FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE LIMA SUR

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

AUTORA

KATHERIN QUISPE HUAMAN

ASESORA

MG. ELIZABETH MAYORGA FALCÓN

LINEA DE INVESTIGACIÓN

ASPECTOS PSICOLÓGICOS VINCULADOS A LA ACTIVIDAD EDUCATIVA: DIFICULTADES DE APRENDIZAJE, DESORDENES DE DÉFICIT DE ATENCIÓN, RETARDO EN EL DESARROLLO Y BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO

LIMA, PERÚ, DICIEMBRE DE 2019

DEDICATORIA

A mis padres, hermanos y a Eduardo por su apoyo completo en estos años, este esfuerzo es de todos.

AGRADECIMIENTOS

A cada uno de los docentes en estos cinco años y medio, en especial al Mg. Robert Briceño, por las palabras de aliento.

Asimismo, agradezco a mi estimada asesora Mg. Elizabeth Mayorga, por la paciencia y resolución de cada una de mis dudas.

Agradezco a la Directora de la institución educativa 7079 Ramiro Priale Priale, por darme la facilidad y buena disposición para realizar la investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA…….. ii
AGRADECIMIENTOS…….. iii
RESUMEN…….. iv
ABSTRACT…… v
RESUMO…… vi
INTRODUCCIÓN…… ix

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática…….. 14
1.2. Justificación e importancia de la investigación……. 16
1.3. Objetivos de la investigación…… 17
1.3.1. Objetivos generales…… 17
1.3.2. Objetivos específicos…….. 17
1.3.2. Limitaciones de la investigación…… 18

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación……. 20
2.1.1. Antecedentes internacionales…….. 20
2.1.2. Antecedentes nacionales…….. 22
2.2. Bases teóricas y científicas del tema…….. 23
2.2.1. Dependencia a los videojuegos……. 23
2.2.2. Habilidades sociales……... 45
2.3 Definición conceptual de la terminología empleada…….. 64

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación…….. 66
3.2. Población y muestra…… 66
3.3. Hipótesis…… 68
3.4. Variables – Operacionalización…… 68
3.5. Técnicas e instrumentos de investigación…… 71
3.6. Procedimiento de ejecución para la recolección de datos…….. 80

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de las variables…… 82
4.1.1. Dependencia a los videojuegos…… 82
4.1.2. Habilidades sociales…… 88
4.2. Análisis de correlación…….. 95

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Discusión…… 98
5.2. Conclusiones…… 100
5.3. Recomendaciones…….. 101

REFERENCIAS

ANEXOS

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Distribución de los participantes	67
Tabla 2	Operacionalización de las variables	70
Tabla 3	KMO y prueba de Bartlett para evaluar la pertinencia del modelo factorial de la variable dependencia a videojuegos	72
Tabla 4	Solución factorial y varianza total explicada de la variable dependencia a los videojuegos	72
Tabla 5	Pesos factoriales del Test de dependencia a los videojuegos	73
Tabla 6	Análisis factorial confirmatorio del Test de dependencia a los videojuegos	74
Tabla 7	Confiabilidad del Test de dependencia a los videojuegos	74
Tabla 8	KMO y prueba de Bartlett para evaluar la pertinencia del modelo factorial de la variable habilidades sociales	76
Tabla 9	Solución factorial y varianza total explicada de la variable habilidades sociales	76
Tabla 10	Pesos factoriales de la lista de chequeo de las habilidades sociales	77
Tabla 11	Análisis factorial confirmatorio de la Lista de chequeo de habilidades sociales	78
Tabla 12	Validez de contenido de la Lista de chequeo de las habilidades sociales	79
Tabla 13	Niveles de la dimensión abstinencia	82
Tabla 14	Niveles de la dimensión abuso y tolerancia	82
Tabla 15	Niveles de la dimensión problemas asociados a los videojuegos	83
Tabla 16	Niveles de la dimensión dificultad de control	83
Tabla 17	Niveles de la dependencia a los videojuegos	84
Tabla 18	Normalidad de la dependencia a los videojuegos	84
Tabla 19	Comparación de la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según sexo	85

Tabla 20	Comparación de la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en función a la edad	86
Tabla 21	Comparación de la dependencia a videojuegos y sus dimensiones en función al año de estudio	87
Tabla 22	Niveles de la dimensión primeros habilidades sociales	88
Tabla 23	Niveles de la dimensión de las habilidades sociales avanzadas	88
Tabla 24	Niveles de la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	89
Tabla 25	Niveles de la dimensión alternativas a la agresión	89
Tabla 26	Niveles de la dimensión habilidades para hacer frente al estrés	90
Tabla 27	Niveles de la dimensión habilidades de planificación	90
Tabla 28	Niveles de las habilidades sociales	91
Tabla 29	Prueba de normalidad de las habilidades sociales y sus dimensiones	91
Tabla 30	Comparación de las habilidades sociales en función del sexo	92
Tabla 31	Comparación de las habilidades sociales y sus dimensiones en función a la edad	93
Tabla 32	Comparación de las habilidades sociales y sus dimensiones en función al año de estudio	94
Tabla 33	Relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales	95
Tabla 34	Relación entre dependencia a los videojuegos y habilidades sociales	96

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL DE LIMA SUR

KATHERIN QUISPE HUAMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

Se estableció la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en los adolescentes de una institución educativa estatal de Lima sur. Su metodología fue de alcance cuantitativo con un diseño no experimental: correlacional. La muestra estuvo conformada por 470 estudiantes de nivel secundaria. Con edades comprendidas entre los 12 a 17 años. Se les aplicó el Cuestionario de dependencia a videojuegos de Marcos y Chóliz (2012) y la Lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein (1989). De parte de los resultados se encontró para el análisis de la dependencia a los videojuegos que el 25.3% presenta niveles bajos y el 14.7% niveles altos; mientras que en las habilidades sociales el 25.1% presenta niveles bajos y el 14.9% niveles altos. Se encontró una relación estadísticamente significativa y negativa. Se concluye que, a mayor presencia de dependencia a videojuegos, los adolescentes mostraron menores habilidades sociales.

Palabras clave: dependencia a los videojuegos, habilidades sociales, adolescentes.

DEPENDENCE ON VIDEO GAMES AND SOCIAL SKILLS IN STUDENTS OF A STATE EDUCATIONAL INSTITUTION OF LIMA SUR

KATHERIN QUISPE HUAMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

The relationship between video game dependence and social skills in adolescents of a state educational institution in southern Lima was established. Its methodology was quantitative in scope with a non-experimental design: correlational. The sample consisted of 470 high school students. Between the ages of 12 and 17. The Marcos and Chóliz videogame dependency questionnaire (2012) and the Goldstein Social Skills Checklist (1989) were applied to them. On the part of the results, it was found for the analysis of dependence on video games that 25.3% have low levels and 14.7% high levels; while in social skills, 25.1% have low levels and 14.9% have high levels. A statistically significant and negative relationship was found. It is concluded that the greater the presence of dependence on video games, the adolescents showed lower social skills.

Keywords: dependence on video games, social skills, teenagers.

DEPENDÊNCIA EM JOGOS DE VÍDEO E COMPETÊNCIAS SOCIAIS EM ALUNOS DE UMA INSTITUIÇÃO EDUCACIONAL DO ESTADO DE LIMA SUR

KATHERIN QUISPE HUAMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

Estabeleceu-se a relação entre dependência de videogame e habilidades sociais em adolescentes de uma instituição estadual de ensino no sul de Lima. Sua metodologia teve escopo quantitativo, com desenho não experimental: correlacional. A amostra foi composta por 470 estudantes do ensino médio. Entre 12 e 17 anos. Aplicaram-se o Questionário de Dependência de Videogame Marcos e Chóliz (2012) e a Lista de Habilidades Sociais de Goldstein (1989). Por parte dos resultados, verificou-se, para a análise da dependência de videogames, que 25,3% apresentam níveis baixos e 14,7%, níveis altos; enquanto nas habilidades sociais, 25,1% apresentam níveis baixos e 14,9%, níveis elevados. Foi encontrada uma relação estatisticamente significante e negativa. Conclui-se que quanto maior a presença de dependência de videogame, os adolescentes apresentaram menor habilidade social.

Palavras-chave: dependência de videogame, habilidades sociais, adolescentes.

INTRODUCCIÓN

En la adolescencia se suelen presentar un conjunto de cambios, los cuales irán distinguiendo a las personas unas de otras y como consecuencia de ello se les ira viendo dentro de un marco de cambios que pueden terminar afectando su vida personal, es en esta medida donde los propios sujetos verían como necesitan pasar momentos de disfrute y placer junto a las actividades que se encuentran realizando, estos individuos estarían viéndose en torno al conjunto de relaciones que se encuentran desempeñando en relación a la forma como estarían empleando sus comportamientos en torno a las nuevas tecnologías, como parte de ello los videojuegos son empleados como una actividad recreativa, que facilita a los individuos a verse mucho más envueltos en este tipo de situaciones donde ellos pueden olvidarse de sus problemas personales y pasar a gobernar dentro del mundo virtual, el problema es cuando se crea una especie de obsesión y no se puede llegar a tener momentos en los cuales no se esté contando con el uso de los videojuegos. Tales adolescentes se verían expuestos a la presencia de problemas.

La dependencia a los videojuegos puede estar siendo unos de los problemas que muchas veces no es analizado en los adolescentes, pues se podría llegar a considerar como una actividad recreativa pero algunos sujetos claramente estarían padeciendo bastantes dificultades a partir del uso exagerado de estas tecnológicas, por lo que se consideraría en la presencia de tales comportamientos el conjunto de actividades que entra en relación con la presencia de estas actividades el descenso en el desempeño académico, además de la muestra de menor presencia de interacción sociales, justamente el grado de relación que presentaría con las habilidades sociales que manifiestan los chichos seria de los principales temas de interés que estarían manifestándose en la presente investigación, de esta forma se conseguiría que las personas que permanecen conjuntamente, tema que fue desarrollado a mayor profundidad en la presente investigación.

En el capítulo uno, se presenta el problema de investigación donde se plantea la realidad problemática en torno a la dependencia a los videojuegos y

como en el ámbito nacional hay una ausencia de estudios donde se búsqueda evidencias de la relación que puede estar presentando con las habilidades sociales, a partir de ello se establece la formulación del problema, seguido por los objetivos de la investigación, tanto general como específicos, siendo estos los que serán empleados para el análisis de los resultados. Se finaliza el capítulo con el establecimiento de la justificación y limitaciones del estudio.

En el capítulo dos, se presenta el marco teórico, donde se inicia estableciendo los principales estudios antecedentes, tanto a nivel internacional como nacional, así mismo, se establecen bases teóricas y científicas de la investigación tanto para la variable dependencia a los videojuegos como de las habilidades sociales. Además, se identifican la definición conceptual de la terminología empleada.

En el capítulo tres, se presenta el marco metodológico, donde se hace hincapié en el tipo y diseño de investigación; así como enfatizar sobre la población y muestra de la investigación, seguido se establecen las hipótesis del estudio donde se haría énfasis en aquella general y específicas. Para las variables se realiza la definición conceptual y operacional de estas, así como la identificación de la técnica e instrumentos utilizados en el análisis de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales, además se establecen los procedimientos de recolección y análisis estadísticos de los datos.

En el capítulo cuatro, se presenta el análisis e interpretación de resultados, donde se presentan en primer lugar aquellos resultados descriptivos, los cuales estarían siendo seguidos por la prueba de normalidad, donde se encontraría que al ser una distribución no normal se comenzó a realizar el análisis de comparación en función a las variables sociodemográficas y el análisis de correlación entre los elementos de estudio.

Finalmente, en el capítulo cinco, se presenta la discusión de la investigación, donde se analizan los resultados encontrados en su correlación, descripción y comparación; por último, se establecen las principales conclusiones y recomendaciones a partir de la investigación realizada.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

Las adicciones en todos sus niveles y tipos representan uno de los mayores problemas en la actualidad, no solo por la cada vez mayor variabilidad de diagnósticos en esta, sino la mayor proliferación de facilidades con la que los adolescentes pueden desarrollar este tipo de problema, ya sea a una sustancia o no, las adicciones generan deterioro clínicamente significativo, alteran el bienestar del sujeto y deterioran las relaciones interpersonales que ha venido desarrollando (Fernández, 2013). La adicción a las redes sociales viene siendo uno de los problemas que más alteraciones viene causando en la actualidad (Corral, 2014), así mismo uno de los más frecuentes en adolescentes, esto debido a la facilidad con la que se puede acceder a una página e interactuar con otros sujetos.

La adicción a los videojuegos representa un problema, altera la vida de los adolescentes, crea la ilusión de un mundo paralelo en donde las interacciones sociales se dan sin temor, además de brindar la posibilidad de maquilla la realidad del adicto, promocionando una imagen modificada de sí mismo, el carácter reforzante de las interacciones sociales es muy grande, por lo que al reducir la ansiedad y temor de una conversación en vivo, las redes sociales rápidamente se vuelen una fuerte de refuerzo para los adolescentes, haciendo que dejen de lado otras actividades saludables para ellos. La adicción al internet genera problemas académicos, estos individuos suelen presentar un menor rendimiento y una mayor procrastinación (Condori y Mamani, 2016); sin embargo, las consecuencias psicológicas serían las más graves, ya que habría una mayor impulsividad, pensamientos rumiativos (Jasso, López y Díaz, 2017), además pueden aparecer otros trastornos psicológicos (Błachnio y Przepiorka, 2016).

Es en tal medida que la adicción al internet genera en los adolescentes consecuencias altamente negativas, sea por las dificultades escolares, el deterioro de las relaciones interpersonales y la mayor presencia de trastornos psicológicos, resulta necesario además generar nuevos reportes sobre la prevalencia de este problema (Malo-Serrano, Martín-Perpina y Viñas-Poch, 2018).

A nivel mundial Aponte, Castillo y Gonzáles (2017) evidencio que en España el 15.6% de los adolescentes presentaron adicción a las redes sociales grave, por lo que poseen problemas en su vida cotidiana debido a este problema, dicho problema tiene como factores de riesgo a la disfuncionalidad familiar, las facilidades de pocos integrantes, y con un nivel socioeconómico moderado. Este tipo de adicción, a pesar de no ser hacia una sustancia genera problemas de desajuste psicosocial, altera a nivel emocional y perturba la relación con la familia, a esta conclusión llegó Jasso, López y Díaz (2017), quien tras evidenciar que el comportamiento adictivo a las redes sociales generaba desadaptabilidad en 374 adolescentes en México. Fuertes y Armas (2017) evidenciaron que los adolescentes en Ecuador con mayores niveles de adicción a las redes sociales presentaban mayor nerviosismo (6.0%), inquietud/ ansiedad (24.0%), y mal humor (55.0%). Una gran proporción (78.0%) de estos afirmó que preferiría vivir en las redes sociales que en su vida real.

A nivel nacional Padilla-Romero y Ortega-Blas (2017) identificaron que las personas con adicción a las redes sociales tienen un 38.3% de probabilidad a padecer sintomatología depresiva, causa negativa para los adolescentes, puesto que claramente estaría alterada su funcionalidad en la sociedad, otro dato relevante es lo identificado por Romo (2018), en donde el 50.0% de los adolescentes en Villa El Salvador tenían adicción a las redes en riesgo, también halló que ellos tenían predominantemente inadecuadas habilidades sociales; además, Ikemiyashiro (2017), identificó que el 28.3% estaba obsesionado con las redes sociales, el 32.9% tenía un uso excesivo, alertando que este problema se encuentra muy presente en los adolescentes de Lima metropolitana y que altera la calidad de sus interacciones sociales.

La revisión de la literatura científica deja en evidencia la problemática y patologización que pueden llegar a general el uso excesivo del internet, más específicamente la adicción a las redes sociales (He, Turel y Bechara, 2017), por ello ha habido numerosos intentos por analizar los factores asociados a dicho problema, en este sentido ha existido controversia en la búsqueda, encontrándose diferencia en los contextos, por lo que la teoría ha tenido que re especificarse (Rojas-Jara, Henrique, Sanhueza y Nuñez, 2019).

En este mismo sentido no queda clara la relación existente entre la adicción a las redes sociales y la baja autoestima, como si loa firman algunos autores (Salcedo, 2016), siendo que los niveles bajos de autoestima representan un problema en los adolescentes resulta conveniente completar este agujero teórico entre la adicción al internet y la autoestima empleando una metodología distinta a la plantada previamente, hallando evidencia de las características de los adolescentes con baja autoestima (Ato, López y Benavente, 2013).

La institución educativa Nacional Ramiro Priale Priale 7079 ubicado en el Lima Sur, distrito de San Juan de Miraflores, Av. Miguel Iglesias, presenta altos indicadores de jugadores de videojuegos, entre los más concurridos los adolescentes de los primeros años de secundaria, además de tener tres cabinas de internet muy cerca a la I.E. Los docentes manifiestan que estos alumnos presentan dificultades académicas y socio- afectivas, manifiestan que el alumnado no es el mismo en la hora de recreo, incluso andan muy pendientes de sus celulares y entre el grupo identificado de adolescentes aficionados a los videojuegos, son los que llegan tarde a clases, faltan de manera recurrente e incluso se quedan dormidos en clase, otro es el caso de los adolescentes en años superiores, pues aquellos manifiestan conductas inadecuadas, tales como: mostrarse desafiantes y violentos frente a sus compañeros y autoridades. Con estos indicadores reconocemos la situación problemática de los adolescentes y el mal uso de los videojuegos. A partir de todo lo mencionado previamente es que se formuló el siguiente problema:

¿Existe relación entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes de un colegio nacional de Lima Sur?

1. 2 Justificación del estudio

La investigación contó con relevancia social ya que al obtener los datos de los adolescentes a los cuales se les realizó el análisis, se cuenta con información necesaria para la ejecución de programas psicológicos con los cuales se mejore las destrezas alternativas al uso de los videojuegos, de esta forma se contaría con un menor interés por permanecer horas dentro de dichas situaciones.

La investigación contó con impacto en la población beneficiada, ya que, a partir de la evaluación y análisis realizado, se cuenta con la posibilidad de direccionar la mayor cantidad de estrategias al grupo con mayor presencia de dependencia a los videojuegos, ya sea por sexo, edad o según el año de estudio que se encuentren cursando.

La investigación presentó aporte metodológico, ya que en el estado se reportó el índice de consistencia interna para la confiabilidad, tanto para la Escala de dependencia a los videojuegos como para la Lista de chequeo de las habilidades sociales.

La investigación presentó aporte teórico, ya que se contó con nueva información de los porcentajes de los niveles de la dependencia a los videojuegos y de las habilidades sociales; así mismo, se aporta información empírica sobre la relación entre ambas variables. Además, se considera como antecedente en futuras investigaciones interesadas en la dependencia a los videojuegos.

Finalmente, la investigación presenta pertinencia en cuanto a su utilidad práctica, ya que, con los datos obtenidos a partir del análisis estadístico, se pueden proponer programas psicológicos, dándole una utilidad a dichos datos empíricos; así mismo, pueden ser utilizados para futuros análisis sobre la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima Sur.

2. Identificar las habilidades sociales y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima Sur.

3. Comparar la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima Sur en función del sexo, edad y año de estudio.

4. Comparar las habilidades sociales y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima Sur en función del sexo, edad y año de estudio.

5. Establecer la relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur.

1.3.3 Limitaciones de la investigación

La investigación presentó limitaciones en cuanto al acceso a antecedentes directos, pues estos hubiesen sido necesarios para establecer si los resultados entre la relación de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales continuaban manteniéndose; sin embargo, ante dicha ausencia de estudios la investigación propuesta pasa a ser un estudio preliminar, empleando para ello antecedentes indirectos; así mismo, se contó con limitaciones en cuanto a la generalización de los resultados, pues la muestra no ha sido seleccionada por aleatorización, lo que reduciría la posibilidad de inferir los resultados.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Agüero (2017) realizó una investigación de tipo correlacional sobre el uso de Facebook y habilidades sociales en adolescentes con el objetivo de analizar los efectos negativos que pueden tener las personas que permanecen en Facebook por demasiadas horas durante el día. La muestra estuvo conformada por 100 adolescentes de 13 a 18 años del Ministerio Jóvenes en Victoria. Para la recolección de información utilizó el Cuestionario de evaluación de dificultades interpersonales en la adolescencia CEDIA de Dolores y una encuesta de uso de Facebook. Concluyeron que existen importantes correlaciones con respecto a las variables planteadas en la investigación, determina que no existe una relación directa entre las habilidades sociales percibidas y las horas invertidas en la red social Facebook.

