shapiro-Wilk_Kolmogorov-Smirnov_Lilliefors_and_Anderson-Darling_Tests

Rodriguez, M., & García, F. M. (2020). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, (62), 557-574.

<https://scielo.isciii.es/pdf/eg/v20n62/1695-6141-eg-20-62-557.pdf>

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1.

<https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd>

Santisteban, L., & Araujo, V. (2022). *Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Universidad Peruana Unión.

<http://hdl.handle.net/20.500.12840/5297>

Solorzano, M. P., & Velásquez, L. V. (2024). Aplicación de los principios de bioética en la práctica profesional de los médicos: revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(2), 3699-3714.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10790

- Soria, V., Vilchez, V., & Quispe, Y. (2023). *Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional Continental. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/14025>
- Suárez, H. (2019). *Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional Continental. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/7101>
- UPCH. (2015). Comité Institucional de ética en Investigación- Humanos de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. <https://investigacion.cayetano.edu.pe/etica/ciei>
- Van den Eijnden, R., Koning, I., Doornwaard, S., van Gorp, F., & ter Bogt, T. (2018). The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents' psychological, social, and school functioning, *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 697-706. <https://akjournals.com/view/journals/2006/7/3/article-p697.xml>
- Von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Zegarra, S. J., & Torres, E. H. (2021). Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 426-433. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n18/2616-7964-hrce-5-18-426.pdf>

Zhao, Z. (2017). *Videojuegos, Educación y Desarrollo*. [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. Biblios-e Archivo.
<https://repositorio.uam.es/handle/10486/680698>

ANEXOS

Anexo 1

Asentimiento informado para menores de 12 a 17 años

ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN	
(12 a 17 años)	
<i>Título del estudio : Dependencia a los videojuegos en línea y habilidades sociales en estudiantes secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana</i>	
<i>Investigador (a) : Jasminn Celia Pucuhuayla Castillo</i>	
<i>Institución : Universidad Peruana Cayetano Heredia</i>	
Propósito del estudio:	
<p>Lo estamos invitando a participar en un estudio para determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio privado. Este es un estudio desarrollado por una estudiante de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.</p> <p>El propósito de realizar este estudio es el siguiente, se ha evidenciado que la dependencia a los videojuegos en línea está con más frecuencia en la etapa de la adolescencia, y está relacionada con las habilidades sociales, sin embargo, aún no hay suficientes estudios nacionales que respalden estos hallazgos, por ello a través de este estudio, se ampliaría la información a nivel nacional, además de que con los resultados obtenidos se podrán crear programas de intervención ante la dependencia a los videojuegos así como talleres psicoeducativos, creación de estrategias para reforzar las habilidades sociales y planes de prevención para no caer en el juego dependiente de videojuegos. Habiendo explicado lo anterior, es importante su participación en el estudio, y de esa forma obtener más información para futuras investigaciones y desarrollar programas de intervención en beneficio suyo.</p>	
Procedimientos	
<p>Si decide participar en este estudio se realizará lo siguiente:</p>	
<ol style="list-style-type: none">1. Se tomará una ficha sociodemográfica en la que se solicitará edad, sexo y grado de educación secundaria.2. Se aplicarán dos pruebas: Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y La Escala de Habilidades Sociales (EHS)3. Se tomarán 25 preguntas en la primera prueba y 33 en la segunda, viéndose un total de 58 preguntas entre ambas pruebas.4. La duración de la evaluación durará como máximo 30 minutos y será tomada en el horario de las últimas clases (11 am a 1pm) y será tomada en el salón de clase correspondiente.	

Antes de la aplicación del instrumento se le proporcionará una información detallada y específica sobre los instrumentos, además se resaltarán que no hay respuesta buena ni mala.

Riesgos:

La aplicación de las dos pruebas puede que traiga emociones o recuerdos ante alguna situación dada, lo cual puede tener una ligera repercusión emocional si no se mantiene una actitud calmada, por ello, es importante controlar nuestras emociones y pensamientos al momento de realizar la prueba.