Lloret y Morell (2015) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de determinar si existe diferencia significativa en los niveles de adicción e impulsividad según el género. Este estudio fue realizado en España con 411 adolescentes de 12 a 16 años de edad. Se utilizó la Escala GASA, la Escala de impulsividad de *Plutchik* y un cuestionario sobre la conducta de juego. Concluyeron que la impulsividad está relacionada ($p<0.05$) ($x^2=p>0.05$) a la adicción a los videojuegos en los varones y mujeres, sin embargo, hay mucha prevalencia en los varones. Es decir, la impulsividad está asociada con el desarrollo de comportamiento de juego adictivo. Los jóvenes impulsivos están expuestos a desarrollar comportamiento de juego adictivo.

Andrade y Rivas (2015) llevaron a cabo un estudio descriptivo con el objetivo de hallar propiedades, características y rasgos sobre el uso de videojuegos en 2000 adolescentes varones y mujeres. Utilizaron como instrumento el cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos, entrevistas semiestructurada y observación directa para los comportamientos y conductas manifiestas. Concluyeron que el 50.8% de los adolescentes masculinos y un 23,4% de adolescentes de sexo femenino manifestaron que les

agrada los videojuegos, también que el 30.5% de los adolescentes varones han jugado varios videojuegos en comparación del 12.8% de mujeres. Así mismo demostraron que el 53.8% de adolescentes entre hombres y mujeres descuidaron de hacer sus deberes por causa de los videojuegos. Finalmente, el 62.7% de adolescentes varones manifestaron acostarse tarde y levantarse a tempranas horas para seguir jugando.

Martínez, Bohorodzaner y Kampfner (2010) llevaron a cabo un estudio correlacional con el objetivo de analizar la relación entre los niveles de violencia y el abuso de videojuegos en 100 adolescentes de ciudadanía mexicana y chilena. Manejaron como instrumentos una serie de preguntas cerradas acerca de la conducta cotidiana del uso de videojuegos, 15 reactivos que miden las siguientes dimensiones: agresión verbal, agresión física, humillación y respeto. En cuanto a los niveles de agresión diseñaron una escala de 13 reactivos, tipo Likert con cuatro opciones de respuestas que van de nunca a siempre. Los resultados mostraron relaciones significativas entre los niveles de violencia y el uso de videojuegos; además, encontraron algunas diferencias en estas variables entre las dos muestras (México y Chile), en donde los adolescentes mexicanos mostraron niveles altos en violencia y agresión en comparación con los chilenos.

Llorca, Bueno, Villar y Diez (2010) llevaron a cabo un estudio con el objetivo de comprobar si el uso excesivo de videojuegos interfiere seriamente en el rendimiento escolar. Esta muestra estuvo conformada por 255 menores escolarizados de diferentes centros de la ciudad de Salamanca, España, cuyas edades comprendían de 11 a 16 años. Manejaron los siguientes instrumentos: una entrevista semiestructurada donde se reunía datos personales y rendimiento académico, también realizaron una encuesta sobre preferencias y uso de los videojuegos. Concluyeron que el rendimiento escolar es afectado, por el uso excesivo de videojuegos, ya que este ocasiona una baja dedicación al estudio y en algunos casos extremos causa con el absentismo escolar.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Alave y Pampa (2019) ejecutaron una tesis de investigación con el objetivo de determinar la relación significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales. La muestra que manejaron estuvo conformada por 375 adolescentes de ambos sexos de una Institución Educativa estatal de Lima Este. Los instrumentos que aplicaron fueron: el Test de dependencia a videojuegos y la Escala de Habilidades Sociales. Concluyeron que existe correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales general; por lo tanto, indicaron que mientras se presenten niveles bajos de dependencia a videojuegos existirán más recursos para relacionarse adecuadamente o viceversa.

Romo (2018) elaboró un estudio de tipo no experimental y transversal. Tuvo como objetivo encontrar la relación que existe entre la adicción a internet y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria. La muestra trabajada fue 250 estudiantes de 1ero a 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Internacional Elim de Villa El Salvador. Utilizo como instrumentos, la Lista de evaluación de habilidades sociales elaborado por el Instituto especializado de salud mental Honorio Delgado – Hideyo Noguchi y la escala de adicción a internet de Lima (EAIL). Concluyó que existe una relación inversa Rho= - 0.313 entre la adicción a internet y las habilidades sociales la cual es débil pero significativa. Es decir que, a mayor prevalencia de adicción a internet, menor desarrollo de habilidades sociales.

Domínguez e Ibáñez (2016) hicieron un estudio descriptivo correlacional con el objetivo de determinar la relación que existe entre la adicción a las redes sociales y las habilidades sociales. La muestra trabajada fue 205 estudiantes del 1º a 5º grados de secundaria de una institución educativa privada de Lima; manejaron como instrumentos la Lista de chequeo de habilidades sociales y la Escala de actitudes hacia las redes sociales. Concluyeron que la adicción a las redes sociales del internet tiene una relación significativa ($p<.01$) con las habilidades sociales, lo que señala que, a mayor adicción a las redes sociales, demuestra un menor nivel de habilidades sociales en los adolescentes.

Pérez y Prado (2014) realizaron una investigación de tipo descriptivo de correlación con el objetivo de identificar la relación entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas. La investigación que se realizó en la ciudad de Trujillo, con 313 estudiantes de 8 a 11 años de sexo femenino y masculino. Manejaron como instrumentos; la escala de agresividad EGA, y el cuestionario sobre tipo de videojuegos. Concluyeron que existe relación significativa (p= <0.01) entre el uso de videojuegos y las conductas agresivas, así mismo el uso de videojuegos incita a conductas agresivas. Por otro lado, hallaron que 24 estudiantes que jugaban videojuegos violentos expresaban agresividad alta, motivando que los estudiantes respondan y presenten cambios de negativos tales como gritar, golpear a las máquinas de videojuego y utilizar un lenguaje ofensivo.

Puma y Vilca (2014) llevaron a cabo un estudio de tipo descriptivo correlacional, para determinar la relación entre el manejo de videojuegos violentos y el nivel de agresividad en estudiantes de una institución educativa de la región de Arequipa. Manejaron los instrumentos: Cuestionario de perfil del jugador de videojuegos violentos y el Cuestionario de agresividad de Buss y Perry. La muestra fue constituida por estudiantes de los todos los años de secundaria y los participantes fueron 374 estudiantes. Concluyeron que existe relación si significativa entre el uso de videojuegos violentos y el nivel de agresividad (p<0.05), es decir los estudiantes que usan videojuegos violentos manifiestan conductas agresivas en niveles altos y moderados.

2.2. Bases teóricas y científicas del tema

2.2.1 Dependencia de videojuego

Definición de videojuego

Chóliz y Marco (2011) refieren que el juego favorece la integración de las experiencias, desarrolla habilidades sociales, es una forma extraordinaria de preparación en resistencia a la frustración y permite llevar a cabo, virtualmente, acciones imposibles de realizar en la vida real.

Para Valleur y Matysiak (2005) la dependencia a los videojuegos son un conjunto de conductas que tiene efectos adversos para la vida del estudiante, haciendo ante que su vida opte un patrón excesivo. Se trata de un patrón excesivo dentro del cual el individuo pierde control sobre su propia conducta, al punto de comenzar a recurrir a conductas disruptivas como el hurto de dinero o la manipulación sentimental para conseguir permanecer más horas en frente a la computadora. El termino dependencia hace alusión a la necesidad de encontrarse realizando conductas de videojuegos, al punto de al no tener acceso, sentir experiencias similares a las del síndrome de abstinencia en los adictos a sustancias psicoactivas. Para estos autores los individuos con mayor adicción son aquellos que dedican gran parte de su vida a la ejecución de ciertos comportamientos que producen placer a corto plazo y alivian el malestar que vienen experimentando. En el caso de los videojuegos, estos tendrían el beneficio para los dependientes de generar un olvido temporal de sus problemas, al mismo tiempo que los aproxima hacia una serie de estímulos agradables para su percepción.

La dependencia a los videojuegos sería entendida como la pérdida del control por la necesidad casi compulsiva que se tiene hacia la acción de acceder y permanecer desempeñando conductas de juego. Para estos individuos realizar dichos comportamientos se volvería una necesidad imperante para la ejecución de su conducta, pues este tipo de acciones haría más llevadera su vida a adolescentes que han entendido la misma como un constante periodo de aburrimiento y estrés. Para los individuos con adicción al internet y dependencia a los videojuegos, estas serían un escape a la monotonía de su vida, aspecto que sería fortalecido por dichas fuentes de entretenimiento, quienes se ven en la necesidad de cada vez incrementar la frecuencia e intensidad de estímulos atractivos para los jugadores, quienes verían un mundo mucho más atractivo en comparación del propuesto en su vida cotidiana. La dependencia está referida a la ejecución de acciones inadecuadas, pues socialmente el uso excesivo de los videojuegos, o las reacciones intensas que manifiestan sus usuarios serian un indicador claro de desajuste (Becoña, 2010).

Por su parte Griffiths (2005) mencionó que la dependencia a los videojuegos es el producto de la sobre estimulación de los adolescentes, pues las nuevas tecnologías cada vez plantean facilitar la vida de los usuarios y ponerles a su disposición una serie de estímulos y situaciones que lejos de complejizarle la vida, se la facilidad; es más en ocasiones permanecer contactado a internet es un recurso indispensable en ciertas funciones organizacionales, siendo un punto que agiliza la trasmisión de información entre los miembros. En el caso de los videojuegos, las nuevas tecnologías cada vez ofrecen una experiencia más real y estimulante, siendo presa de ellos aquellas personas con déficits conductuales, que no pueden aprovechar sus acciones dentro de los contextos en los cuales se estarían desenvolviendo en torno al disfrute y alcance de fuentes de gratificación. De esta forma, las personas que no consiguen gratificación de otras fuentes como la interacción interpersonal y los deportes, identifican los videojuegos como una fuente inigualable de refuerzo, terminan por excederse en su uso, descuidando otros comportamientos y actividades necesarios para su desarrollo; además, padecen de consecuencias experiencial mente aversivas cuando por alguna razón tienen bloqueado el acceso a los videojuegos.

Para Estallo (2009) la definición de la dependencia a los videojuegos no tiene un claro consenso dentro de la literatura científica, pues esta por un lado se inclina hacia la identificación de los criterios diagnósticos establecidos por otros autores o entidades, mientras que, en otros modelos se propone a la dependencia a los videojuegos como una sub clase de las adicciones comportamentales en donde los usuarios se mantienen en dicho comportamiento por la experiencia subjetiva placentera que sienten al entrar en el juego, y a la perdida de dicho sentimiento y la sensaciones de inestabilidad emocional que sienten cuando no pueden acceder a sus videojuegos, siendo un paralelismo a las adiciones a sustancias psicoactivas, donde los sujetos desarrollan una dependencia orgánica, teniendo serias dificultades.

La presencia de un patrón recurrente y problemático del uso del internet es lo que a menudo se suelen utilizar para denominar a la dependencia a los videojuegos, donde los propios estudiantes se verían envueltos en un patrón de

comportamiento el cual reflejaría la pérdida del control con respecto al propio comportamiento de juego, siendo este el más afectado en este tipo de situaciones, las cuales se terminarían reflejando en la forma como se pondrían a solucionar sus propios problemas, siendo este tipo de eventos altamente perjudiciales (Rodríguez, 2002).

La dependencia a los videojuegos suele ser la denominación que se le da a aquellos sujetos que se encontrarían enlazados con la presencia de un comportamiento recurrente y casi compulsivo hacia la conducta de juego, donde se verían constantemente involucrados y sentirían que no pueden vivir sin este tipo de herramientas, la cual en realidad le ayudaría a olvidarse de sus propios problemas, a la vez que se sienten con menos angustia cuando comienzan a realizar la conducta de juego (Aragón, Mendoza y Márquez, 2016).

Para Levis (2002) la conducta de juego exagerado o dependencia a los videojuegos se daría por que la mayoría de este tipo de programas cuentan con reforzadores entregados contingentemente, es por ello que los individuos que experimentan mayor frustración en su propia vida rápidamente comienzan a sentir que el videojuego alivia parte de ese estrés y que cubre mucha de las necesidades que tendrían en ese momento, es por ello que los adolescentes estarían realizando una gran cantidad de actividades en torno de la forma como se encontrarían atravesando sus problemas de adolescentes, siendo muchas veces centrados en el déficit para interactuar con sus compañeros.

Por su parte Labrador y Villadangos (2009) mencionaría que la dependencia a los videojuegos surge como un problema donde la presencia de este tipo de acciones se encuentra en relación a la forma como dichos individuos estarían solucionando sus comportamientos personales, para este tipo de personas la forma como solucionarían sus problemas personales se daría a través del uso del uso exagerado de los juegos, pues estos le brindan la posibilidad de escapar por un breve momento y olvidarse de aquellos problemas que aquejan su existencia, es de esta forma que los propios adolescentes inciden cada vez más en el uso de los videojuegos.

La presencia de adicción a los videojuegos se daría como un problema psicológico debido a que este tipo de comportamientos aparecería tras encontrarse en una situación dentro de la cual se descontrola al intentar jugar, es decir que pierde la noción del tiempo y siente que necesita estar más tiempo realizando tal actividad para sentirse satisfecho, así mismo se encontraría sintiendo que al dejar de juega experimentaría incomodidad fisiológica, además de aburrimiento y la angustia de tener que volver a interactuar con sus compañeros. Por lo general la conducta de juego se da con fines recreativos y esta representa una alternativa para que el adolescente se muestre con un espacio de ocio, sin embargo, al hablar de dependencia a los videojuegos se englobaría la presencia de problemas debido al uso excesivo del juego, es decir que este patrón de conducta comienza a facilitar la presencia de dificultades interpersonales y el descuido de las propias tareas, por lo que sería considerado como un evento negativo para los propios adolescentes (Morahan-Martin y Schumaker, 2000).

La dependencia a los videojuegos solo debe darse cuando al comportamiento genera disfuncionalidad en la vida del adolescente, pues este cuando logra emplear este tipo de acciones a forma de recreación y controla el tiempo que tiene, de tal forma que no afecta a las demás áreas de su vida, se trataría de un uso adaptativo de los videojuegos, sin embargo cuando se da el juego sin control, el cual se utiliza para mostrarse frecuentemente en una condición inapropiada y termina generando que se descuiden las demás actividades de su vida, lleva a los propios adolescentes a enfrentar situaciones adversas las cuales no han de ser manejadas o por el contrario, estas se encontrarían manifestando mayor tiempo en los videojuegos, por lo que inclusive las horas de sueño terminarían reduciéndose (Velazco y Carrera, 2017).

La dependencia a los videojuegos también es definida como un patrón de conducta adictivo, el cual generaría síntomas similares al experimentado por los drogodependientes cuando se les prohíbe el acceso a las sustancias psicoactivas, en el caso de los adictos al internet, se verían que estos adolescentes permanecerían constantemente involucrados en la búsqueda de

dinero para invertirlo en juegos, aunque ello los lleve a verse mucho más afectados e inclusive deban de robar para conseguir tal cantidad (Lorente, 2002).

Por su parte Se-Hoon, Hyoung-Jee, Jung-Yong y Yoori (2016) la definición a la dependencia de los videojuegos son un conjunto de conductas que expresan la necesidad extrema por sentir gratificación en la conducta de juego y es por los adolescentes se encontrarían evadiendo los problemas en torno a sus relaciones interpersonales, esta forma pasan demasiado tiempo en este tipo de actividades y ello poco a poco va generando un desequilibrio en su propia vida, es así que la presencia de los juegos lo somete a un conflicto de voluntad, donde a pesar de intentar no acceder a los juegos, terminaría realizándolo hasta que logra sentirse satisfecho con dicho comportamiento, es de esta forma que la conducta de acceso es perjudicial porque afecta la vida del adolescente al perder el control sobre el tiempo y gastos que va a realizar dentro de este mundo virtual.

Por otro lado Simkova y Cincera (2004) mencionarían que la presencia del uso exagerado de los videojuegos se debería a un escape a su vida de constante sufrimiento por el padecimiento que se tiene al enfrentarse ante situaciones difíciles, para este tipo de personas generaría mayor frustración y tensión emocional, encontrando en los juegos una escapatoria a esos problemas, de igual forma este uso no representa algo recreativo, sino que el sujeto se vuelve en un dependiente de los juegos, experimentando que debe de dejarlos, pero sin poder realizar nada al respecto para disminuir sus comportamientos en torno a la forma como iría a manejar sus propias acciones sobre esta actividad. En ocasiones el juego llega a volverse cotidiano, por lo que siente que debe de realizar más gastos e invertir más tiempo para continuar en esto.

Características de la dependencia a los videojuegos

Los adolescentes que han entrado en el patrón de la dependencia a los videojuegos comienza a experimentar cambios en su preferencias, donde ellos comienzan a ver sus otras actividades en la vida como innecesarias, siendo estas muchas veces las que complicarían la presencia de sus propios

comportamientos funcionales, es decir que se le dedicaría tato tiempo a los videojuegos que este pasa a comer el tiempo de las otras actividades, por lo que el tiempo que por lo general se le daba a la alimentación, tareas, socialización e inclusive sueño disminuye, para poder hacer que el adolescente llega a experimentar gratificación por el uso de internet, el problema es que él se encontraría afectando la calidad de vida sin darse cuenta, ya que poco a poco todos sus pensamientos girarían en torno a los videojuegos, y esto no sería adaptativo por qué no lo realizarían o como un intento por trabajar en ello, sino que el uso seria disfuncional en la medida que cambiaría de juego cada cierto tiempo para conseguir más adrenalina y experiencias estimulantes, siendo todo ello lo que la distingue de otros patrones de juego donde el uso puede llegar a ser recreativo o profesional, en el caso de los dependientes a los juegos este uso seria netamente disfuncionalidad y provocaría un desequilibrio en su vida (Estallo, 2009).

Los sujetos que adquieren cualquier tipo de dependencia, pierden la oportunidad de sentir gratificación, sin que vuelven al consumo o a realizar la acción adictiva porque sin ella se sienten vacíos, con sufrimiento y angustia, consiguiendo que a la hora de realizar el juego esta serie de ideas disminuyan un poco, sin embargo, esto no se daría como tal vez a medida que su tolerancia va subiendo, ellos experimentarían que sienten mayor fortaleza emocional cuando no es así, pues su tolerancia a la frustración disminuye, volviéndolos en personas irritables y que se toman con intensidad los juegos, dejando de lado todo tipo de relaciones sociales; además que estas personas se encontrarían viviendo su vida en particular con la forma de entender que pueden manejar sus propias emociones personales a la par de la forma como irían a manejar sus propios derechos sociales, consiguiendo con ello verse mucho más enaltecidos en la manera como han de conseguir la presencia de gratificación, ya que entrarían en la convicción que para sentirse plenos solamente necesitan la presencia de sus videojuegos y horas de horas para su uso, aunque esto en realidad lo esté hundiendo en un patrón negativo de su vida (Chin, et al., 2008).

Los adolescentes que adquieren una dependencia suelen tener como característica el tener una predisposición hacia adquirir cualquier otro tipo de

conducta adictiva, ya sea hacia sustancias o comportamental, pues su vida tendría múltiples experiencias de aburrimiento y angustia, no siéndole útil alguna área en específica para sentirse feliz o recompensado, es así como los videojuegos entran a llenar ese vacío, pues si no fuesen estos pudo haber adquirido un patrón disfuncional de consumo de alcohol o tabaco, es que la idea es que realiza todo estos comportamientos para cubrir sus propios vacíos, los cuales se encontrarían por su dificultad para interactuar de forma apropiada, por lo que las relaciones sociales de contacto directo no representan algo agradable para él y por el contrario se estarían mostrando como un aspecto positivo de sí mismos (Chóliz y Villanueva, 2009).

La vida sin emociones positivas es la base para la adicción y dependencias, pues estas no serían más que escapes para una vida que no es disfrutable, por ello los adolescentes que no se siente plenos o que sufren para encontrar fuentes de gratificación suelen ser quienes adquieren ese tipo de patologías, donde además se encontrarían manifestando distintos comportamientos negativos donde se haría presente la forma de pensamiento que tienen, siendo invadidos por los pensamientos que engloban solamente comportamientos vinculados al juego, siendo estos los que en definitiva terminarían llevándolo hacia un patrón de uso inadecuado, pues como podría tener un desarrollo normal si se priva de las horas de sueño, al mismo tiempo que estas son muy importantes para elaborar sus tareas académicas, sin embargo no estaría consiguiendo como manejarlas y estaría teniendo consecuencias negativas en torno al desempeño académico en el salón de clases; así mismo, sus pensamientos solo girarían en torno a los videojuegos, razón por la que pierde tema de conversación con sus compañeros, lo que afecta la calidad de sus relaciones sociales y ello la llevaría a sentirse mal, cubriendo este tipo de problemas incrementando las horas de juego que tiene (Echeburúa, Labrador y Becoña, 2009).

Por ello estarían caracterizados por la presencia del desajuste en torno a sus actividades diarias (Narro, 2018), las cuales al verse afectadas pasan a darle otra experiencia negativa, por lo que nuevamente buscaría escapar hacia el

mundo de los videojuegos, siendo este al igual que el consumo excesivo de los adultos en el alcohol, una forma de escape a sus problemas (Grifffiths, 2005).

La dependencia a los videojuegos también se ve caracterizada por la falta de monitorización por parte de sus padres, quienes no se estarían interesando en la forma como los hijos emplean su tiempo libre, además que, al generarle estas consecuencias negativas en el desempeño académico, estos recibirían llamas de atención por parte de la escuela, pero preferirían hacer caso omiso a estas, dedicado su tiempo a otro tipo de actividades. De esta forma es como la ausencia de la guía de los padres también es algo característico en estos adolescentes que se encuentran frecuentemente envueltos en los problemas vinculados al uso excesivo de los videojuegos, así mismo, estos comenzarían a mostrar comportamiento atípicos de su edad, como la búsqueda de dinero desesperada pues necesitan costear la adquisición de nuevos juegos, así como el empleo de dinero dentro de estos, sin embargo los padres no estarían prestando atención a este tipo de eventos y se encontrarían mostrando comportamientos de desinterés hacia el propio hijo (Dockett, 1998).

A nivel académico se puede observar la falta de interés por parte de los hijos, quienes se sentirían de forma negativa en torno a la manera como irán a resolver sus propios problemas, es de esta forma como al dedicar mayormente tiempo a sus videojuegos, comenzarían a tener problemas en otras áreas donde reducen el tiempo de permanencia, uno de estos seria el uso de las actividades relacionadas a los habito de estudio. Por ello estarían dependiendo en cuanto a su rendimiento académico, pues le abrían perdido interés a este tipo de actividades, a la vez que el uso de los videojuegos va ganando más importancia, esto rápidamente tendía sus repercusiones en las notas, pues dejaría de lado las conductas de repaso y otro tupo de comportamientos en relación con la presencia de este tipo de acciones para dedicarse a tiempo completo a sus videojuegos, cayendo en la disfunción de su propia vida, además que estos se encontrarían experimentando una seria de nuevas situaciones donde han de percatarse de la presencia de sufrimiento emocional y con ello tener herramientas para manejar estos estados sin tener que caer en el uso exagerado

de los videojuegos que sería lo que en realidad estarían realizando en todo momento (Kuss y Griffiths, 2011).

La presencia de dependencia a los videojuegos seria definida como el conjunto de acciones que dan a entender de que el sujeto ha perdido el control sobre su conducta de juego y se encontraría realizando tal acción simplemente para evitar el sufrimiento que se experimenta a menudo cuando entra en contacto con el mundo real, es por ello que los videojuegos en este punto representarían algo similar al abuso de alcohol en los adultos.

Para Rodríguez (2002) la dependencia a los videojuegos seria el producto del uso inadecuado y excesivo de los juegos a través de una consola u otro aparato en el cual se proyecta imágenes y sonidos con el fin de generar una experiencia más envolvente en el usuario. Este tipo de actividades da como posibilidad el enganche directo con el adolescente, quien se encontraría en la búsqueda de alguna fuente que le resulte los suficientemente estimulante para sentir gratificación dentro de su vida, al punto de permanecer gran cantidad de su tiempo y dedicarle bastante atención a la actividad de juego, lo que traería otras consecuencias negativas en el ámbito interpersonal, académico e inclusive sentimental, pues estos sujetos verían como algo innecesario la emplear tiempo de su vida en actividades que no representan estimulo alguno para ellos.

Dependencia a los videojuegos y felicidad

Los adolescentes que caen en los problemas de dependencia, ya sea hacia sustancias psicoactivas o ante la presencia de algún comportamiento como podrían ser las compras, entran a este tipo de patrón por que identifican que en este tipo de problemas se encontrarían manejando sus vida, la cual se verían envuelta en problemas de estrés y sufrimiento debido a la baja autoeficacia que siente, es decir que está valorado como alguien que no resultase competente para realizar sus propias funciones; sin embargo, ello no sería cierto pero la creencia es tan fuerte que su vida se vería plagada de desmotivación y desgano, es en este sentido que al descubrir que en un tipo de comportamiento puede obtener mayor placer se la pasaría realizan esa acción de forma reiterada hasta el abuso, por ello es que los adictos a las sustancias

psicoactivas consumen en altos niveles, pues son la única fuente de placer que siente; sin embargo ello no puede ser denominado como tal pues es un momento de disminución de angustia, donde llegan a creer que no estarían manejando sus propias emociones y esto se vería reflejado en la forma como estarían enfrentando sus problemas (Griffiths, 2005).

La presencia de situaciones que resulten desagradables para estos adolescentes serían las que finalmente estén facilitando dar el último paso para acceder al uso de la dependencia a los videojuegos, pues ellos sentirían que deben de realizar estos comportamientos para disminuir la angustia que siente, que muchas veces provendría de vivenciar situaciones negativas dentro de su familia, llevar una interacción negativa con sus compañeros de clase o por el contrario, por el déficit que tendría para hallar lo bueno de este tipo de eventos, a partir de todo ello entonces se encontraría padeciendo de problemas principalmente ligados a la regulación de su estado emocional, por lo que el uso de los videojuegos seria como una especie de placebo el cual le permite olvidarse de sus problemas, a la vez que se encuentra sometido a una fuerte presencia de eventos negativos los cuales pueden llevarlo a la ideación suicida, en tal caso los juegos son ese escape que tanto habría estado deseando y que al conseguirlo se comenzaría a sentir bien consigo mismo, pero este momento no podría ser denominado como felicidad, puesto que se estaría hablando de una situación de disminución de su ansiedad, más no un momento donde alcance sus metas o donde experimente mayor bienestar personal (Fuertes y Armas, 2017).

La presencia de felicidad se daría cuando se siente plenamente que se ha alcanzado el estándar que se habría deseado en un inicio, es por ello que tales sujetos se encontrarían aferrados a este tipo de situaciones y se encontrarían en menor medida dentro de los parámetros que se colocan para identificar bienestar en una persona (Burgess, Stermer y Burgess, 2007), pues se tiene en cuenta que ellos van deteriorando poco a poco la relación interpersonal que tienen con sus compañeros, al igual que la relación que tienen con los miembros de su familia, ya que estos son apreciados como una pérdida de tiempo que muchas veces se ve ligada a la presencia de engaños y conflictos sociales, esta misma reactividad le haría creer que no se puede llevar bien con las personas a su

alrededor y por esto es que buscaría cubrir este vacío en otras fuentes, siendo en múltiples ocasiones el escape al mundo virtual el que le podría dar esa sensación de calma y tranquilidad (Gónzalez, Merino y Cano, 2009), entonces se hablaría de un sujeto que sufre y que el patrón adictivo solamente le permite disminuir dicho sufrimiento, aunque ello deteriore su vida y disminuya la probabilidad de conseguir mejores resultados, ya que como se expresó se encontraría generándose daño a si mismo al no respetar sus horas de sueño, en tal forma que estos sujetos se encontrarían percibiendo su propia vida de forma negativa (Echeburúa, Labrador y Becoña, 2009).

A diferencia de la sensación de gratificación que sienten los dependientes, la felicidad es una sensación plena de bienestar, la cual es auténtica y se da de forma breve, se da cuando se cuenta con las condiciones necesarias para vivir y durante un momento se consigue alcanzar la meta deseada, ello sería distinto a lo que realizan los sujetos con dependencia a los videojuegos, quienes se encontrarían sometidos a este tipo de funciones. Los videojuegos están basados en los programa de refuerzo de razón e intervalo, es decir cuando el sujeto se pone a jugar y alcanza superar un nivel, el programa a través de estímulos sonoros y visuales recompensa su comportamiento y este proceso se va repitiendo de forma contingente, dando al adolescente la sensación de que se siente útil y competente dentro de los videojuegos, cosa que no se daría para nada dentro de su vida real, además, a de recordarse que los sujetos adictos tienen gran dificultad para conseguir experimentar placer en otras de sus áreas de vida (), por ello enganchan tan rápido con este tipo de juegos que contienen los programas de refuerzo mencionados; así mismo, la presencia de este tipo de situaciones suele ser la forma como ellos se encontrarían manejando sus propias reglas y a manejarse en torno a la forma como solucionarían sus propios problemas dentro del mundo virtual, es decir conseguirían mayor autoridad en los videojuegos a diferencia de la vida real (Chóliz y Marco, 2011).

La presencia de sufrimiento por parte de los jugadores es algo que se hace presente en quienes abusan de este tipo de dependientes, pues ello es uno de los factores distintivos con otros jugadores que si permanecer horas pero saben cuándo pausarlo, pues al encontrar otras fuentes de gratificación en su vida diaria, esta no giraría en torno al uso de los videojuegos, sino que se

contaría con una gran cantidad de situaciones que pueden significar algo tan reforzante como en el caso de los videojuegos (Condori y Mamani, 2016).

El juego es exagerado porque para estos sujetos es la única fuente de gratificación, al igual que en los drogodependiente la sustancia ante la cual se ha desarrollado la dependencia seria lo único que les permite alcanzar tal sensación, ya sea de éxtasis o disminución de su angustia; además, que en el caso de los videojuegos aquellos individuos que consiguen controlar el tiempo seria porque tienen distintas fuentes de gratificación, alternando entre una y otra lo cual facilitaría a que tengan equilibrio en su vida y de esta forma no caigan en un solo vicio, al mismo tiempo al no desarrollar mayor tolerancia, se cansarían de cualquier cosa que repitan constantemente y respetarían su horario de sueño, a diferencia de los individuos que en realidad se pasarían teniendo problemas en torno a la forma como irían a solucionar sus problemas dentro de sí mismos (Puma y Vilca, 2014).

Cabe mencionar que la dependencia a los videojuegos da una sensación de alivio, pero esta es episódica, pues la tolerancia va incrementando y a medida que la persona va desarrollando su juego, siente que necesita más tiempo para quedar satisfecho, este enganche le dificultaría permanecer poco tiempo en el juego y le dificultaría concentrarse en otras actividades como las académicas (Chóliz y Villanueva, 2009), en esto último Vallejo y Capa (2010) afirmaría que la motivación académica suele decaer a medida que se cae en mayor abuso de la dependencia a los videojuegos, pues ello además de ser disfuncional, hace que el propio escolar tenga pensamientos que van en relación a los juegos, razón por la cual le llevaría tanto trabajo concentrarse en la clase que se estaría desarrollando en ese momento (Corral, 2014).

Dependencia a los videojuegos- normalización

Está claro que no todo lo que se denominado como comportamiento de juego puede entrar dentro de un criterio de disfuncionalidad o de comportamientos inadaptados, ya que este tipo de acciones, al igual que el resto de los comportamientos específicos y como clase de respuesta en los organismos humanos se mide a partir de la funcionalidad o disfuncionalidad que generen en el sujeto, es decir que cuando el uso de los videojuegos es tal que

indudablemente genera perjuicios en la vida del adolescente, seria cuando este se vería afectado por este tipo de actividades y a partir de ello se mostraría afectado, señalando en este caso que si se estaría hablando de una dependencia, donde la ausencia de tal conducta indudablemente va a provocar problemas en su vida, pues se sentirá mal, con angustia y experimentara un vacío interior, por ello se dice que se ha vuelto dependiente a este tipo de conducta (Estallo, 2009).

La presencia de dependencia hacia los videojuegos es un tipo de respuesta que poco a poco va dificultando la presencia de acciones normalizadas para estos adolescentes, los cuales se sentirían alterados cuando ven que estas actividades se ven bloqueadas, de igual forma se sentirían atascados por la presencia de futuras situaciones donde deberían de afrontar eventos sociables y ellos no quieren este tipo de cosas, pues ya habrían decidido que entro de los juegos tienen mucha más valía que en la realidad, de esta forma es como el interés por otro tipo de actividades disminuye notablemente, es por ello que trae consecuencias negativas el uso indiscriminado de los juegos, pues si este tipo de acciones le permitiese obtener sueldo y con ello podría cuidar su salud y aun así frecuentar a sus amistades, no podría ser señalado como un problema psicológico, pero el caso no sería este, sino que los adolescentes que se encuentran dentro del diagnóstico de dependencia a los videojuegos se sienten realmente perjudicados por la presencia de la falta de juegos, pues esto se han convertido en la mayor estimulación en su vida y por ello serían tan necesarios (Shao, Jie-Zhi y Der-Hsiang, 2004).

La presencia de los juegos ya pasado a ser algo indispensable en la vida de estos adolescentes, quienes tendrían pensamientos en torno a los juegos, por ello es que se formaría el desbalance y como consecuencia de ello estarían teniendo problemas en torno a la forma como manejan sus propias responsabilidades, es decir que escaparían de estas al reiterar frecuentemente la conducta de juego, donde estarían consiguiendo mayores metas al verse aludidos ante la presencia de este tipo de acciones las cuales se encontrarían manejando sus comportamientos personales y afectándolo afectivamente, pues ala doquier una dependencia se darían dos momentos de sufrimiento, el primer

es el de la abstinencia, mientras que el segundo entra en relación al temor de perderlo, pues a pesar de conseguir estar en el juego, sabe que tendrá que dejarlo, por ello es que este tipo de dependencias condicionan el bienestar del sujeto, pues ya no es capaz de sacar felicidad de los juegos, sino que estos se han vuelto como una relación de esclavitud (Arias, Gallego, Rodríguez y Del Pozo, 2012).

La conducta de juego normalizada seria aquella que está dentro de los parámetros de funcionalidad, por lo que los sujetos podrían alternar entre videojuegos y otras actividades para darle gratificación a su vida, de esta forma no caen en el uso exagerado de estas acciones, por otra parte la presencia de la dependencia indicaría que para estos adolescentes se vuelve extremadamente difícil controlar su conducta de juego, pues sienten un deseo casi compulsivo por encontrarse realizando esta actividad, por ello Pacheco (2019) mencionaba que esta presencia de sentimientos solía estar ligado a la ansiedad, es decir que el mundo es un sitio hostil y aburrido por lo que lo único que vale la pena en su vida es la reiteración del uso de los videojuegos; así mismo, la presencia de este tipo de comportamientos linda con la presencia de acciones donde estos individuos mostrarían un mayor interés hacia la consecución de sus metas, pues estas quedarían de lado y todo se vería envuelto en los juegos, el cual ni siquiera es un uso como preparación o un deporte, sino que es la búsqueda constante de mayor estimulación, pues en estos programas se obtiene gratificación tras superar un nivel (Young, 1998).

La presencia de los videojuegos funciona como una manera para manejar las propias emociones, inhibiendo aquellas negativas que se dan al entraren contacto con situaciones sociales o eventos que so entendidos como fácilmente de afrontarían, pues para estos adolescentes no valdrían la pena, seria aburrido y en algunos casos hostiles, creyendo que de las relaciones sociales en vivo no se puede sacar nada bueno, mientras que en los juegos si puede sentir tranquilidad y alegría conforme los va a travesando, se trataría en tal caso de la presencia de emociones que apoyan el uso de los juegos, siendo más la disminución de su inseguridad y distrayéndolo de tales problemas (Puma y Vilca, 2014).

La desregulación de sus emociones se debería una falta de las habilidades para hacer contacto con las principales fuentes de placer y gratificación, en lugar de ello habría un filtro de percepción donde identifica los estímulos cotidianos como negativos u aburridos, es decir que no le dan gracia para continuar viviendo, hasta que encuentra un sistema de recompensa que no falla, el cual viene integrado en cualquier videojuegos, en este momento lejos de utilizar estas actividades de forma recreativa, se pasaría realizando este tipo de actividad como el centro de su vida, empleándola una y otra vez hasta verse envuelto en una serie de circunstancias donde se pone en manifiesto la forma como iría a realizar sus acciones en torno al internet y los videojuegos. Es decir, que estos adolescentes usan en abuso los videojuegos y lo identifican como la única fuente de gratificación en su vida (Rodríguez, 2002).

La normalización de la dependencia a los videojuegos solo se daría en el caso que se recupere el equilibrio (Alario, 2006).

Para Camelo, León y Salcedo (2013) el equilibrio en cualquier patología psicología entra en relación a la funcionalidad de la persona en su vida cotidiana, por ello es que estos adolescentes al verse afectados por la presencia de un uso excesivo de los juegos, escogerían mal en continuar reiterando estas acciones hasta que cae en el circulo vicioso de la dependencia a los videojuegos.

La presencia de los juegos en algunos niños puede resultar más amenazadora que en otros, por el tema de la desregulación emocional y Echeburúa y Corral (1994) mencionaría que la tendencia orgánica puede llevar a ciertos individuos a predisponerse de adquirir adicciones, pues es más fácil en ellos permanecer un largo rato utilizando sus comportamientos en torno a su vicio, a diferencia de otros individuos que llegan a aburrirse y simplemente cambian de actividad. La desregulación de las emociones viene acompañada de un patrón evitativo de la ansiedad u las actividades displacenteras, pues mientras que a unos les da una respuesta de pasar vergüenza, en el caso de otros adolescentes estas situaciones son calificadas como terribles y algo trágico en su vida, es decir funcionan con una perspectiva en dos polos (bueno - malo) y

esta rigidez seria la que los convertiría en candidatos a desarrollar dependencia a los videojuegos (Contreras-Aburto, et al., 2017).

Efectos de la dependencia a los videojuegos

La dependencia a los videojuegos se posiciona como uno de los problemas ligados con el abuso de cierto comportamiento ante un tipo de conducta el cual traería consecuencias en las áreas generales de individuo, siendo efectos a nivel psicológico como la presencia de pensamientos recurrentes sobre la forma como ira a pensar sobre su propio uso del internet y o que aún le falta por realizar en dicho espacio virtual, es por ello que estos sujetos se encontrarían frecuentando con mucha constancia el internet, pues encuentran videojuegos en línea e incluso pueden continuar descargándose videojuegos, sin embargo no logran sentirse satisfechos con unos cuantos videojuegos, por lo que necesitarían experimentar otros con cada vez mayores exigencias, pasando por ultimo a aquellos donde gastan grandes cantidades de dinero, pues el uso de los videojuegos y as e volvió prácticamente compulsivo, además este uso es disfuncional, pues no se le puede comparar con el de los chicos que intentan de hacer el juego como un deporte, pues ellos tienen una vida metódica y no decaen en un desbalance de su vida, por el contrario los chicos que se pasan teniendo problemas debido a los videojuegos serían los que terminan con la etiqueta de disfuncional (Griffiths y Meredith, 2009).

La presencia de abuso en el comportamiento ligado a las nuevas tecnológicas debe traer como consecuencia problemas en la vida general de estos sujetos, para recién ser calificado como un comportamiento o clase de respuesta inadaptada, por ello el error de intentar clasificar todo comportamiento de uso del internet y videojuegos en base al tiempo que estos permanecen es erróneo y lleva a creer que dicho problema no es tal y que en realidad se intenta englobar a un comportamiento que no tiene los criterios mínimos para clasificarla como un comportamiento problemático, es en esta medida que tales sujetos se encontrarían sintiendo mayor malestar cuando han adquirido estas dependencias, al igual que en el desarrollo de otras dependencias, el uso de ciertas tecnológicas se vuelve una necesidad por lo que estos sujeto deberán de emplearla frecuentemente para disminuir ese vacío en su interior y comenzar a

sentirse mejor aunque ello no sea un estado de bienestar como tal sino que se trate de un manejo de sus propias reglas personales ligadas a la manera cómo van a volver a establecer sus relaciones con un objetivo de forma compulsiva, siendo su uso una forma de sobre llevar su angustia en lugar de creer que tal comportamiento presente felicidad para ellos, pues ya no le es posible disfrutarlo, sino que a pesar de desear tanto el juego ello es algo molesto y agobiante (Echeburúa, Labrador y Becoña, 2009).