Beneficios:

Se beneficiará al minimizar los daños a los participantes y maximizando los beneficios, por lo que si aparece un riesgo se contrastará con un beneficio. Asimismo, el beneficio que se les brindará es una charla informativa, además de una infografía sobre la relación de las variables a estudiar, así como, de conocer los resultados del estudio.


Costos y compensación

No se pagará nada por participar en el estudio. De igual manera, no se recibirá ningún incentivo económico.

Confidencialidad:

Se guardará su información y no se solicitará su nombre. Sólo los investigadores y autoridades de la institución educativa tendrán acceso a la base de datos, cabe resaltar que será asegurado el anonimato del participante en todo momento. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron en este estudio.

Derechos del participante:

Si decide participar en el estudio, puede retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio: Jasminn Celia Pucuhuayla Castillo, correo: 

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que ha sido tratado injustamente puede contactar al Dr. Manuel Raúl Pérez Martinot, presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia al teléfono 01-3190000 anexo 201355 o al correo electrónico: orvei.ciei@oficinas-upch.pe

Asimismo, puede ingresar a este enlace para comunicarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación
UPCH:<https://investigacion.cayetano.edu.pe/etica/ciei/consultasquejas>

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo las actividades en las que participaré si decido ingresar al estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Fecha y Hora

Participante

Nombres y Apellidos Investigador

Fecha y Hora

Anexo 2

Consentimiento informado para padres de familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(Padres de familia)
<i>Título del estudio : Dependencia a los videojuegos en línea y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Lima Metropolitana</i>
<i>Investigador (a) : Jasminn Celia Pucuhuayla Castillo</i>
<i>Institución : Universidad Peruana Cayetano Heredia</i>
 Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un estudio para determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos en línea y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria de un colegio privado. Este es un estudio desarrollado por una estudiante de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Se ha evidenciado que la dependencia a los videojuegos en línea está presente en diversas poblaciones, pero con más frecuencia en la etapa de la adolescencia, y está relacionada con las habilidades sociales, sin embargo, aún no hay suficientes estudios nacionales que respaldan estos hallazgos, por ello a través de este estudio, se ampliaría la información a nivel nacional, además de que con los resultados se podrán crear programas de intervención ante la dependencia a los videojuegos así como talleres psicoeducativos, creación de estrategias para reforzar las habilidades sociales. Habiendo explicado lo anterior, es importante la participación de su hijo para obtener más información para futuras investigaciones y desarrollar programas de intervención en beneficio de este. Procedimientos: Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente: <ol style="list-style-type: none">1. Se tomará una ficha sociodemográfica en la que se solicitará edad, sexo y grado de educación secundaria.2. Se aplicarán dos pruebas: Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y La Escala de Habilidades Sociales (EHS)3. Se tomarán 25 preguntas en la primera prueba y 33 en la segunda, viéndose un total de 58 preguntas entre ambas pruebas.4. La duración de la evaluación durará como máximo 30 minutos, y será tomado en el horario de las últimas clase (11 am a 1 pm)

Riesgos:

La aplicación de las dos pruebas puede que ligeramente traiga emociones o recuerdos ante alguna situación dada, lo cual puede tener una ligera repercusión emocional si no se mantiene una regulación emocional, es decir, controlar nuestras emociones y pensamientos al momento de realizar la prueba. Por ello, de haber alguna molestia o incomodidad durante la aplicación, se le brindará al estudiante los PAPS (primeros auxilios psicológicos), se derivará el asunto al departamento de Psicología del colegio y se hará el seguimiento del caso por parte del departamento de Psicología del colegio.

Beneficios:

Se beneficiará al minimizar los daños a los participantes y maximizando los beneficios, por lo que si aparece un riesgo se contrastará con un beneficio. Asimismo, el beneficio que se les brindará es una charla informativa los padres de familia.

Costos y compensación

No se pagará nada por participar en el estudio. De igual manera, no se recibirá ningún incentivo económico.