El principal efecto psicológico que tiene la adquisición de estas dependencias se encontraría ligado a la forma como ellos manejarían sus propios sentimientos y el estado emocional en general durante el uso de tales acciones, es por ello que el efecto psicológico es la mayor dificultad de dejar de pensar en el uso de sus juegos y tener un pensamiento flexible sobre la siguiente vez que se encontraran jugando, siendo ello algo problemático a mediano y largo plazo, pues tales individuos se encontrarían expresando su propio malestar a medida que se encontrarían sintiendo en ellos mismos el sufrimiento que tal experiencia puede estar ocasionando, el uso de los videojuegos no es un complemento sino un escape de su vida y su sistema de recompensas ya se estaría acostumbrando a experimentar los videojuegos como algo que le permite sobre llevar su vida, pero esto no representa un verdadero momento de placer o gratificación, sino como una especie de placebo para sobre llevar mejor sus problemas (Chóliz y Villanueva, 2009).

La presencia de dependencia a los videojuegos también podría significar la presencia de factores emociones como la irritabilidad y la impulsividad, pues como por referiría Pacheco (2019) estos adolescentes se verían envueltos en una serie de situaciones donde consiguen verse afectados ante la presencia de emociones negativas y ello los podría llevar a emplear la agresividad en contra de sus compañeros e inclusive un trato hostil con su familia si esta se pone en una postura donde debe de disminuir su conducta negativa, es así con tales sujetos se encontrarían padeciendo la problemática de encontrarse viviendo dentro de sus propias familias con el temor constante de que bloqueen su conducta de juego, por sus constantes descuidos a otras actividades como el desempeño académico menor que estarían manifestando, es por ello que esto

sujetos verían en ellos a obstáculos para continuar jugando (Echeburúa, Labrador y Becoña, 2009).

Las presencias de los efectos psicológicos en el ámbito social estarían referidos a las conductas empleadas para evitar el contacto social y emplear dicho tiempo con el uso excesivo del internet, dentro del cual se encontrarían viendo sus propios comportamientos como algo con mayor prioridad que les puede permitir conseguir mayor satisfacción personal, a la vez que se sienten en ese momento con el deseo casi compulsivo por encontrarse realizando su conducta de consumo de la acción de juego (Griffiths, 2005).

La conducta de juego tiene un efecto de retroalimentación positiva al posibilitar una mayor inhibición dentro de estos individuos, quienes se sentirían con mayor entusiasmo por mostrarse compasivos consigo mismos y entender que no son buenos en el desarrollo de otras actividades, es por ello que tales individuos se estarían topando con este conjunto de problemas en torno a la forma como manejan no solo sus propias expectativas sino en l intensión por desarrollar sus propios deseos, es así que la conducta de juego se da como un placebo ayudándole a estos adolescentes a olvidarse de sus inseguridades y problemas que podrían estar experimentando en la actualidad, es por ello que se verían mucho más favorecidos ante la presencia de tales acciones, las cuales podrían ir incrementando la presencia de tales comportamientos hasta llevarse al punto donde deberán de verse envueltos en una serie de circunstancias donde su idea predominante para superar tal conflicto será huir hacia el mundo de los videojuegos, no porque ello represente un verdadero interés, sino porque le permite sobrellevar su vida (Camelo, León y Salcedo, 2013).

Es claro que para ser denominada como dependencia tiene que traer repercusiones negativas en los propios individuos, quienes se encuentren enfrentando tales dificultades, sino embargo en el caso de tales situaciones ellos se verían enfrentados en una serie de comportamientos donde tratarían de retomar la funcionalidad de si vida escolar pero ello les terminaría siendo difícil a cada momento, pues se verían afectados por la forma como van a manejar sus propios deseos interpersonales y la inseguridad que muestran, además de que

el patrón de evitación ya habría sido fuertemente instalado en su sistema de respuesta ante los problemas, ganándose con ello una manifestación mucho más marcada de cómo ha de soportar tales situaciones, es por ello que tales individuos se encontrarían en la forma de manejar sus circunstancias personales y verse involucrados en la presencia de eventos positivos ante tales situaciones que pueden parecer cotidianas y sin mayor temor, sin embargo, para estos sujetos se tratarían en realidad de la presencia de fuertes problemas que estarían muy ligados a la forma como emplean su estilo de afrontamiento y habría que recordar la mala elección que ellos suelen tener en este tipo de circunstancias, motivo por el cual la evitación es lo que utilizaría (Kuss y Griffiths, 2012).

El peligro de ataques epilépticos mientras juegan a los videojuegos en individuos fotosensibles con epilepsia se encuentra bien establecido informan que es muy probable que sucedan los ataques durante los cambios rápidos de escena y en los patrones intermitentes y reiterado de elevada intensidad. Sin embargo, para muchos individuos los ataques durante el juego representarán una ocurrencia al azar, sin un lazo causal. Además, parece haber poca asociación directa con el juego excesivo o adictivo, ya que los jugadores ocasionales pueden ser igual de susceptibles (Luengo, 2006).

Se ha manifestado ciertas sospechas respecto a que el juego excesivo podría tener efectos negativos sobre la tasa cardiaca y la presión sanguínea y un estudio, algunos individuos con enfermedades vasculares podrían sufrir efectos adversos. Algunas investigaciones recientes han señalado diferencias asociadas al sexo y a la raza en la actividad cardiovascular durante el juego. Aunque algunos autores como Echeburúa y Corral (1994) sugieren que jugar videojuegos podría producir un mayor gasto de energía cuando se compara con actividades tales como ver la televisión, el aumento de energía encontrado no es suficiente para mejorar la salud cardiorrespiratoria.

Efectos sociales de la dependencia a videojuegos

La dependencia a los videojuegos es uno de los elementos que son adquiridos por los propios adolescentes cuando ellos no consiguen sentir disfrute

por otra de las actividades que se encuentran desarrollando en ese momento, es por ello que se encontrarían tratando de manejar sus propias situaciones donde han persistido en la presencia de pensamientos y deseos casi compulsivos sobre el uso de su propio tiempo para permanecer al frente de un computador o de lo contrario a través de otro dispositivo como podría ser el celular. La cuestión es que el mundo virtual representa para él algo mucho más estimulante que las situaciones que encuentra dentro de la vida real, por ello es que estas personas se mostrarían demasiado interesadas por permanecer al frente de un computado y con ello olvidarse de los problemas que se encuentran manejando en ese momento, motivo por el cual la dependencia se convierte en una relación toxica, que deteriora su vida hasta afectar el área social (González, Merino y Cano, 2009).

La manifestación de la dependencia a los videojuegos es vista a través del contenido verbal que exprese el propio adolescente, el cual en múltiples ocasiones se encontraría netamente ligado a las actividades que realizara en torno al internet. Las acciones que el adolescente comienza a realizar frente al computador resultan muy estimulantes, pues para él es un momento en el cual es protagonista, por ello considera que nadie puede interrumpir ese momento, o de lo contrario que la vida gira en torno a si mismo, esto último se daría principalmente en aquellos que perciben que la mayor cantidad del tiempo se encuentran en un ambiente donde son aplazados, o no se les da la importancia que ellos desearían para sí mismos para Arias, Gallego, Rodríguez y Del Pozo (2012).

Efectos fisiológicos de la dependencia a videojuegos

La dependencia a los videojuegos terminaría facilitando que el adolescente deje de lado diversas actividades como dormir, por ello ante este tipo de actividades comienza a haber acciones en el organismo así como incomodidades fisiológicas que dificultarían el desarrollo de sus actividades cotidianas pues muchas veces seria justamente la presencia de cansancio o fatiga lo que facilitaría la falta de atención en clases, con ello para los adolescentes les es aún más difícil poder concentrarse y resolver bien lo

problemas que sus docentes les plantean, el desempeño académico e si es una manifestación académica de un desajuste fisiológico que estaría teniendo el niño o adolescente, donde ni conseguir gratificación del docente optaría por continuar inmerso en el mundo de los juegos (Dockett, 1998).

La presencia de la dependencia al móvil es dañina porque el uso dispositivo para jugar en estos casos se daría de forma exageradamente frecuente de tal forma que sus compañeros se encuentren fastidiados con la contante negativa q mostraría. La alteración en el sueño es una de las tantas consecuencias que se darían por un uso exagerado de los videojuegos, donde ellos se verían a sí mismos como los protagonistas en aquel mundo virtual, así mismo en algunos casos donde se da dependencia se ve afectada los hábitos de la conducta alimentaria, donde dicho adolescente descuidaría la dieta balanceada pues esta actividad tan importante presentaría un obstáculo para continuar jugando. Para estos adolescentes todos sus pensamientos estarían principalmente relacionados a la presencia del uso de los videojuegos, y ello reduciría drásticamente que se utilice dicho tiempo para poder emplearlo en otros comportamientos que se serian adaptativos para él (Chin, et al., 2008).

Con el desarrollo de una dependencia al sujeto al cual se le adjudica el termino de dependiendo experimenta episodios intensos de angustia, irritabilidad y deseo incontrolable por volver a jugar, lo que se vería acompañado por una serie de pensamientos que argumentan el abuso de dichos juegos, creyendo que si no se encuentra en este tipo de actividad disminuirá su habilidad, sus reflejos se reducirán o simplemente no alcanzara el nivel que tanto desea (Andrade y Rivas, 2015).

Para Contreras (2014) los videojuegos habrían sido desarrollados para atraer a la mayor cantidad de personas y mantenerlas enganchadas, lo cual representaría un problema en aquellos sujetos que tienen la tendencia a desarrollar adicciones quienes rápidamente tienen un enganche patológico. Las personas que por lo general presentan mayor angustia serian quienes frecuentemente viven este tipo de situaciones como un escape a la realidad por ello, que la relación que han de desarrollar con los videojuegos es similar al que

tiene un drogodependiente con las sustancias psicoactivas es por ello que les resulta tan complicada dejarla motivo por el cual han de llevar toda una intervención personalizada psicológica para manejar este tipo de situaciones. Para Pacheco (2019) para impulsividad aparecería en mayor medida en los individuos quienes tienen una mayor adicción a los videojuegos.

Los efectos de la dependencia hacia las nuevas tecnologías se darían a partir de una experiencia negativa que se tiene al dejar de acceder a dicha fuente por un tiempo prolongado, es aquí donde el adolescente comprendería que jugar videojuegos se ha vuelto algo necesario para su vida (Lloret y Morell, 2015).

2.2.2 Habilidades sociales

Definiciones

Goldstein (1983) menciona que las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal o socioemocional. Estas se aplican en actividades desde básicas hasta avanzadas e instrumentales.

Por su parte Denham, McKinley, Couchoud y Holt (1990) añadieron que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que se expresan en un contexto social, manifiestan sentimientos, cualidades, deseos, opiniones o derechos, con asertividad; generalmente se resuelven los problemas inmediatos de alguna situación, y también se minimiza la posibilidad de complicaciones futuras. Este autor mencionaría en el año 2002 que las habilidades sociales como una capacidad de los individuos para relacionarse de forma adecuada y competente con los demás, expresando sus deseos, opiniones, sentimientos; consiguiendo la resolución de conflictos mediante la palabra, y emitiendo una serie de conductas que se anticipan a conflictos interpersonales futuros en el individuo, por eso resultan importantes en la interacción de los individuos sociales. De esta forma, el individuo logra resolver las dificultades, malentendidos o situaciones adversas en el ámbito social y reduce la probabilidad de problemas en un futuro próximo.

Gil (2011) define a las habilidades sociales como un grupo de destrezas vinculadas a las actividades sociales, las cuales pueden darse de diferentes formas, siendo principalmente reacciones motoras observables y verbales; así mismo, las personas con destrezas sociales identifican el momento y lugar adecuado para la emisión de estos comportamientos, obteniendo como resultado una interacción satisfactoria con los demás.

Monjas (1998) afirma que las habilidades sociales hacen referencia a un conjunto de acciones específicas las cuales está dentro de tareas de índole social en donde la relación interpersonal genera beneficios para el individuo, obtiene un clima emocional agradable, una sensación de tranquilidad y seguridad en la interacción; así mismo, estas destrezas le permiten hacer nuevos amigos, negarse a acciones que le incomodan así haya presión de grupo. Este conjunto de acciones específicas sería como producto de la experiencia y aprendizaje que ha tenido el individuo a lo largo de su vida y no un rasgo de personalidad.

Para Ikeda, Simon y Swahn (2001) las habilidades sociales constituyen un conjunto de destrezas importantes en las personas, ya que constantemente están envueltos en interacciones sociales, además menciona que las lo interpersonal no debe ser confundido con el intercambio, ya que la primera refiere a acciones de reciprocidad, siendo la segunda solamente el intercambio de algo simple y especifico, las habilidades sociales son acciones complejas que deben ser ejecutadas en el contexto y tiempo exactos resolver conflictos interpersonales. En una interacción interpersonal, hay una expresión de deseos, sentimientos, emociones y opiniones que dicha de forma inapropiada puede vulnerar al individuo receptor y ocasionar conflictos.

Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) afirman que las habilidades sociales son el conglomerado de hábitos, conductas pensamientos, emociones que son empleadas en un contexto social de interacción con otras personas; además mencionan que las habilidades sociales son poco influidas por factores biológicos, de personalidad, sino que son moldeados durante el desarrollo del individuo. Ello lleva a la aclaración entre manejo de habilidades sociales y rasgo

extrovertido de la personalidad, mientras que en el segundo los individuos tienden a desear actividades de estimulación sociales; las habilidades sociales constituyen algo mucho más complejo, que está referido a la habilidad para salir beneficiado de una interacción interpersonal; es decir, ejecutar conductas que permita a un individuo respetar los parámetros y normas sociales ya establecidos.

Friedberg y McClure (2005) aclaran que las habilidades sociales son un conjunto de destrezas o capacidades para resolver conflictos sociales y mantener una interacción saludable con los demás; así mismo es aprendida mediante entrenamiento por modelos, contenidos en televisión, etc. Las habilidades sociales posibilitan un mejor manejo de la agresividad, desarrollo de nuevas amistades, manejar la frustración, ofrecer adjetivos positivos a otro, solicitar ayuda cuando es necesario, estos beneficios permitirán manejar mejor su interacción con personas de autoridad incrementando su posibilidad de trabajo, desarrollo personal y relaciones sentimentales saludables.

Para Libert y Lewinsohn (1973) las habilidades sociales se tratan de comportamientos que el organismo emite y están expuestas ante refuerzos o castigos por otros seres sociales, las habilidades sociales involucran entonces comportamientos de interacción social. De no tener un nivel alto de habilidades sociales, las conductas de interacción del individuo se verán mantenidas por refuerzo negativo, tal es el caso de la actitud hostil, gritos, burlas, o permanecer callado, sin reclamar, resultando una conducta no hábil socialmente que a largo plazo termina perjudicando a quien la emite.

Modelo de las habilidades sociales de Goldstein

Las habilidades sociales son un conjunto de destrezas que vuelven a individuo capaz de manejar diversas situaciones en donde entre en contacto con otra persona, tales situaciones las manejará con control emocional, manejo interpersonal y direccionalización de la situación de forma que lo favorezca a él sin perjudicar los derechos de los demás (Goldstein 1983).

Existen muchas aproximaciones teóricas para analizar el concepto de habilidades sociales. Es así que Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) analiza y define a las habilidades sociales como aquellos comportamientos o destrezas sociales requeridas especialmente para ejecutar competentemente una actividad de índole social. Implica un conglomerado de comportamientos aprendidos por diversos condicionamientos en el ambiente y no un rasgo de personalidad que no cambie a través del tiempo. Son un conglomerado de conductas interpersonales complejas que se activan en la interacción con otros individuos. Las habilidades sociales también son entendidas como comportamientos necesarios para interactuar y vincularse con los demás de forma mutuamente satisfactoria y efectiva. El concepto de las habilidades sociales no ha permanecido estático, sino que ha ido desarrollándose con las diversas investigaciones en ese campo.

Para Monjas (1998) las habilidades sociales tienen como peculiaridad además de ser un conjunto de capacidades que forman parte de un individuo y que le permiten entender, percibir, descifrar, responder a los distintos estímulos generados por el entorno social, tener el beneficio de contribuir en el desarrollo psicosocial de los individuos.

Como se ha constatado líneas atrás, existen diversas definiciones de habilidades sociales, por lo que también ha surgido una amplia variedad de clasificaciones, empero, la presente clasificación guarda relación con el instrumento a utilizar en esta investigación. Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) establece habilidades sociales en seis grupos o dimensiones:

Primeras habilidades sociales

Se trata de aquellos comportamientos que emite la persona y son los más básicos para la interacción, tales como escuchar, iniciar y mantener una conversación con otra persona, además de la capacidad para realizar preguntas, dar las gracias, presentarse y dar cumplidos a la otra persona.

Habilidades sociales avanzadas

Van más allá de la mera comunicación y recursos básicos para esta, se trata de las habilidades para solicitar algo, verbalizar con un tono adecuado aquellos objetos que se desean, pedir ayuda a otros, así como solicitar realizar una actividad, dar instrucciones, ordenar y organizar a un grupo.

Habilidades relacionadas con los sentimientos

Consiste en la capacidad de auto conocerse emocionalmente, expresar lo que siente adecuadamente, y entender los sentimientos de los demás, resolver conflictos, exteriorizar y resolver los miedos y frustraciones.

Habilidades alternativas a la agresión

Conjunto de capacidades que guardan relación con el progreso de la habilidad de controlar sus emociones y ser empático al encontrarse el individuo en situaciones de enojo, así como también tiene que ver con la habilidad de ser parte de las bromas, evitar las peleas.

Habilidades para hacer frente al estrés

Son aquellas competencias que nacen en circunstancias difíciles, en donde la persona desarrolla una serie de mecanismos que le permiten afrontar dichas situaciones.

Habilidades de planificación

Conjunto de habilidades orientadas al establecimiento de metas a corto y largo plazo, toma de decisiones, resolución de problemas, concentrarse en una tarea, determinar las propias habilidades. Representan un conjunto de conductas que posibilitan al sujeto mantenerse firme para la consecución de una meta y lograr solicitar a los demás el apoyo para alcanzarla.

Características de las habilidades sociales

Para Olivares (2005) las habilidades sociales a pesar de las diferentes conceptualizaciones y modelos de estudio, frecuentemente son expresadas a través de acciones manifiestas por lo que es posible distinguir una serie de características que comparten las habilidades sociales; además, las personas

con elevados niveles de habilidades sociales suelen tener un conjunto de acciones que las hacen diferentes, pueden resolver problemas con facilidad, suelen prevenir problemas interpersonales futuros, en este sentido, Navarro y Yubero (2012) indican que existen características fundamentales de las habilidades sociales que son las siguientes:

Son respuestas observables

Es decir, son un conjunto de estrategias y capacidades de actuación aprendidas y que se manifiestan en situaciones de relaciones interpersonales, incluyendo comportamientos verbales y no verbales, específicos y discretos. Las emociones y los pensamientos para ser medidos deben expresarse a través del uso del lenguaje, lo que constituye una respuesta motora verbal.

Proporcionan una respuesta agradable a los sujetos

Están dirigidas a la obtención de reforzamientos sociales tanto externos como internos o personales (auto refuerzo o autoestima). Las habilidades sociales tienen como principal característica el incrementar aquellas que otorgan refuerzo al individuo, por lo que las habilidades más frecuentes en tales comportamientos son un puente para sentirse apreciados por los demás, de igual forma estas habilidades permiten al usuario un mejor ajuste en el contexto social donde se desenvuelve.