Confidencialidad:

Se guardará su información y no se solicitará su nombre. Sólo los investigadores y autoridades de la institución educativa tendrán acceso a la base de datos, cabe resaltar que será asegurado el anonimato del participante en todo momento. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron en este estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio: Jasminn Celia Pucuhuayla Castillo, correo: [REDACTED]

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar al Dr. Manuel Raúl Pérez Martinot, presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad

Asimismo, puede ingresar a este enlace para comunicarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación UPCH:

<https://investigacion.cayetano.edu.pe/etica/ciei/consultasquejas>

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al estudio, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

<i>Nombres y Apellidos</i>	<i>Fecha y Hora</i>
----------------------------	---------------------

Participante

<i>Nombres y Apellidos Investigador</i>	<i>Fecha y Hora</i>
---	---------------------

Anexo 3

Ficha sociodemográfica

Datos sociodemográficos

Edad:

Sexo:

- Femenino
- Masculino

¿Juegas videojuegos?

- Sí
- No

Grado de secundaria:

- 3ro
 - 4to
 - 5to
-

Anexo 4

Ficha técnica del instrumento “Test de dependencia a los videojuegos”

Características Descripción

Autores Chóliz y Marco

Año de creación 2011

País de creación España

Administración Individual o colectiva

Población dirigida Adolescentes y adultos, a partir de los 10 años.

Objetivo Evaluar la dependencia con los videojuegos basándose en los criterios de abstinencia, abuso, tolerancia y problemas ocasionados.

Tiempo de aplicación	15 a 20 minutos aproximadamente
Tipo de Escala	Likert
Estructura	<p>Se compone de 25 ítems divididos en cuatro dimensiones: “Abstinencia”, “Abuso y tolerancia”, “Problemas asociados al juego” y “Dificultad de control”.</p> <p>Abstinencia Ítems: 3, 4,6,7, 10,11, 13, 14, 21 y 25 Abuso y Tolerancia Ítems: 1, 5,8, 9 y 12 Problemas ocasionados por los videojuegos Ítems: 16, 17, 19 y 23 Dificultad en el control Items: 2, 15,18,20, 22 y 24</p>
Puntos de corte	<p>Puntuación Global: 0 - 31 dependencia baja, 32 -66 dependencia moderada y 67 a 100 dependencia alta</p> <p>Abstinencia: 0 - 12 dependencia baja, 13-16 dependencia moderada y 27- 40 dependencia alta</p> <p>Abuso y Tolerancia: 0-5 dependencia baja, 6 - 12 dependencia alta y 13 -20 dependencia alta).</p> <p>Problemas ocasionados por los videojuegos: 0-4 dependencia baja, 5 - 10 dependencia moderada y 11 - 16 dependencia alta.</p> <p>Dificultad en el control:0- 7 dependencia baja, 8 -15 dependencia moderada y 16-24 dependencia alta</p>

Anexo 5

Instrumento: Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)

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:

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

N°	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 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”					
----	---	--	--	--	--	--

Anexo 6

Ficha técnica del instrumento “Escala de Habilidades Sociales”

Características	Descripción
Autores	Elena Gismero Gonzales
Año de creación	2002
País de creación	España
Administración	Individual o colectiva
Población dirigida	Adolescentes y adultos
Objetivo	Evaluación de la aserción y las habilidades sociales
Tiempo de aplicación	15
Tipo de Escala	Likert
Estructura	<p>Se compone de 33 ítems divididos en 6 dimensiones: “Auto expresión en situaciones sociales”, “Defensa de los propios derechos como consumidor”, “Expresión de enfado o disconformidad”, “Decir no y cortar interacciones “, “Hacer peticiones” e “Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto”.</p> <p>Autoexpresión en situaciones sociales Ítems: 1,2,10,11,19,20,28 y 29</p> <p>Defensa de los propios derechos como consumidor: 3,4,12,21 y 30</p> <p>Expresión de enfado o disconformidad Ítems: 13,22,31 y 32</p> <p>Decir no y cortar interacciones Ítems: 5,14,15,23,24 y 33</p> <p>Hacer peticiones Ítems: 6,7,16,25 y 26</p> <p>Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto Ítems: 8,9,17,18 y 27</p>

Puntos de corte Con la ayuda del Percentil alcanzado se tiene un primer índice global del nivel de las habilidades sociales o aserción del estudiante. Si el Pc está en 25 o por debajo el nivel del sujeto será de BAJAS habilidades sociales. Si cae el percentil en 75 o más hablamos de un ALTO nivel en sus habilidades sociales. Si está el Percentil entre 26 y 74 es nivel en MEDIO

Anexo 7

Instrumento: Escala de habilidades sociales (EHS)

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES (EHS)

INSTRUCCIONES: A continuación, aparecen frases que describen diversas situaciones, se trata de que las lea muy atentamente y responda en qué medida se identifica o no con cada una de ellas, si le describe o no. No hay respuestas correctas ni incorrectas, lo importante es que responda con la máxima sinceridad posible.