Implican una interacción recíproca

Están determinadas por el contexto social, cultural y la situación concreta y específica en que tiene lugar. Estos comportamientos se desenvuelven en contextos sociales, en donde los otros individuos ofrecen retroalimentación. Son comportamientos complejos Se organizan en distintos niveles de complejidad, los cuales mantienen una cierta jerarquía, cuyas estructuras se desarrollan desde un nivel molar, hasta llegar a uno molecular, habiendo pasando por niveles intermedios (por ejemplo, decir "no"). Hay presencia de creencias favorecedoras a las normas sociales Como todo tipo de conducta, se encuentran muy influenciadas por las ideas, creencias y valores respecto a la situación y a la actuación propia de los demás (Michelson y Wood, 1982).

Los sujetos que manifiestan una marcada presencia en torno a su forma de desarrollo personal se encontrarían manifestando una gran cantidad de comportamientos que resultan altamente competentes en las relación interpersonales, para estos es necesario que los sujetos se vean envueltos en un conjunto de experiencias tempranas donde consigan llevarse bien con su familia, es decir que estén en un contexto familiar donde se cuente con apropiada clima emocional, se siempre la confianza en los demás miembros y se haga lo posible por que dichos sujetos se encuentren a la expectativa de todas sus comportamientos, tanto en la medida en que se ven a sí mismos como personas que pueden considerar su empatía con sus compañeros de familia, sabiendo que cada acción o palabra que utilicen terminaría teniendo una repercusión ya sea negativa o positiva sobre ellos, la misma que estaría viéndose reflejada en la presencia de mayores comportamientos que lo lleven a dejarse entender mucho mejor por parte de los otros individuos. La principal fortaleza que tienen los sujetos es el manejo de su estado emocional, pues no es aconsejable que terminen manifestándose de manera negativa ante los demás, es decir que tengan un adecuado filtraje de su información que las palabras utilizadas no sean las negativas para este tipo de situaciones (Michelson, Sugai, Wood y Kazdin, 1987).

Los sujetos que presentan mayores habilidades sociales contarían con la presencia de aquellos recursos personales que les permiten enfrentarse de mejor manera ante las contingencias expuestas, siendo ellos los que van a decidirse ante este conjunto de hechos nuevos y continuarían viendo sus propias acciones personales en torno al vínculo que tienen con sus compañeros. La forma en la que estas personas estarían manejando sus propios comentarios hacia los demás por lo general resaltan aspectos positivos de los demás, estos mismos que se encontrarían evidenciando en mayor o menor medida la presencia (Myles, 2003).

Los adolescentes que cuentan con mayores niveles de habilidades sociales han contado con la suerte de estar en familias donde en estas se les ha cultivado la importancia sobre los demás sujetos. Los sujetos que se encuentran viendo sus comportamientos de habilidades en la interacción social frente a otras

personas serian quienes continúen manifestando tales acciones en torno a la forma de responder ante otros individuos. En el caso de estos se vería aclara intención por conseguir un mejor desarrollo tanto personal como en su forma de relacionarse con los demás. El desarrollo de las habilidades sociales se da a partir que los sujetos se encuentren envueltos en nuevas experiencias tanto en torno al desarrollo de sus competencias interpersonales como en la forma en la cual van a relacionarse con los demás compañeros. De esta forma la interacción de las habilidades sociales se estaría dando definitivamente cuando los sujetos permanecen mucho más unidos ante la presencia de sus comportamientos delictivos y antisociales, siendo la menor presencia de las habilidades sociales la que podría facilitar que se dé una respuesta altercada y con egoísmo por parte de los propios sujetos quienes se convierten en un conjunto de nuevas respuestas emocionales manifestadas hacia sus compañeros (Murphy, Murphy y Newcomb, 1937).

La presentación de sus comportamientos en la interacción social posibilita que sean los propios sujetos los que puedan desmayarse, dando a entender cuál es su postura sobre un tema en definitivo, estos individuos se encontrarían viviendo. Es característico de estas personas que se muestren constantemente de manera algo flexible con los errores que ellos mismos cometen, pues cuando se entabla una conversación con otras personas, este suele ser de los principales miedos con los que cuentan los sujetos, los mismos que se verían en relación a la presencia de sus actitudes negativas, siendo estos los que se encontrarían en función a sus comportamientos irracionales en presencia de tales acciones negativas (Moraleda, González y García-Gallo, 2004).

Los manejos de las habilidades sociales se darían en torno a la manera de desarrollar sus propios comportamientos en relación con los equipos, la familia o sus amigos, siendo estos los que a menudo pueden estar siendo vinculados por la presencia de sus acciones negativas. Cuando una persona ha desarrollado todas sus acciones sociales, estos individuos se enfrentarían en muchos momentos a situaciones en las cuales se estén viendo presentes con sus relaciones con sus amigos y las personas que no les agradan tanto (Norton y Hope, 2001).

Conseguir una mayor presencia de comportamientos sociales habré la posibilidad de que sean ellos quienes se encuentran desarrollando nuevos vínculos mucho más productivos y que se ajustan a sus situaciones sociales, como los vistos en este tipo de eventualidades permite a los propios sujetos a verse mucho más envueltos en las interacciones interpersonales. Serian estos los que en la medida que se pueden ver envueltos ante nuevas situaciones interpersonales están siendo beneficiados por todo tipo de nuevos sucesos ante los cuales vean sus comportamientos impulsados en el futuro, son justamente ellos los que están en mayor medida incentivados hacia conseguir una mayor unión con sus amigos a través del uso de sus acciones positivas, consiguiendo en tal sentido que ellos les muestren agradecimiento y sean mucho más confiados en estas situaciones, es por ello que la apertura mental también suele ser elevada en ellos, creyendo que frente a estas situaciones estarían consiguiendo una mayor presencia de refuerzo positivo por parte de sus compañeros, quienes observarían sus acciones realizadas por cada uno de esos individuos y finalmente se les observaría como personas que logran conseguir con mayor facilidad sus propios resultados, siendo estas personas las que a menudo estarían viéndose envueltas bajo un conjunto de nuevas situaciones interpersonales (Lacunza y Contini, 2009).

Importancia de las habilidades sociales

Los adolescentes que se enfrascan dentro de la sociedad han de aprender que sus problemas no pueden ser solucionados mediante el uso de la violencia sino que hay formas para pedir las cosas, así como las de hacer respetar sus derechos sin recurrir a la violencia, así mismo las habilidades sociales permiten que los adolescentes logren desarrollar relaciones mucho más constructivas y con personas que realmente los respeta, de4 esta forma la adquisición de estas habilidades sociales les permite mostrarse mucho más competentes en una sociedad que les exigirá cada vez más cosas como las destrezas de comunicación para trabajar en equipo. La presencia de modelos dentro de la familia que ejecute comportamientos aptos facilitaría a los adolescentes a manifestar una serie de conductas que van de acuerdo al desarrollo de sus propias potencialidades para alcanzar, cubrir necesidades de aprobación, aceptación y pertenencia a un grupo de referencia (Arias-Martínez y Fuertes-Zurita, 1999).

La materia prima de la agresividad según mencionado seria precisamente la ausencia de habilidades sociales, pues estas permiten la interacción entre dos personas se efectué de tal manera que no van a caer en ambigüedades, lo cual apoyaría a ganar más confianza en sí mismo y tener una mayor empatía con sus compañeros. Es así que McFall (2002) mencionaría a las habilidades sociales como en conjunto de destrezas más importantes en los adolescentes, ya que ellos se estarían viendo arrastrados hacia actividades antisociales si es que no se le ha dado una debida enseñanza de estas destrezas, la presencias de mayor gratificación justamente es conseguida cundo el adolescente sabe cómo solicitar lo que desea de forma correcta, pero cuando este tipo de acciones se da de una forma indebida, la presencia de habilidades sociales seria mínima y por lo tanto ante emociones negativas habrían respuestas hostiles que pondrían al adolescente en una posición opuesta a los demás (Chumbimuni, Santiago, y Chirio, 2017).

Para Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987) la importancia de las habilidades sociales estaría en el desarrollo de la autoestima, ya que estos adolescentes cuando saben defender sus derechos no son influenciados por comentarios negativos, son capaces de expresar de forma adecuada cuando algo les incomoda, y de esta forma tienen mayor probabilidad de estar rodeados por compañeros que aprecien su compañía.

Para Matson y Ollendick (1988) las destrezas interpersonales reducen la fobia social, ya que estos adolescentes se ven, así mismos como competentes en el manejo de estas situaciones y por el contario llegan a tener mayor confianza cuando se habla de tener habilidades sociales, pero cuando el hecho es contrario y no logra desarrollar estas destrezas interpersonales, ellos caerían constantemente en sentimientos de angustia cuando ha de enfrentar eventos como exposiciones o debates en grupo donde no solo hay que intervenir sino que muchas veces el discurso que se da debe ir en contra de lo mencionado por el grupo.

Finamente, las habilidades sociales permitirán que el adolescente en un futuro tenga mayores posibilidades de conseguir un buen trabajo, ya que le será mucho más sencillo de trabajar en equipo y para las mismas empresas les será

mucho más factible contar con alguien que no se muestre conflictivo y sepa cómo llevar los conflictos con sus compañeros de trabajo (Mokuoly, 2013).

Las habilidades sociales permiten en los sujetos incrementar la forma como interactúan con sus compañeros sin caer en el temor de que pueden estar afectando dicha interacción por una percepción de sí mismos como no tan competentes, es por ello que la presencia de las habilidades en este tipo de interacciones sociales se vuelve un recurso tan importante en el manejo de dichos recursos, sobre todo cuando estas se encontrarían en relación con la forma como van a manifestar sus propias inseguridades como adolescentes que son, los cuales estarían enfrentándose a este tipo de situaciones y a partir de ello comenzarían a sentir miedo frente a los demás, todo ello los conduciría a padecer episodios de ansiedad social desagradables, los cuales terminarían vinculándolos con la forma de manejar estas relaciones consigo mismos, donde ellos se encontrarían sintiendo esos propios sentimientos negativos en la interacción con cualquier sujeto (Moraleda, González y García-Gallo, 2004).

La ansiedad que se puede llegar a experimentar en situaciones sociales podría llegar a perjudicar la experiencia frente a tales eventos, los cuales serían vistos como situaciones adversas que deben de superarse, sobre todo ante tales actividades que pueden representar algo sumamente negativo en la vida de estos sujetos, los cuales estarían viendo su propios desarrollo en torno a la forma de manejar su percepción de su nivel de agradabilidad y la imagen que puede estar proyectando sobre la otra persona, pues se ha de recordar que los adolescentes consideran como muy importante la evaluación que sus compañeros se encuentran realizando de ellos y es por esto que se encontrarían constantemente tratando de mejorar dicha imagen cambiando en su personalidad o sobresaltando algunas características que considerarían más acorde con lo que sus compañeros prefieran (Morrison y Bellack , 1987).

La ansiedad en la interacción personal surge apoyada en relación previas que han salido de forma negativa, siendo estos eventos frecuentemente donde no se contó con habilidades sociales para hacer frente a tales eventos dentro de los cuales se encontraría padeciendo de dichos problemas en torno a la forma de solucionar sus propios problemas, es por ello que estos adolescentes que han presentado déficit en sus habilidades sociales se han visto envuelto en

situaciones donde consideran que no han dado la talla o no han logrado responder ante las adversidades de sus compañeros y es ello lo que en la actualidad los estaría atormentando, pensando que no son competentes en la interacción, por ello que las habilidades sociales son tan importantes, pues los adolescentes para la gran parte de sus actividades deben de interactuar con otras personas, lo cual cobra mayor relevancia cuando ello se debe de realizar con aquella persona de la cual se abrían enamorado (Garaigordobil-Landazabal, 2008).

La presencia de sufrimiento en la interacción social podría ser disminuida si tan solo se trabajase más en las habilidades de comunicación y manifestación de la agresividad competentes, pues se evitarían los episodios de angustia y hostilidad cuando los medios de interacción no son los apropiados y a partir de ellos se fortalece la problemática entre ambas parte, es así que estos individuos se verían enfrascados en una serie de situaciones negativas de las cuales han de verse enfrentados en la forma como van a manejar sus situaciones interpersonales y verán mucho más afectado la presencia de su interacción, siendo la más afectada su percepción de competitividad frente a las relaciones que puedan establecer frente a sus compañeros, es por ello que estos individuos se verían más evitativo frente a las situaciones cuales, buscando de forma obsesiva otra manera para cubrir dicho vacío y entender que con la forma de actuar que llevan ene se momento no estarían consiguiendo los resultados que desearían (Gil-Rodríguez, León-Rubio y Jarana-Expósito, 1995).

La experiencia social cuando se tiene un déficit en las habilidades sociales no es la apropiada, de hecho, se llega a sentir que no se pertenece al grupo y esta muestra manifiestamente el rechazo hacia su persona, con lo cual no tendría más que irse y refugiarse en la soledad o por lo menos es lo que estos sujetos sentirían, bajo la percepción que han desarrollado a lo largo de los años de experiencia frente a distintas situaciones, las experiencias negativas de índole social suelen contribuir en esta percepción negativa de sí mismos con lo que abría una asociación entre tales eventos y la forma como se encontrarían enfrentándolos, llevándolos ante la presencia de sufrimiento emocional y al manejo de situaciones de índole negativo frente a tales situaciones negativas donde han de entender su propósito personal dentro del manejo de las interacción sociales, pues todo se debe de resolver mediante la comunicación y

la expresión adecuada de sus ideas, siendo ellos quienes estarían enfrentando tales eventos en torno la forma de solucionar sus problemas y viéndose afectados ante la presencia de estas ideas personales (Ikeda, Simon y Swahn, 2001).

El aporte que tendría las habilidades sociales sobre el auto concepto y la imagen personal seria tremenda, pues justamente les permitiría intercambiar mensajes positivos entre un individuo a otro y con ello se daría la llamada retroalimentación positiva que tanto se busca en la calidad social. El manejo de sus relaciones sociales posibilitaría que estos sujetos se encuentren en una situación dentro de la cual pueden afrontar sus situaciones interpersonales conflictivos por medio del uso de la palabra y ello les lleve a tener múltiples situaciones de favorecimiento consecutivo, dentro de las cuales conseguirían verse mucho más favorecidos frente a otros casos, de los cuales se estarían padeciendo mayores dificultades interpersonales. Cuando los recursos personales para interactuar no son los apropiados se caer rápidamente en el conflicto, pero cuando se cuenta con estas habilidades, no solo es posible dar una solución óptima a los conflictos interpersonales, sino que estos sujetos se encontrarían mucho más próximos a disfrutar de sus amistades, pues les transmiten mensajes positivos, los cuales a su vez se verían retroalimentados por la presencia de sentimientos positivos envuelto en tales situaciones favorables (Ison, 1997).

De esta forma es como la presencia de habilidades sociales es tan importante en la formación de cualquier individuo, quien al enfrentarse a un entorno social debe de saber cuáles son los principios que la dirigen y cuáles son las herramientas más apropiados para buscar hallarles solución a todos estos eventos, consiguiendo con ello una mayor presencia de emociones positivas en la gran cantidad de situaciones favorables ante las que se enfrente, por ello la importancia de las habilidades sociales radicaría en la posibilidad de disfrute que le da a cada sujeto, así como una mayor probabilidad de superar sus problemas de formas mucho más agradables que yéndose hacia el uso de la agresividad, de hecho la presencia de este tipo de situaciones le daría pie a que ellos se encuentren frente a un conjunto de nuevos eventos, de los cuales se terminen yendo con amistades que valoren mucho más su existencia en comparación de los demás (Kelly, 2002).

Como tal las habilidades sociales representan un conjunto de respuestas que la persona va adquiriendo y en base a ello tendría mayor chance para poder enfrentarse a las actividades ante las cuales puede encontrarse envuelto, tales le permitirían conseguir el liderazgo en el momento necesario y guiar a las personas a su alrededor hacia el alcance de nuevas metas, las mismas que van a conseguir que sea posible en verse envuelto en todas las metas que va a necesitar para alcanzar a una mayor autorrealización, en este sentido es que dichos recursos suponen una ventaja de esa persona por sobre sus compañeros, quienes al contrario se verían envueltos en mayores problemas por ello.

Impacto de las habilidades sociales

Las personas que van adquiriendo mayores habilidades sociales van consiguiendo nuevos resultados en su vida, tanto a nivel de las relaciones en su familia como en el ámbito escolar, además, al recordar que muchos de estos sujetos se encuentran en la adolescencia van a estar con su atención focalizada en las posibles respuestas que tengan las personas a su alrededor, es por todo ello que se seguirían frente a estas experiencias, siendo ellos los que van a saber cómo manejar esas experiencia e interesándose en cada una de esas situaciones. de esta forma es que esas personas se verían mucho más agradecidas por tener un mejor repertorio social, el cual les otorgaría la facilidad de expresar sus propias emociones, haciéndose sentir hacia los demás, trasmitiéndole su incomodidad o la presencia de su incomodidad. Se suele mencionar que las personas con mejores habilidades sociales tienen más capacidad para darse a entender, con lo cual el impacto sobre su asertividad terminaría siendo mucho más positivo, sobre todo cuando se encuentran en medio de una situación conflictiva, donde no es para nada recomendable que se guarde silencio sobre la propia incomodidad y ello termine expresándose para que las personas sepan sobre ello y no sigan ignorando su incomodidad (Ballester y Gil-Llario, 2002).

El impacto sobre la calidad en las relaciones sociales puede verse a corto plazo, pues se logra disminuir aquellos patrones negativos y donde especialmente se ha hecho burla de esa persona, dándose insultos o palabras que de mantera indirecta terminaría generándole algún perjuicio personal, es por ello que se sentiría afectada por toda esa situación que estaría ocurriendo. Para

las personas que se encuentran manejando una eventualidad de acoso el asertividad resultaría una de las primeras estrategias que deben de aprenderse, pues a través de ellas se puede poner el limite a los ataques por parte de los demás sin caer en los ataques, claro cuando este tipo de casos no llega a un gran nivel de nocividad. De esta forma las personas que se encuentran atravesando estas situaciones de hostilidad social donde permanece en silencio y con una actitud pasiva ante lo que puedan realizar los demás como si no se considerará alguien digno y que no debe ser fastidiado podría estar estimulando el desarrollo de un patrón centrado en la espera de actividad exterior para salvarlo o para alcanzar alguna meta en particular, sobre todo cuando estos casos se ven perjudicados por la temporalidad prolongada (Arias y Fuertes, 1999).

Sobre el desarrollo y mantenimiento de los desórdenes emocionales, las habilidades sociales llegan a tener un gran impacto, sobre todo en aquellas situaciones en las cuales la dificultad para poder interactuar con alguna persona va a llevar a los sujetos a tener una disminución de su satisfacción personal (Chirio y Basauri, 2017), pues esa misma dinámica podría favorecer la credibilidad de los pensamientos irracionales y la visión centrada en lo negativo, dándole a partir de ello al adolescente una experiencia emocional centrada en el lamento y las expectativas negativas sobre sí mismo, los demás y el mundo, además en cada una de estas personas se podría encontrar a estos individuos mucho más envueltos en estas situaciones de gran importancia. Es por ello que las habilidades sociales tienen un impacto positivo en el desarrollo de los desórdenes emocionales como la depresión o ansiedad, siendo uno de los principales recursos a trabajar durante la terapia, sobre todo porque se habría observado un pronóstico favorable en todos estos adolescentes que han sabido mantener sus relaciones interpersonales. Otro de los elementos que se estarían viendo favorecidos bajo un impacto positivo del desarrollo y ejecución de las habilidades sociales por parte del adolescente seria la resistencia ante las adversidades, siendo estos quienes al contar con mayores grupos de apoyo tendrían una elevada confianza en superar ese problema (Suarez, 2019).

En otras palabras las habilidades terminarían llevando a los sujetos a tener un desarrollo interpersonal saludable y con lo cual la percepción de amenaza u hostilidad se vería reducida, todo lo contrario estaría más cómodo en cualquier

eventualidad que se encuentre porque en caso ocurra algo como un accidente y que se termine viendo ridiculizado, sabrá que puede confiar en muchas de las personas que se encuentran allí, además, es capaz de bromear con esa dificultad o darse a valorar con los demás al hablar con mayor confianza y mostrarse cómodo en situaciones sociales. Es más complicado que pierda el control sobre sí mismo o termine viéndose perjudicada por la presencia de una sensación de que ha sido burlado, como probablemente si podría ocurrir en aquel otro grupo de adolescentes que al ser testigos de pequeñas burlas por parte de sus compañeros puede terminar viéndose afectadas por ello, a su vez que se encontrarían sintiéndose cada vez más afectada por cada uno de esos sucesos (Aguilar, 2017).

Las habilidades sociales tendrían una gran repercusión en el liderazgo del adolescente, cualidad necesaria para llevar a cabo una gran cantidad de tareas dándole mayor ventaja a las acciones que realice y como se sienta para poder manejarlas, sobre todo con todas esas situaciones donde se vea envuelto en mayor persecución de sus reacciones personales. Las habilidades de interacción social puede terminar llevándolo a tomar la responsabilidad de alguna actividad y delegar funciones, explicar su plan o idea para alcanzar la meta sin sentir que lo que dice es meritorio de vergüenza como posiblemente si ocurriría en aquellas personas con mayor timidez, inseguridad persona, atribución de culpa o que simplemente recuerdan que en ocasiones previas cuando han intentado expresarse frente al grupo han terminado siendo víctimas de esas situaciones negativas, sobre todo en aquellas experiencias bajo las cuales han estado siendo de los miembros más perjudicados y por lo tanto ya no desearían verse envueltos en una nueva eventualidad en la cual corran riesgo, en estos casos donde las habilidades sociales hacen la diferencia y le permiten a uno alcanzar con mayor facilidad el liderazgo que tanto necesitaría y que en realidad le facilitaría el alcance de sus meta a lo largo de su vida (Ajú, 2015).

Entre las principales implicancias de las habilidades sociales está el hecho de permitirle al adolescente la adquisición de una poderosa herramienta de afrontamiento al estrés, sobre todo al recordar que no solamente se expone a las situaciones propias de la escolarización como la formación de grupos por las burlas de sus compañeros, sino que en caso de haber atravesado por situaciones negativas en la infancia, estos recuerdos pudieron aun no haberse

re procesado de forma positiva, razón por la cual al no tener un grupo de apoyo en el cual confiar podría terminar envolviéndose más en la experiencia emocional negativa, con lo cual se cae en una situación de vulnerabilidad donde son muchas las cosas que podrían ocurrir, desde no valorarse y entrar en una relación sentimental tóxica hasta acceder a hacer retos que ponen en riesgo su salud por verse incluido en algún grupo social (Arévalo, 2017).

2.3 Definición conceptual de la terminología empleada

Habilidades sociales

Goldstein (1983) menciona que las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal o socioemocional. Estas se aplican en actividades desde básicas hasta avanzadas e instrumentales.

Dependencia de videojuego

Chóliz y Marco (2011) refiere que el juego favorece la integración de las experiencias, desarrolla habilidades sociales, es una forma extraordinaria de preparación en resistencia a la frustración y permite llevar a cabo, virtualmente, acciones imposibles de realizar en la vida real.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

El diseño de investigación fue no experimental, y de corte transversal. El alcance fue de tipo correlacional porque cuantifica la relación entre variables y está dirigido a responder a las correlaciones de los eventos físicos o sociales (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

3.2. Población y muestra

La población considerada para la realización de este estudio fue de un colegio nacional de Lima Sur cuya población es 1052 estudiantes, está conformada por estudiantes del nivel primaria y secundaria que se encuentran estudiando actualmente en la educativa estatal de Lima Sur. Caracterizándose por tener a estudiantes de primero, segundo, tercero, cuarto y quinto año de secundaria de turno mañana y tarde, pertenecientes al año académico 2019. Entre las características socio demográficas más relevantes de la población serán adolescentes de ambos sexos (femenino y masculino), con edades entre 12 y 17 años.

La muestra fue calculada mediante la fórmula para poblaciones finitas, obteniendo al 96% de confianza y 4% de error la cantidad de 346, sin embargo, la muestra total fue de 470 estudiantes, la muestra comprendida por 231 mujeres y 239 varones, se trabajó con 100 estudiantes por cada grado de primero a cuarto, con excepción de quinto de secundaria 70 estudiantes, así mismo, el muestreo será no probabilística de tipo conveniencia.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

1. Pertenecer a la institución educativa señalada
2. Encontrarse cursando el año académico 2019
3. Firma voluntaria del consentimiento informado

Criterios de exclusión

1. No encontrarse matriculado en la institución educativa
2. No estudiantes de nivel primaria
3. Tener alguna discapacidad o condición que le impida contestar los ítems

Tabla 1

Distribución de los participantes

Variable	Categoría	fi	%
Sexo	Femenino	231	49,1
	Masculino	239	50,9
Edad	12 a 14 años	260	55.3
	15 a 17 años	210	44.7
Año	Primer	100	21.3
	Segundo	100	21.3
	Tercer	100	21.3
	Cuarto	100	21.3
	Quinto	70	14.9
	Total	470	100.0

3.3. Hipótesis

3.3.1. Hipótesis general

Hi: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur.

3.3.2. Hipótesis específicas

H1: Existen diferencias estadísticamente significativas al comparar la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima Sur en función del sexo, edad y año de estudio.

H2: Existen diferencias estadísticamente significativas al comparar las habilidades sociales y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima Sur en función del sexo, edad y año de estudio.

H3: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur.

3.4. Variables

Variable de estudio: dependencia a videojuegos

Definición conceptual

La dependencia a los videojuegos consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlo presentan las siguientes dimensiones (Chóliz y Marco, 2011).

Definición operacional

Puntaje obtenido en el test de dependencia a videojuegos (TDV).

Variable de estudio: habilidades sociales

Definición conceptual

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas variadas como específicas para el contacto con el medio social y la solución de problemas de carácter interpersonal, así como socioemocional, desde actividades de nivel básico hacia otras como avanzadas o instrumentales por otra parte (Goldstein, 1983).

Definición operacional

Puntaje obtenido en la Lista de chequeo de habilidades sociales fue elaborada por Goldstein (1983).

Variables sociodemográficas

1. Sexo
2. Edad
3. Año de estudio

Operacionalización de variables

Tabla 2

Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Ítems	Escala
Dependencia a videojuegos	Abstinencia	3,4,6,7,10,11,13,14,21,25	Ordinal
	Abuso y tolerancia	1,5,8,9 y 12	
	Problemas asociados a los videojuegos	16,17,19 y 23	
	Dificultad de control	2,15, 18,20, 22 y 24	
Habilidades sociales	Primeras habilidades sociales	1,2,3,4,5,6,7, 8	Ordinal
	Habilidades sociales avanzadas	9,10,11,12,13,14	
	Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	15,16,17,18,19,20,21	
	Habilidades alternativas a la agresión	22,23,24,25,26,27,28,29,30	
	Habilidades para hacer presente el estrés	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42	
	Habilidades de planificación	43,44,45,46,47,48,49,50	

3.5. Técnicas e instrumentos de investigación

Se utilizó la técnica de la encuesta que permitirá obtener información sobre la relación de la dependencia de los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institucional educativa estatal de Lima Sur (Sánchez y Reyes, 2015).

Cuestionario de dependencia a videojuegos

El test de dependencia a videojuegos (TDV), fue realizado por Chóliz y Marco (2011). En el Perú en el año 2017 fue adaptado al por Sala Edwin y Merino César, El TDV es un instrumento diagnóstico de la dependencia a videojuegos, consta de 25 ítems, la adaptación que ejecutaron no requería de realizar cambios del cuestionario original y presenta una consistencia interna elevada. Para la validez se trabajó con la validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio y análisis factorial confirmatorio donde se confirmó la presencia de cuatro dimensiones.

Los primeros 14 ítems se responden mediante una escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4, referida a la frecuencia (0,nunca; 1, rara vez: 2 a veces; 3 con frecuencia y 4, casi siempre), y en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, a través de una escala tipo Likert, que oscila entre 0 y 4(0, totalmente de acuerdo; 1, un poco en desacuerdo; 2, neutral; 3, un poco de acuerdo; 4, totalmente desacuerdo), sobre un conjunto de afirmaciones relacionadas con los videojuegos. El cuestionario está compuesto por cuatro dimensiones: Muestra aceptables propiedades, el índice de alfa de Cronbach del conjunto de ítems es de 0.94 por lo que se le considera un instrumento con características psicométricas satisfactorias.

Prueba piloto del Test de dependencia a los videojuegos TDV

Validez de constructo

Tabla 3

KMO y prueba de Bartlett para evaluar la pertinencia del modelo factorial de la variable dependencia a videojuegos

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		.904
Prueba de esfericidad de Bartlett	X^2	2346.474
	Gl	300
	p	0.000

En la tabla 3, se presentan los resultados de la prueba KMO y Bartlett para el Test de dependencia a los videojuegos TDV en el grupo piloto de los adolescentes, donde se muestra un KMO=.904, siendo ello un nivel adecuado, y el test de esfericidad de Bartlett X^2=2346.474 a un nivel significativo (*p*<.05), indica que la muestra es adecuada para efectuar el análisis factorial.

Tabla 4

Solución factorial y varianza total explicada de la variable dependencia a los videojuegos

	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado		
Componente	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
F1	13.598	54.392	54.392	13.598	54.392	54.392
F2	2.692	10.770	65.162	2.692	10.770	65.162
F3	1.209	4.836	69.998	1.209	4.836	69.998
F4	1.045	4.179	74.177	1.045	4.179	74.177
F5	.695	2.779	76.956			

En la tabla 4, se analiza la estructura factorial del Test de dependencia a los videojuegos, aplicando el análisis factorial de componentes principales. Los resultados muestran una solución factorial que incluye 4 factores claramente definidos, los cuales explican el 74% de la varianza total de los datos. El primer factor presenta un auto valor igual a 13.598 y explica el 54% de la varianza total; mientras que el cuarto factor extraído tiene un auto valor de 1.045, explicando el 74% de la variabilidad total de los datos.

Tabla 5

Pesos factoriales del Test de dependencia a los videojuegos

Ítems	F1	F2	F3	F4	h^2
Ítem 1		.770			.783
Ítem 2				.845	.793
Ítem 3	.818				.742
Ítem 4	.853				.772
Ítem 5		.720			.760
Ítem 6	.850				.750
Ítem 7	.784				.786
Ítem 8		.854			.757
Ítem 9		.858			.773
Ítem 10	.714				.803
Ítem 11	.624				.732
Ítem 12		.837			.734
Ítem 13	.682				.767
Ítem 14	.637				.670
Ítem 15				.747	.726
Ítem 16			.670		.760
Ítem 17			.765		.791
Ítem 18				.794	.637
Ítem 19			.769		.651
Ítem 20				.808	.664
Ítem 21	.364			.798	.791
Ítem 22					.746
Ítem 23			.754		.687
Ítem 24				.484	.737
Ítem 25	.784				.731

En la tabla 5, se observa que los pesos factoriales son mayores a .30, esto significa que son suficientemente elevados o salientes, lo cual quiere decir que los valores son aceptables; así mismo, se aprecia que ambos factores están formados por los ítems: Abstinencia (3,4,6,7,10,11,13,14,21,25); Abuso y tolerancia (1,5,8,9 y 12); Problemas asociados a los videojuegos (16,17,19 y 23); Dificultad de control (2,15, 18,20, 22 y 24).

Tabla 6

Análisis factorial confirmatorio del Test de dependencia a los videojuegos

Factor	χ^2	*df*	*p*	*CFI*	*TLI*	*SRMR*	*RMSEA*
Modelo de cuatro factores	569	162	< .001	0.921	0.919	0.038	0.032

En la tabla 6, se observa los resultados de la validez de constructo del Test de dependencia a los videojuegos a través del método de análisis factorial confirmatorio. Se observa que el instrumento muestra evidencias de índices de bondad de ajuste absoluto con valores de χ^2=569, *SRMR*= ,038, *RMSEA*= ,032, los cuales indican valores aceptables (Browne y Cudeck, 1990); por otro lado, los índices de ajuste comparativo (*CFI*= ,921) y el índice de Tucker- Lewis (*TLI*= .919) muestran valores aceptables (Bentler, 1990), con lo cual se da evidencia de la estructura interna del modelo de cuatro factores del instrumento mide el constructo señalado, teniendo validez de constructo.

Confiabilidad del Test de dependencia a los videojuegos

Tabla 7

Confiabilidad del Test de dependencia a los videojuegos

	Grupo	Alfa de Cronbach	Reactivos
Abstinencia	100	.713	10
Abuso y tolerancia	100	.722	5
Problemas asociados a los videojuegos	100	.782	4
Dificultad de control	100	.799	6
Test de dependencia a los videojuegos	100	.913	25

En la tabla 7, se presentan los resultados de la confiabilidad mediante índice de consistencia interna del test de dependencia a los videojuegos en las puntuaciones de un grupo de 100 estudiantes de secundaria, donde se observa que la puntuación alfa de cronbach es aceptable, siendo esta de .913.

Lista de chequeo de habilidades sociales

La Lista de chequeo de habilidades sociales fue elaborada por Goldstein en el año 1978 en New York y fue adaptada en el Perú por Ambrosio Tomás en 1995. El objetivo del cuestionario es determinar las deficiencias y competencias que tiene una persona en sus habilidades sociales además de identificar el uso de la variedad de estas, personales e interpersonales, asimismo está compuesta por un total de 50 ítems, agrupados en seis áreas: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación, los cuales se presentan en una escala graduada del 1 al 5.

En cuanto a validez y confiabilidad, Tomás (1995), al realizar el análisis de ítems de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales, halló correlaciones significativas ($p < .05$, .01 y .001), por lo que el instrumento quedó intacto, es decir, con todos sus ítems completos ya que no hubo necesidad de eliminar alguno. La prueba test- retest obtuvo una “r” = 0.6137 y una “t” = 3.011, la cual es muy significativa al $p < .01$. Finalmente, el Coeficiente Alpha de Cronbach, de consistencia interna, obtuvo un Alpha total “α” = 0. 9244. Todos estos valores demostraron la precisión y estabilidad de la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales de Goldstein.

Prueba piloto de la Lista de chequeo de las habilidades sociales

Validez de constructo

Tabla 8

KMO y prueba de Bartlett para evaluar la pertinencia del modelo factorial de la variable habilidades sociales

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		.895
Prueba de esfericidad de Bartlett	X^2	5713.954
	Gl	1225
	P	0.000

En la tabla 8, se presentan los resultados de la prueba KMO y Bartlett para la Lista de chequeo de las habilidades sociales en el grupo piloto de los adolescentes, donde se muestra un KMO=.895, siendo ello un nivel adecuado, y el test de esfericidad de Bartlett X^2=5713.954 a un nivel significativo (*p*<.05), indica que la muestra es adecuada para efectuar el análisis factorial.

Tabla 9

Solución factorial y varianza total explicada de la variable habilidades sociales

	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado		
Componente	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	27.148	54.295	54.295	27.148	54.295	54.295
2	5.123	10.247	64.542	5.123	10.247	64.542
3	1.548	3.096	67.637	1.548	3.096	67.637
4	1.403	2.807	70.444	1.403	2.807	70.444
5	1.233	2.465	72.909	1.233	2.465	72.909
6	1.130	2.260	75.170	1.130	2.260	75.170
7	.912	1.825	76.994	.912	1.825	76.994
8	.834	1.667	78.662	.834	1.667	78.662
9	.788	1.576	80.237			

En la tabla 9, se analiza la estructura factorial de la Lista de chequeo de las habilidades sociales, aplicando el análisis factorial de componentes principales. Los resultados muestran una solución factorial que incluye 6 factores claramente definidos, los cuales explican el 75% de la varianza total de los datos. El primer factor presenta un auto valor igual a 27.148 y explica el 54% de la varianza total; mientras que el sexto factor extraído tiene un auto valor de 1.130, explicando el 75% de la variabilidad total de los datos.

Tabla 10

Pesos factoriales de la lista de chequeo de las habilidades sociales

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	h^2
Ítem 1	.809						.849
Ítem 2	.787						.746
Ítem 3	.798						.732
Ítem 4	.768						.635
Ítem 5	.808						.756
Ítem 6	.693						.639
Ítem 7	.508						.578
Ítem 8	.363						.613
Ítem 9		.516					.720
Ítem 10		.498					.755
Ítem 11		.448					.659
Ítem 12		.821					.725
Ítem 13		.821					.801
Ítem 14		.821					.589
Ítem 15			.780				.766
Ítem 16			.597				.530
Ítem 17			.843				.683
Ítem 18			.704				.670
Ítem 19			.768				.612
Ítem 20			.722				.538
Ítem 21			.794				.536
Ítem 22				.675			.718
Ítem 23				.813			.643
Ítem 24				.839			.742
Ítem 25				.564			.699
Ítem 26				.838			.620
Ítem 27				.666			.767
Ítem 28				.813			.533
Ítem 29				.781			.762
Ítem 30				.739			.777
Ítem 31					.426		.723
Ítem 32					.747		.765
Ítem 33					.688		.667
Ítem 34					.782		.750
Ítem 35					.803		.700
Ítem 36					.728		.725
Ítem 37					.864		.738
Ítem 38					.639		.734
Ítem 39					.839		.734
Ítem 40					.622		.698
Ítem 41					.712		.746
Ítem 42					.742		.585
Ítem 43						.710	.759
Ítem 44						.807	.779
Ítem 45						.775	.812
Ítem 46						.823	.786
Ítem 47						.844	.821
Ítem 48						.841	.768
Ítem 49						.803	.862
Ítem 50						.748	.680

En la tabla 10, se observa que los pesos factoriales son mayores a .30, esto significa que son suficientemente elevados o salientes, lo cual quiere decir que los valores son aceptables; así mismo, se aprecia que ambos factores están formados por los ítems: Primeras habilidades sociales (1,2,3,4,5,6,7,8); Habilidades sociales avanzadas (9,10,11,12,13,14); Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos (15,16,17,18,19,20,21); Habilidades alternativas a la agresión (22,23,24,25,26,27,28,29,30); Habilidades para hacer presente el estrés (31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42); Habilidades de planificación (43,44,45,46,47,48,49,50).

Tabla 11

Análisis factorial confirmatorio de la Lista de chequeo de habilidades sociales

Factores	χ^2	*df*	*P*	*CFI*	*TLI*	*SRMR*	*RMSEA*
Modelo de seis factores	466	162	< .001	0.932	0.924	0.0421	0.042

En la tabla 11, se observa los resultados de la validez de constructo de la Lista de chequeo de habilidades sociales a través del método de análisis factorial confirmatorio. Se observa que el instrumento muestra evidencias de índices de bondad de ajuste absoluto con valores de χ^2=466, *SRMR*= ,0421, *RMSEA*= ,042, los cuales indican valores aceptables (Browne y Cudeck, 1990); por otro lado, los índices de ajuste comparativo (*CFI*= ,932) y el índice de Tucker- Lewis (*TLI*= .924) muestran valores aceptables (Bentler, 1990), con lo cual se da evidencia de la estructura interna del modelo de seis factores del instrumento mide el constructo señalado, teniendo validez de constructo.

Confiabilidad de la Lista de chequeo de las habilidades sociales

Tabla 12

Validez de contenido de la Lista de chequeo de las habilidades sociales

	Grupo	Alfa de Cronbach	Reactivos
Primeras habilidades sociales	100	.712	8
Habilidades sociales avanzadas	100	.723	6
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	100	.733	7
Habilidades alternativas a la agresión	100	.745	9
Habilidades para hacer presente el estrés	100	.761	12
Habilidades de planificación	100	.788	8
Lista de chequeo de las habilidades sociales	100	.912	50

En la tabla 12, se presentan los resultados de la confiabilidad mediante índice de consistencia interna de la Lista de chequeo de las habilidades sociales en las puntuaciones de un grupo de 100 estudiantes de secundaria, donde se observa que la puntuación alfa de cronbach es aceptable, siendo esta de .912.

3.6. Procedimiento de ejecución para la recolección de datos

Se acudió a la institución educativa estatal llevando una la carta de presentación de la Universidad Autónoma del Perú para realizar el estudio correlacional, luego de ser aceptada se organizó con la coordinadora de tutores de la institución educativa estatal, se aplicó los instrumentos en horario de tutoría; así mismo, se evaluó a 470 estudiantes de primero a quinto de secundaria.

Después de obtener todos los instrumentos aplicados, se ingresó la información al SPPS 23, programa estadístico que permitió procesar, analizar y construir la base de datos, asignando sus dimensiones.