Para responder utilice la siguiente clave:

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

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

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

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

Marque la casilla que crea correspondiente de acuerdo a las claves.

N°	ITEMS	A: No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre.	B: No tiene conmigo, aunque alguna vez me ocurra.	C: Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así.	D: Muy de acuerdo, me sentiría o actuaría así en la mayoría de los casos.
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 me 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”.				
--	--	--	--	--

Anexo 8

Infografía del tema de investigación “La relación entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos

LA RELACIÓN ENTRE LAS HABILIDADES SOCIALES Y LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

¿QUE SÓN LA HABILIDADES SOCIALES?

Caballo (2005) explica que las habilidades sociales son un conjunto de conductas ante una situación social, donde se expresan opiniones, derechos, estados de humor, sentimientos, de un modo adecuado a la situación, ya que se respeta la respuesta de la otra persona.

ES DECIR..

SON LAS CONDUCTAS APROBADAS SOCIALMENTE PARA TENER UNA ADECUADA INTERACCIÓN CON LOS DEMÁS.



¿QUÉ ES LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

Choliz (2013) explica que la dependencia a los videojuegos es el uso excesivo de estos, este excesivo uso produce conductas inadecuadas en el jugador. Lo que ocasiona cambios negativos en su vida y perjudica la realización de sus actividades diarias.



¿CÓMO SE RELACIONAN LAS HABILIDADES SOCIALES Y EL JUEGO DEPENDIENTE?

La adolescencia es una etapa donde hay más tendencia a usar excesivamente videojuegos, se encontró que la dependencia a los videojuegos afecta el desarrollo de las habilidades sociales del adolescente, a mayor tiempo jugando juegos en línea, se reducen las relaciones sociales a causa de la preferencia por la soledad y la timidez. Por lo tanto, es importante reconocer a las habilidades sociales, ya que, estas apoyan las habilidades de resolución de conflictos, comunicación, gestión de emociones, el autoconcepto y detiene el surgimiento de conductas problemáticas en el futuro (De la Cruz, 2021).

BIBLIOGRAFÍA

- Caballo V. (2005). Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales (6ª ed.). Madrid: Siglo XXI; 2005.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. Anales de Psicología, 27 (2),418-426. ISSN: 0212-9728.
- De la Cruz, Y. (2021). Adicción a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal de Huancavelica – 2021.



Anexo 9

Plan de mitigación ante riesgos de estimación de la presente investigación

Fase	Proceso	Descripción
1	Revisión de la prueba Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)	Realizar una revisión exhaustiva de la prueba psicométrica para comprender su validez, confiabilidad y adecuación para el contexto específico de los estudiantes.
2	Capacitación del investigador	Proporcionar capacitación detallada al investigador encargado de administrar la prueba sobre los protocolos de aplicación, la interpretación de los resultados y la gestión de posibles situaciones difíciles.
3	Consentimiento y asentimiento informado	Obtener el asentimiento informado de los estudiantes y el consentimiento informado de sus padres o tutores legales antes de administrar la prueba. Durante la administración de la prueba, se tiene que proporcionar una explicación clara y completa del propósito de la prueba, así como de los posibles riesgos y beneficios asociados con su participación.
5	Confidencialidad y privacidad	Garantizar la confidencialidad de los datos del estudiante, además de limitar el acceso a los resultados de la prueba solo al personal autorizado que necesite conocer esta información para proporcionar apoyo adecuado al estudiante.
6	Apoyo psicológico	Brindar los primeros auxilios psicológicos a cualquier estudiante que se sienta afectado emocionalmente durante o después de la aplicación de la prueba. Derivar el caso al departamento de Psicología del colegio y brindar los servicios especializados de salud mental a nivel local.
7	Seguimiento de caso	Realizar el seguimiento del caso en coordinación con el departamento de Psicología del colegio.