Se identificó el tipo de variable a cada dato (ordinal), se realizó el análisis descriptivo de sus niveles (frecuencias y porcentajes); también, se revisó la bondad de ajuste para la normalidad de las puntuaciones (Kolmogórov-Smirnov), donde al encontrar que no había normalidad de los datos, se empleó para el análisis de comparación la prueba U Mann Whitney y Kruskal Wallis y para el análisis de relación la prueba rho de spearman, finalmente la interpretación y discusión.

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de las variables

Dependencia a los videojuegos

Tabla 13

Niveles de la dimensión abstinencia

Niveles	fi	%
Bajo	144	30.6
Tendencia bajo	82	17.4
Moderado	90	19.1
Tendencia alto	89	18.9
Alto	65	13.8
Total	470	100.0

En la tabla 13, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión abstinencia obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 30.6% era bajo, el 17.4% tendencia bajo, el 19.1% moderado, el 18.9% tendencia alto y el 13.8% alto.

Tabla 14

Niveles de la dimensión abuso y tolerancia

Niveles	fi	%
Bajo	140	29.8
Tendencia bajo	102	21.7
Moderado	71	15.1
Tendencia alto	98	20.9
Alto	59	12.6
Total	470	100.0

En la tabla 14, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión abuso y tolerancia obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 29.8% era bajo, el 21.7% tendencia bajo, el 15.1% moderado, el 20.9% tendencia alto y el 12.6% alto.

Tabla 15

Niveles de la dimensión problemas asociados a los videojuegos

Niveles	fi	%
Bajo	189	40.2
Tendencia bajo	39	8.3
Moderado	92	19.6
Tendencia alto	99	21.1
Alto	51	10.9
Total	470	100.0

En la tabla 15, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión problemas asociados a los videojuegos obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 40.2% era bajo, el 8.3% tendencia bajo, el 19.6% moderado, el 21.1% tendencia alto y el 10.9% alto.

Tabla 16

Niveles de la dimensión dificultad de control

Niveles	fi	%
Bajo	146	31.1
Tendencia bajo	88	18.7
Moderado	81	17.2
Tendencia alto	89	18.9
Alto	66	14.0
Total	470	100.0

En la tabla 16, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión dificultad de control obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 31.1% era bajo, el 18.7% tendencia bajo, el 17.2% moderado, el 18.9% tendencia alto y el 14.0% alto.

Tabla 17

Niveles de la dependencia a los videojuegos

	fi	%
Bajo	119	25.3
Tendencia bajo	93	19.8
Moderado	97	20.6
Tendencia alto	92	19.6
Alto	69	14.7
Total	470	100.0

En la tabla 17, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dependencia a los videojuegos obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 25.3% era bajo, el 19.8% tendencia bajo, el 20.6% moderado, el 19.6% tendencia alto y el 14.7% alto.

Tabla 18

Normalidad de la dependencia a los videojuegos

Niveles	*M*	*DS*	*K-S*	*p*
Abstinencia	9.98	10.021	0.160	,000[c]
Abuso y tolerancia	5.66	5.265	0.141	,000[c]
Problemas asociados a los videojuegos	3.40	4.015	0.210	,000[c]
Dificultad de control	5.78	5.555	0.149	,000[c]
Dependencia a videojuegos	24.82	23.600	0.146	,000[c]

En la tabla 18, se presentan los resultados del análisis del análisis de normalidad de la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones a través de las puntuaciones obtenidas en los participantes. Se observa que la distribución no sigue la curva de normalidad, siendo una no normal.

Tabla 19

Comparación de la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en función sexo

Niveles	Sexo	N	Rango promedio	*U*	*Z*	*p*
Abstinencia	Femenino	231	186.27	16232.500	-7.800	.000
	Masculino	239	283.08			
Abuso y tolerancia	Femenino	231	183.06	15491.000	-8.292	.000
	Masculino	239	286.18			
Problemas asociados a los videojuegos	Femenino	231	187.28	16465.500	-7.834	.000
	Masculino	239	282.11			
Dificultad de control	Femenino	231	187.15	16435.500	-7.667	.000
	Masculino	239	282.23			
Dependencia a videojuegos	Femenino	231	183.42	15573.500	-8.200	.000
	Masculino	239	285.84			

En la tabla 19, se presentan los resultados de comparación de la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en función del sexo en los participantes. Se observa que existen diferencias estadísticamente significativas en las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en función del sexo. Finalmente, existen diferencias estadísticamente significativas a nivel general de la dependencia a los videojuegos.

Tabla 20

Comparación de la adición al internet y sus dimensiones en función a la edad

	Edad	N	Rango promedio	*U*	*Z*	*p*
Abstinencia	12 a 14 años	260	239.18	26343.000	-0.660	.509
	15 a 17 años	210	230.94			
Abuso y tolerancia	12 a 14 años	260	240.53	25991.500	-0.901	.368
	15 a 17 años	210	229.27			
Problemas asociados a los videojuegos	12 a 14 años	260	236.46	27051.500	-0.176	.861
	15 a 17 años	210	234.32			
Dificultad de control	12 a 14 años	260	238.85	26428.000	-0.602	.547
	15 a 17 años	210	231.35			
Dependencia a videojuegos	12 a 14 años	260	238.76	26452.000	-0.581	.561
	15 a 17 años	210	231.46			

En la tabla 20, se presentan los resultados de la comparación de la dependencia a videojuegos y sus dimensiones en función a la edad en los estudiantes de secundaria analizados. Se observa que no existió diferencias estadísticamente significativas en las dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, y dificultad de control. Finalmente, se encontró que no había diferencias estadísticamente significativas a nivel global de la dependencia a los videojuegos.

Tabla 21

Comparación de la dependencia a videojuegos y sus dimensiones en función al año de estudio

	Año de estudio	N	Rango promedio	Kruskal Wallis	gl	*p*
Abstinencia	1	100	242.41	5,580	4	,233
	2	100	250.79			
	3	100	214.33			
	4	100	244.01			
	5	70	218.28			
Abuso y tolerancia	1	100	238.58	3,500	4	,478
	2	100	253.74			
	3	100	224.61			
	4	100	233.55			
	5	70	219.82			
Problemas asociados a los videojuegos	1	100	238.66	2,968	4	,563
	2	100	238.43			
	3	100	222.70			
	4	100	249.45			
	5	70	221.63			
Dificultad de control	1	100	244.22	1,487	4	,829
	2	100	234.49			
	3	100	231.28			
	4	100	239.97			
	5	70	220.57			
Dependencia a videojuegos	1	100	241.80	3,224	4	,521
	2	100	246.45			
	3	100	221.19			
	4	100	241.61			
	5	70	219.01			

En la tabla 21, se presentan los resultados de la comparación de la dependencia a videojuegos y sus dimensiones en función al año de estudio en los estudiantes de secundaria analizados. Se observa que en las dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, y dificultad de control en función al año de estudio. Finalmente, no se encontró diferencias estadísticamente significativas a nivel general de la dependencia a videojuegos en función del año de estudio.

4.1.2. Habilidades sociales

Tabla 22

Niveles de la dimensión primeros habilidades sociales

Niveles	fi	%
Bajo	122	26.0
Tendencia bajo	104	22.1
Moderado	80	17.0
Tendencia alto	103	21.9
Alto	61	13.0
Total	470	100.0

En la tabla 22, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión primeras habilidades sociales obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 26.0% era bajo, el 22.1% tendencia bajo, el 17.0% moderado, el 21.9% tendencia alto y el 13.0% alto.

Tabla 23

Niveles de la dimensión de las habilidades sociales avanzadas

Niveles	fi	%
Bajo	130	27.7
Tendencia bajo	128	27.2
Moderado	63	13.4
Tendencia alto	81	17.2
Alto	68	14.5
Total	470	100.0

En la tabla 23, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión habilidades sociales avanzadas obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 27.7% era bajo, el 27.2% tendencia bajo, el 13.4% moderado, el 17.2% tendencia alto y el 14.5% alto.

Tabla 24

Niveles de la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos

Niveles	fi	%
Bajo	124	26.4
Tendencia bajo	99	21.1
Moderado	91	19.4
Tendencia alto	91	19.4
Alto	65	13.8
Total	470	100.0

En la tabla 24, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 26.4% era bajo, el 21.1% tendencia bajo, el 19.4% moderado, el 19.4% tendencia alto y el 13.8% alto.

Tabla 25

Niveles de la dimensión alternativas a la agresión

Niveles	fi	%
Bajo	142	30.2
Tendencia bajo	81	17.2
Moderado	92	19.6
Tendencia alto	93	19.8
Alto	62	13.2
Total	470	100.0

En la tabla 25, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión habilidades alternativas a la agresión obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 30.2% era bajo, el 17.2% tendencia bajo, el 19.6% moderado, el 19.8% tendencia alto y el 13.2% alto.

Tabla 26

Niveles de la dimensión habilidades para hacer frente al estrés

Niveles	fi	%
Bajo	134	28.5
Tendencia bajo	84	17.9
Moderado	88	18.7
Tendencia alto	98	20.9
Alto	66	14.0
Total	470	100.0

En la tabla 26, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión habilidades para hacer frente al estrés obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 28.5% era bajo, el 17.9% tendencia bajo, el 18.7% moderado, el 20.9% tendencia alto y el 14.0% alto.

Tabla 27

Niveles de la dimensión habilidades de planificación

Niveles	fi	%
Bajo	133	28.3
Tendencia bajo	101	21.5
Moderado	100	21.3
Tendencia alto	78	16.6
Alto	58	12.3
Total	470	100.0

En la tabla 27, se presentan los resultados del análisis de los niveles de la dimensión habilidades de planificación obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 28.3% era bajo, el 21.5% tendencia bajo, el 21.3% moderado, el 16.6% tendencia alto y el 12.3% alto.

Tabla 28

Niveles de las habilidades sociales

Niveles	fi	%
Bajo	118	25.1
Tendencia bajo	99	21.1
Moderado	89	18.9
Tendencia alto	94	20.0
Alto	70	14.9
Total	470	100.0

En la tabla 28, se presentan los resultados del análisis de los niveles de las habilidades sociales obtenidos en los participantes de la investigación, donde se encontró que el 25.1% era bajo, el 21.1% tendencia bajo, el 18.9% moderado, el 20, 0% tendencia alto y el 14.9% alto.

Tabla 29

Prueba de normalidad de las habilidades sociales y sus dimensiones

Dimensiones	*M*	*DS*	*K-S*	*p*
Primeras habilidades sociales	27.63	4.988	0.049	,009
Habilidades sociales avanzadas	20.75	3.614	0.089	,000
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	23.43	4.748	0.074	,000
Habilidades alternativas a la agresión	33.16	5.244	0.063	,000
Habilidades para hacer presente el estrés	41.05	7.311	0.060	,000
Habilidades de planificación	29.41	5.098	0.075	,000
Habilidades sociales	175.42	25.158	0.031	,000

En la tabla 29, se presentan los resultados del análisis de normalidad de las habilidades sociales y sus dimensiones a través de las puntuaciones obtenidas en los participantes. Se observa que la distribución no sigue la curva de normalidad, siendo una no normal.

Tabla 30

Comparación de las habilidades sociales en función del sexo

	Sexo	N	Rango promedio	U	Z	*p*
Primeras habilidades sociales	Femenino	231	253.14	23530.000	-2.773	.006
	Masculino	239	218.45			
Habilidades sociales avanzadas	Femenino	231	241.69	26174.500	-0.975	.329
	Masculino	239	229.52			
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	Femenino	231	258.76	22230.500	-3.659	.000
	Masculino	239	213.01			
Habilidades alternativas a la agresión	Femenino	231	250.38	24168.000	-2.339	.019
	Masculino	239	221.12			
Habilidades para hacer presente el estrés	Femenino	231	254.53	23208.000	-2.990	.003
	Masculino	239	217.10			
Habilidades de planificación	Femenino	231	253.93	23348.000	-2.897	.004
	Masculino	239	217.69			
Habilidades sociales	Femenino	231	256.15	22835.500	-3.240	.001
	Masculino	239	215.55			

En la tabla 30, se presentan los resultados de comparación de las habilidades sociales y sus dimensiones en función del sexo en los participantes. Se observa que existen diferencias estadísticamente significativas en las dimensiones de las habilidades sociales en función del sexo. Finalmente, existen diferencias estadísticamente significativas a nivel general de las habilidades sociales.

Tabla 31

Comparación de las habilidades sociales y sus dimensiones en función a la edad

	Edad	N	Rango promedio	*U*	*Z*	*p*
Primeras habilidades sociales	12 a 14 años	260	244.72	24903.000	-1.641	.101
	15 a 17 años	210	224.09			
Habilidades sociales avanzadas	12 a 14 años	260	242.33	25523.000	-1.219	.223
	15 a 17 años	210	227.04			
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	12 a 14 años	260	242.45	25492.500	-1.238	.216
	15 a 17 años	210	226.89			
Habilidades alternativas a la agresión	12 a 14 años	260	234.55	27053.500	-0.169	.866
	15 a 17 años	210	236.67			
Habilidades para hacer presente el estrés	12 a 14 años	260	232.21	26445.000	-0.585	.559
	15 a 17 años	210	239.57			
Habilidades de planificación	12 a 14 años	260	238.50	26519.500	-0.534	.593
	15 a 17 años	210	231.78			
Habilidades sociales	12 a 14 años	260	239.18	26343.000	-0.654	.513
	15 a 17 años	210	230.94			

En la tabla 31, se presentan los resultados de la comparación de las habilidades sociales y sus dimensiones en función a la edad en los estudiantes de secundaria analizados. Se observa que no existió diferencias estadísticamente significativas en las dimensiones primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer presente el estrés y habilidades de planificación. Finalmente, se encontró que no había diferencias estadísticamente significativas a nivel global de las habilidades sociales.

Tabla 32

Comparación de las habilidades sociales y sus dimensiones en función al año de estudio

	Año de estudio	N	Rango promedio	Kruskal Wallis	gl	*p*
Primeras habilidades sociales	1	100	230.26	10,936	4	,027
	2	100	241.23			
	3	100	265.37			
	4	100	203.10			
	5	70	235.07			
Habilidades sociales avanzadas	1	100	231.52	6,100	4	,192
	2	100	243.78			
	3	100	258.24			
	4	100	217.45			
	5	70	219.09			
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	1	100	230.78	10,787	4	,029
	2	100	230.02			
	3	100	268.76			
	4	100	207.17			
	5	70	239.76			
Habilidades alternativas a la agresión	1	100	221.85	10,511	4	,033
	2	100	227.41			
	3	100	271.33			
	4	100	216.10			
	5	70	239.81			
Habilidades para hacer presente el estrés	1	100	222.39	3,846	4	,427
	2	100	231.03			
	3	100	252.63			
	4	100	224.94			
	5	70	248.08			
Habilidades de planificación	1	100	226.29	5,357	4	,253
	2	100	242.47			
	3	100	258.26			
	4	100	224.92			
	5	70	217.72			
Habilidades sociales	1	100	225.79	9,636	4	,047
	2	100	234.95			
	3	100	267.98			
	4	100	210.58			
	5	70	236.02			

En la tabla 32, se presentan los resultados de la comparación de las habilidades sociales y sus dimensiones en función al año de estudio en los estudiantes de secundaria analizados. Se observa que en las dimensiones: primeras habilidades sociales, habilidades sociales relacionadas con los

sentimientos y habilidades alternativas a la agresión; sin embargo, no se encontró diferencias estadísticamente significativas en la dimensión Habilidades sociales avanzadas y en Habilidades para hacer presente el estrés. Finalmente, no se encontró diferencias estadísticamente significativas a nivel general de las habilidades sociales en función al año de estudio.

4.2. Análisis de correlación

Hipótesis específicas

Hi: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima sur.

Tabla 33

Relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales

		1	2	3	4	5	6
Abstinencia	*rho*	-,123	-,101	-,133	-,226	-,113	-,132
	p	.008	.028	.004	.000	.014	.004
	N	470	470	470	470	470	470
Abuso y tolerancia	*rho*	-,131	-.084	-,110	-,212	-,097	-,133
	p	.004	.067	.017	.000	.035	.004
	N	470	470	470	470	470	470
Problemas asociados a los videojuegos	*rho*	-,143	-,101	-,113	-,240	-,128	-,141
	p	.002	.029	.014	.000	.005	.002
	N	470	470	470	470	470	470
Dificultad de control	*rho*	-,097	-.071	-.066	-,163	-0.05	-,099
	p	.036	.127	.155	.000	.254	.032
	N	470	470	470	470	470	470

Nota: 1 (Primeras habilidades sociales); 2 (Habilidades sociales avanzadas); 3 (Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos); 4 (Habilidades alternativas a la agresión); 5 (Habilidades para hacer presente el estrés); 6 (Habilidades de planificación).

En la tabla 33, se presentan los resultados del análisis de correlación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales a través de las

puntuaciones obtenidas en los participantes de la investigación, se obtiene que una relación estadísticamente significativa y negativa entre ambos.

Hipótesis general

Hi: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima sur.

Tabla 34

Relación entre dependencia a los videojuegos y habilidades sociales

Variables		Habilidades sociales
Dependencia a videojuegos	*rho*	-,153
	p	.001
	N	470

En la tabla 34, se presentan los resultados del análisis de correlación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales a través de las puntuaciones obtenidas en los participantes de la investigación, se obtiene que una relación estadísticamente significativa y negativa entre

CAPÍTULO V
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Discusión

A partir del análisis realizado sobre la dependencia a los videojuegos se obtiene que los estudiantes con mayor dependencia se encuentran continuamente padeciendo sufrimiento emocional cuando no se encuentran en acceso ante este tipo de situaciones, ellos se ven envueltos en este tipo de contextos problemáticos donde además estarían padeciendo de problemas en torno a la forma de manejarse tanto sentimentalmente como en relación a sus conflictos interpersonales, el desarrollo de su estado emocional se ve constantemente afectado por su patrón dependiente hacia el uso de los videojuegos donde además a cada vez que se les ve impedido su acceso comienzan a sentir sufrimiento y angustia, respuestas que terminarían otorgando consecuencias negativas en toda su vida en general, ellos se encuentran padeciendo de estas dificultades constantemente y a su vez no sabría cómo salirse de todo este tipo de eventos. La presente investigación tiene como objetivo establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de secundaria, resultados que serán analizados.

El objetivo de la presente investigación es determinar si existió una relación estadísticamente significativa y negativa, indicando que a mayor presencia de dependencia a los videojuegos, los estudiantes se encontrarían en menor nivel con sus habilidades sociales, lo cual para Gismero (2000) sería un índice de que no tienen aquellos recursos personales para defender sus derechos como consumidor, se ven envueltos en experiencias mucho más complejas y ven pasar sus derechos sin poder hacer algo para defenderlos. Los adolescentes que tienen una presencia marcada de habilidades sociales por el contrario presentarían una menor dependencia a los videojuegos, es decir que ellos en el contacto social y las habilidades de asertividad y manejo de estrés que posee tendrían menos sufrimiento o angustia cuando no logran acceder a los videojuegos, lo cual resulta interesante, pues como lo mencionó Pacheco (2009) la presencia de adicción ante las nuevas tecnológicas, como puede ser los videojuegos suele ir acompañado de una mayor experiencia de ansiedad, por lo

tanto estos sujetos verían su comportamiento mucho más vinculado a estas prácticas negativas y de manejo de su estrés.

El uso de los videojuegos puede representar algo recreativo en un momento dado; sin embargo, cuando ello atraviesa el umbral de normalidad en lo que respecta a la temporalidad de su uso, puede llevar a los propios adolescentes a que se sientan sumamente más envueltos en esas experiencias y como consecuencia de ello comiencen a perder funcionalidad en otras áreas, siendo muchas veces la pérdida del interés por sociabilizar con otras personas, pues es precisamente a través de los videojuegos donde se puede tener una interacción social mucho más pasajera, solamente interactuando por el juego, pero luego de ello se pasa a olvidar a las personas con las cuales se inició la interacción, siendo en esas situaciones donde las personas se verían a sí mismos como sujetos autosuficientes, es decir que a través de los videojuegos pueden alcanzar el contacto con entretenimiento, relajación y placer que tanto habrían buscado y por el contrario, la presencia de amigos reales podría estar perjudicando y reduciendo la disponibilidad que tienen para acceder a sus videojuegos, siendo entonces algo que no desea y que buscarían evitar en otras situaciones; sin embargo, muchos perderían el control sobre este tipo de situaciones, ya que se verían a sí mismos como individuos que pueden llegar a caer en esta problemática a raíz de que se ven envueltos en estas experiencias y se acostumbran a tener grandes dosis de emoción con el mínimo esfuerzo, pues justamente los videojuegos abren esa posibilidad y le permiten a las personas de que puedan interactuar con otras en esa situación sin la necesidad de verde frente a todas aquellas exposiciones ante las cuales pueden sentirse sumamente agradecidos. La presencia de una situación donde el individuo puede tener un contacto rápido con las fuentes de placer lo malacostumbra, haciéndole creer que es alguien que solo necesita de los videojuegos, al igual que los sujetos con dependencia al alcohol creencia que solo necesitan de la bebida para olvidarse de sus problemas.