Anexo 10

Guía de charla informativa para estudiantes

Título de la charla: "Videojuegos en línea y habilidades sociales: Encontrando un equilibrio saludable"

Introducción

- Saludo y agradecimiento por su asistencia
- Breve presentación personal y explicación del propósito de la charla (Brindar información sobre el juego dependiente en línea y las habilidades sociales, Fortalecer las habilidades sociales en estudiantes, Brindar estrategias para la gestión adecuada de tiempo para el uso de videojuegos)

Parte 1: Introducción al tema

- Definición de videojuegos y su popularidad entre los estudiantes
- Exploración de los diferentes géneros de videojuegos y sus características
- Reconocimiento de los beneficios potenciales

Parte 2: Impacto de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales

- Discusión sobre cómo el uso excesivo de videojuegos puede afectar negativamente las habilidades sociales
- Identificación de posibles problemas de conducta
- Ejemplos de situaciones comunes en las que el uso excesivo de videojuegos puede interferir con las habilidades sociales en distintos contextos (casa y escuela)

Parte 3: Estrategias para fomentar un uso saludable de videojuegos y desarrollar habilidades sociales

- Brindar consejos prácticos para establecer límites saludables en el tiempo de juego y equilibrar las actividades digitales con las interacciones sociales fuera del juego.
 - Introducción de actividades alternativas que fomenten el desarrollo de habilidades sociales, como participar en deportes, actividades extracurriculares, voluntariado y clubes de interés.
-

-
- Promoción de la comunicación abierta entre padres, maestros y estudiantes sobre las preocupaciones del juego de videojuegos en línea en exceso.

Parte 4: Preguntas y Respuestas

- Invitación a los asistentes a hacer preguntas y compartir sus experiencias relacionadas con el tema.

Despedida y agradecimiento

- Brindar una despedida recalcando al final la importancia de equilibrar las horas de videojuego en línea y las habilidades sociales.
 - Realizar un agradecimiento por su tiempo y participación.
-

Anexo 11

Guía de charla informativa para padres

Título de la charla: "Videojuegos en línea y habilidades sociales: Encontrando un equilibrio saludable"

Introducción

- Saludo y agradecimiento por su asistencia
- Breve presentación personal y explicación del propósito de la charla (Brindar información sobre el juego dependiente en línea y las habilidades sociales, Fortalecer las habilidades sociales en sus hijos desde casa, Brindar estrategias para la gestión adecuada de tiempo para el uso de videojuegos en casa)

Parte 1: Introducción al tema

- Definición de videojuegos y su popularidad entre los estudiantes
 - Exploración de los diferentes géneros de videojuegos y sus características
 - Reconocimiento de los beneficios potenciales
-

Parte 2: Impacto de la dependencia a los videojuegos en las habilidades sociales

- Discusión sobre cómo el uso excesivo de videojuegos puede afectar negativamente las habilidades sociales
- Identificación de posibles problemas de conducta en casa
- Ejemplos de situaciones comunes en las que el uso excesivo de videojuegos puede interferir con las habilidades sociales en distintos contextos (casa y escuela)

Parte 3: Estrategias para fomentar un uso saludable de videojuegos y desarrollar habilidades sociales

- Brindar consejos prácticos para establecer límites saludables en el tiempo de juego y equilibrar las actividades digitales con las interacciones sociales fuera del juego.
- Introducción de actividades alternativas que fomenten el desarrollo de habilidades sociales, como participar en deportes, participar en reuniones familiares, compartir intereses lúdicos familiares, actividades extracurriculares, voluntariado y clubes de interés.
- Promoción de la comunicación abierta entre padres e hijos sobre las preocupaciones del juego de videojuegos en línea en exceso.

Parte 4: Preguntas y Respuestas

- Invitación a los asistentes a hacer preguntas y compartir sus experiencias relacionadas con el tema.

Despedida y agradecimiento

- Brindar una despedida recalcando al final la importancia de equilibrar las horas de videojuego en línea y las habilidades sociales.
 - Realizar un agradecimiento por su tiempo y participación.
-