5.2. Conclusiones

Se encontró para el objetivo general que existía una relación estadísticamente significativa y negativa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales, siendo una tendencia inversamente proporcional donde los estudiantes con mayor dependencia a los videojuegos obtuvieron menores habilidades sociales.

Se evidencio que el 14.7% de los estudiantes presentan un alto nivel en su dependencia a los videojuegos, es decir que ellos no tendrían control sobre el tiempo que emplean para este tipo de actividades y ello le estaría generando problemas en su vida; mientras que, el 25.3% fue un nivel bajo, es decir que no padecían de estas dificultades.

Se encontró que para las habilidades sociales general el 14.9% fue alto, es decir que estas personas se encontraban con un buen desarrollo de sus destrezas para poder interactuar con el medio y expresarse de forma apropiada; sin embargo, el 25.1% no cuenta con tales habilidades, por lo que estarían más expuestos a conflictos con sus compañeros y docentes.

Se encontró evidencia de que los varones estarían presentando una mayor puntuación hacia la dependencia a los videojuegos donde ellos se encontrarían enfrentándose un mayor padecimiento emocional cuan ven impedido el uso de los videojuegos, en comparación con las mujeres quienes tendrían un menor puntaje ($p<.05$).

Se halló que en torno a las habilidades sociales en su comparación en función a la variable sociodemográfica sexo, se encontró diferencias estadísticamente significativas donde las mujeres tienen mayores destrezas para interactuar con su entorno, expresar sus sentimientos y emplear habilidades alternativas a la agresión a diferencia de los varones, quienes obtuvieron una menor puntuación ($p<.05$).

Finalmente, se encontró que aquellos estudiantes con mayor abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad en el control, eran los que tenían menor nivel en las dimensiones de las habilidades sociales.

5.3 Recomendaciones

A partir de los resultados encontrados, se recomienda el desarrollo de programas psicológicos donde se refieren los intereses alternativos al uso de la dependencia a los videojuegos, pues al parecer los chicos que emplean su tiempo en otras actividades como pueden ser aquellas que están fuertemente vinculadas a la presencia de la interacción social.

Realizar programas donde se entrene a los adolescentes en el desarrollo de sus habilidades sociales, consiguiendo en ellos mayor asertividad; así como, destreza en la defensa de sus derechos personales frente a otras personas.

Realizar charlas sobre la importancia de las habilidades sociales tanto en la convivencia dentro de la institución educativa como en otros ámbitos.

Emplear talleres para que los varones sepan cómo regular el tiempo que se encuentran empleando los videojuegos.

Fortalecer las habilidades sociales en los varones, pues en el análisis de comparación, son las mujeres quienes presentan mayores niveles.

Replicar la investigación en otros distritos para dar mayor evidencia a la relación que presenta las variables: Dependencia a los videojuegos con las habilidades sociales.

REFERENCIAS

Agüero, M. (2017). *Intensidad de uso de Facebook y habilidades sociales en adolescentes* (Tesis doctoral). Universidad de Iberoamérica, Victoria, Costa Rica.

Aguilar, M. (2017). *Habilidades sociales y agresividad en estudiantes de secundaria procedentes de familias disfuncionales de instituciones educativas emblemáticas del Rímac* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Ajú, M. (2015). *Habilidades sociales: un estudio comparativo en adolescentes que radican en el área rural y urbana. San juan Comalapa, Chimaltenango, 2015* (Tesis de pregrado). Universidad Mariano Gálvez de Guatemala, ciudad, Guatemala.

Alario, S. (2006). Tratamiento de un caso crónico de adicción a internet. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace, 79*(1), 71-88.

Alave, S. y Pampa, S. (2019). 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), 77-83.

Andrade, M. y Rivas, D. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica* (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.

Aponte, D., Castillo, P. y Gonzáles, J. (2017). Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Revista clínica de medicina de familia, 10*(3), 179-186.

Aragón, M., Mendoza, E. y Márquez, G. (2016). Ciberadicción: Una aproximación bajo la perspectiva de la ingeniería. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa, 4*(1), 1–35.

Arévalo, S. (2017). *Habilidades sociales y conducta agresiva en estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. Santa Rosa - Tarapoto* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Tarapoto, Perú.

Arias, B. y Fuertes, J. (1999). Competencia social y solución de problemas sociales en niños de educación infantil: un estudio observacional. Mente y Conducta en situación educativa. *Revista electrónica del Departamento de Psicología, 1*(1), 1-40.

Arias, O., Gallego, V., Rodríguez, M. y Del Pozo, M. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las Adicciones, 1*(1), 2-6.

Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología, 20*(3), 1038-1059.

Ballester, R. y Gil-Llario, M. (2002). *Habilidades sociales.* Madrid, España: Síntesis

Becoña, E. (2010). *Manual de adicción para psicólogos Especialista en Psicología Clínica en Formación*. España: Martin Impresores.

Bentler, P. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological Bulletin, 107*(2), 238–246.

Błachnio, A. y Przepiorka, A. (2016). Personality and positive orientation in Internet and Facebook addiction. An empirical report from Poland. *Computers in Human Behavior, 59*(1), 230-236.

Browne, M. y Cudeck, R. (1990). *Alternative Ways of Assessing Model Fit*. Recuperado de https://doi.org/10.1177/0049124192021002005

Burgess, M., Stermer, S. y Burgess, S. (2007). Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles, 57*(1), 419-433.

Camelo, L., León, A. y Salcedo, C. (2013). Adicción a internet: aproximación a una perspectiva latinoamericana desde una revisión bibliográfica. *Tercer Milenio Periodismo y Comunicaciones, 25*(1), 31-38.

Chin, A., Paw, M., Jacobs, W., Vaessen, E., Titze, S. y Van Mechelen, W. (2008). The motivation of children to play an active video game*. Journal of Science and Medicine in Sport, 11*(1), 163-166.

Chirio, D. y Basauri, M. (2017). *Desordenes emocionales en grupos con mayor y menor desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de Lima Sur*. Memorias del VIII congreso internacional de psicología. Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología, 27*(1), 418-426.

Chóliz, M. y Villanueva, V. (2009). Ellas, ellos y su móvil: uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias, 34(*1), 74-88.

Chumbimuni A., Santiago M. y Chirio, D. (2017). *Conducta Emocional Inadaptada según sexo y edad en estudiantes de secundaria de Lima Sur*. Lima. CIPMOC.

Condori, Y. y Mamani, K. (2016). *Adicción a Facebook y procrastinación académica en estudiantes de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad Peruana Unión* (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión, Lima, Perú.

Contreras, K. (2014). *Agresividad, autoeficacia y estilos parentales en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas estatales de San Juan de Miraflores* (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

Contreras-Aburto, J., Beverido-Sustaeta, P., Jorge-Cárdenas, X., Salas-Garcia, B. y Ortiz-León, M. (2017). Uso de internet e impulsividad en estudiantes mexicanos de secundaria y bachillerato. *Revista internacional de investigación en adicciones. 3*(2), 3-11.

Corral, M. (2014). La adicción al teléfono móvil. *A tu salud, 3*(85), 3-8.

Denham, A., Mc Kinley, M., Couchoud, E. y Holt, R. (1990). Emotional and behavioral predictors of preschool peer ratings. *Child Development, 61*(1), 1145-1152.

Dockett, S. (1998). Constructing understandings through play in the early years. *International Journal of Early Years Education, 6*(1), 105–116

Domínguez, J. e Ibáñez, J. (2016). Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada. *Propósitos y Representaciones, 4*(2), 181-230.

Echeburúa, E. y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Revista clínica y salud, 5*(1), 251-258.

Echeburúa, E., Labrador, F. y Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes.* Madrid: Pirámide.

Estallo, J. (2009). *El diagnóstico de adicción a videojuegos: uso, abuso y dependencia. Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes.* Madrid: Pirámide.

Fernández, N. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en internet. *Revista salud mental, 36*(6), 521-527.

Friedberg, R. y McClure, J. (2005) *Práctica clínica de terapia cognitiva con niños y adolescentes.* Barcelona: Ediciones Paidos Ibérica

Fuertes, J. y Armas, L. (2017). Adolescentes adictos a redes sociales y tecnología. *Revista horizontes de enfermería, 7*(1), 155-166.

Garaigordobil-Landazabal, M. (2008). *Intervención psicológica con adolescentes: un programa para el desarrollo de la personalidad y la educación en derechos humanos*. Madrid: Pirámide.

Gil, K. (2011). *Habilidades sociales y agresividad en escolares de una institución educativa de Independencia* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima, Perú.

Gil-Rodríguez, F., León-Rubio, J. y Jarana-Expósito, L. (1995). *Habilidades sociales y salud.* Madrid: Pirámide.

Goldstein, A. (1983). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Madrid: Martinez Roca.

Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Un programa de enseñanza*. España: Martínez Roca.

Gónzalez, V., Merino, L. y Cano, M. (2009). *Las e-adicciones: dependencias en la era digital.* Barcelona: Nexus Médica Editores.

Grifffiths, M. (2005). *Components model of addictios within a biopsychosocial framework.* Recuperado de: https://bit.ly/2AXNehH

Griffiths, M. y Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy, 39*(1), 247–253

He, Q., Turel, O. y Bechara, A. (2017). Brain anatomy alteration sassociated with Social Networking Site (SNS) addiction. *Scientific Reports, 7*(1), 45-64.

Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México, DF.: Mc Graw-Hill.

Ikemiyashiro, J. (2017). *Uso de las redes sociales virtuales y habilidades sociales en adolescentes y jóvenes adultos de Lima Metropolitana* (Tesis de pregrado). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

Ison, M. (1997). *Déficits en habilidades sociales en niños con conductas problema. Revista Interamericana de Psicología, 3(2), 243-255*

Jasso, J., López, F. y Díaz, R. (2017). Conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil. *Acta de investigación psicológica. 7*(1), 2832-2838.

Kelly, J. (2002). *Entrenamiento de las habilidades sociales. Bilbao: D.D.B.*

Kuss, D. y Griffiths, M. (2011). Online Social Networking and Addiction. A Review of the Psychological Literature. *Res. Public Health, 8*(1), 3528-3552.

Labrador, F. y Villadangos, S. (2009). *Adicciones a nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes.* Madrid: Pirámide.

Lacunza, A. y Contini, N. (2009). *Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. Ciencias Psicológicas, 3(1), 57-66.*

Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía, 184*(1), 65-69.

Libet, J. y Lewinsohn, P. (1973). The concept of social skill with special referene to de behavior of depressed persons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology, 40*(1), 304-312.

Llorca, M., Bueno, G., Villar, C. y Díez, M. (2010). *Frecuencia en el uso de videojuegos y rendimiento académico.* II Congreso Internacional Comunicación. Salamanca.

Lloret, D. y Morell, R. (2015). Impulsiveness and video game addiction. *Healt hand Addictions, 16*(1), 33-40.

Lorente, S. (2002). Juventud y teléfonos móviles: Algo más que una moda. *Estudios de Juventud, 57*(2), 9-24.

Luengo, A. (2006). Adicción a Internet: conceptualización y propuesta de intervención. *Revista Profesional Española de Terapia Cognitivo Conductual, 2*(1), 22-52.

Malo-Serrato, S., Martín-Perpiñá, M. y Viñas-Poch, F. (2018). Excessive use of social networks: Psychosocial profile of Spanish adolescents. *Comunicar, 56*(1), 101-110.

Martinez, P. Bohorodzaner, S. y Kampfner, E. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista Chilena de Neuropsicología, 5*(3), 199-206.

Matson, J. y Ollendick, T. (1988). *Enhancing children's social skills*. New York: Pergamon Press.

McFall, R. (2002). A review and reformulation of the concept of social skills. *Behavior assessment. 4*(1), 1-3.

Michelson, L. y Wood, R. (1982). Development and psychometric properties of the Children´s Assertive Behavior Scale. *Journal of Behavioral Assessment, 4*(1), 3-13.

Michelson, L., Sugai, D. Wood, R. y Kazdin, A. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia*. Barcelona: Martínez Roca.

Mokuoly, B. (2013). Assessment of social anxiety and its correlates among undergraduates in southwestern Nigeria. *Ife Psychologia, 21*(1), 324-345.

Monjas, M. (1998). *Las habilidades sociales en el currículo*. Valladolid: secretaria general técnica.

Morahan-Martin, J. y Schumaker, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet Use. *Computers in Human Behavior, 16*(1), 13-19.

Moraleda, M., González, J. y García-Gallo, J. (2004). *AECS. Actitudes y estrategias cognitivas sociales*. Madrid: TEA

Morrison, R. y Bellack, A. (1987). Social functioning of schizophrenic patients: Clinical and research issues. *Schizophrenia Bulletin, 13*(4), 715-725.

Murphy, G., Murphy, L. y Newcomb, T. (1937). *Experimental social psychology.* Nueva York, Harper and Row.

Myles, B. (2003). Behavioral forms of stress management for individuals with Asperger Syndrome. *Child and Adolescents Psychiatric Clinics of North America, 12*(1), 123-141.

Narro, W. (2018). *Estilos de crianza y desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes de una institución educativa de Villa El Salvador* (Tesis de pre grado). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

Navarro, R. y Yubero, S. (2012). Impacto de la ansiedad social, las habilidades sociales y la cibervictimización en la comunicación online. *Escritos de Psicología, 5*(1), 4-15.

Newcomb, A. y Bagwell, C. (1995). Children's friendship relations: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin, 117*(1), 306-347.

Norton, P. y Hope, D. (2001). Kernels of truth or distorted perceptions: self and observer ratings of social anxiety and performance. *Behavior Therapy, 32*(1), 765-786.

Olivares, J. (2005). *Programa IAFS. Protocolo para el tratamiento de la fobia social en adolescentes*. Madrid: Pirámide.

Pacheco, D. (2019). *Adicción al internet, impulsividad y ansiedad en estudiantes de nivel secundaria de dos instituciones educativas de Villa El Salvador* (Tesis de pregrado), Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

Padilla-Romero, C. y Ortega-Blas, J. (2017). Adicción a las redes sociales y sintomatología depresiva en universitarios. *Revista de investigación y casos en Salud, 2*(1), 47-53.

Pérez, K. y Prado, A. (2014). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio santa María, sector Jerusalén, distrito la Esperanza* (Tesis de pregrado). Universidad Privada Antenor Orrego, Lima, Perú.

Puma, I. y Vilca, T. (2014). *Uso de videojuegos violentos relacionado al nivel de agresividad en adolescentes de la I. E. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.

Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos.* Madrid: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.

Rojas-Jara, C., Henrique, F., Sanhueza, F. y Nuñez, P. (2019). Adicción a Internet y uso de redes sociales en adolescentes: una revisión. *Revista española de drogodependencias, 43*(4), 39-54.

Romo, D. (2018). *Adicción a internet y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la institución educativa Internacional Elim de Villa El Salvador* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Salcedo, R. (2016). *Redes sociales y autoestima en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa Beata Ana María Javouhey* (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Sánchez, H. y Reyes, C. (2010). *Metodología y diseños en la investigación científica.* Lima: Visión Universitaria

Se-Hoon, J., Hyoung-Jee, K., Jung-Yong, Y. y Yoori, H. (2016). What type of content are smartphone users addicted to?: SNS vs. games. *Computers In Human Behavior, 54*(1), 10–17.

Shao, Ch., Jie-Zhi, L. y Der-Hsiang, H, (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CyberPsychology and Behavior, 7*(1), 571-581.

Simkova, B. y Cincera, J. (2004). Internet Addiction Disorder and Chatting in the Czech Republic. *Cyberpsychology y Behavior, 7*(1), 536-539.

Suarez, J. (2019). *Depresión, dificultades interpersonales y resiliencia en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Surco* (Tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Perú, Lima, Perú.

Valleur, M. y Matysiak, J. (2005). *Las nuevas adicciones del siglo XXI*. Barcelona: Paidós.

Velazco, L. y Carrera, T. (2017). *Dependencia física y deterioro cognitivo en los adultos mayores de la casa hogar misioneros de amor* (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión. Lima. Perú.

Young, K. (1998). Internet Addiction: The emergence of as new clinical disorder. *Cyberpsychology y Behavior, 1*(3), 237-244.

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Autor: KATHERIN QUISPE HUAMAN

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables
Formulación del problema ¿Existe relación entre la dependencia de videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur?	Objetivo general Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima sur. Objetivos específicos 1. Identificar la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima sur. 2. Identificar las habilidades sociales y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima sur. 3. Comparar la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima sur en función del sexo, edad y año de estudio. 4. Comparar las habilidades sociales y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima sur en función del sexo, edad y año de estudio. 5. Determinar la relación entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima sur.	Hipótesis General Hi: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima sur. Hipótesis específicas H1: Existen diferencias estadísticamente significativas al comparar la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima sur en función del sexo, edad y año de estudio. H2: Existen diferencias estadísticamente significativas al comparar las habilidades sociales y sus dimensiones en estudiantes de una institución educativa estatal en Lima sur en función del sexo, edad y año de estudio. H3: Existe relación estadísticamente significativa e inversa entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima sur.	Variable: Dependencia de videojuegos Dimensiones: Abstinencia Abuso y tolerancia Problemas asociados a los videojuegos Dificultad de control Variable: Habilidades sociales Dimensiones: Primeras habilidades sociales Habilidades sociales avanzadas Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos Habilidades alternativas a la agresión Habilidades para hacer presente el estrés Habilidades de planificación

ANEXO 02.
TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Choliz y Marco (2011)

INSTRUMENTOS

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:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la video consola o el PC, le pido prestada a un/a familiar o amigo	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos, tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personales, etc.)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar, me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita/ enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes cuando empecé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer menos actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, buscó otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres / amigos o tengo que ir a algún sitió	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal, me refugio en los videojuegos.	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido (a), me distraigo con un videojuego.	0	1	2	3	4

19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo, me pongo un videojuego aunque solo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando, pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa, después de clase o el trabajo, es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	E mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que eh estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas en clases (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema, me pongo a jugar con alguien videojuegos para distraerme.	0	1	2	3	4

LISTA DE CHEQUEOS DE HABILIDADES SOCIALES (LCHS)

Goldstein (1968)

Sexo: Femenino ( ) Masculino ( ) Edad: _____ Grado de estudio:_____

Instrucciones

A continuación, encontraras una lista de habilidades sociales que los adolescentes como tú pueden poseer en mayor o menor grado y que hace que ustedes sean más o menos capaces. Deberás calificar tus habilidades marcando cada una de las habilidades que se describen a continuación, de acuerdo los siguientes puntajes.

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

1	¿Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te están diciendo?	1	2	3	4	5
2	¿Inicias una conversación con otras personas y luego puedes mantenerla por un momento?	1	2	3	4	5
3	¿Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos?	1	2	3	4	5
4	¿Eliges la información que necesitas saber y se la pides a la persona adecuada?	1	2	3	4	5
5	¿Dices a los demás que tú estás agradecida (o) con ellos por algo que hicieron por ti?	1	2	3	4	5
6	¿Te esfuerzas por conocer nuevas personas por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7	¿Presentas a nuevas personas con otros (as)	1	2	3	4	5
8	¿Dices a los demás lo que te gusta de ellos o de lo que hacen?	1	2	3	4	5
9	¿Pides ayuda cuando la necesitas?	1	2	3	4	5
10	¿Te integras a un grupo para participar en una determinada actividad?	1	2	3	4	5
11	¿Explicas con claridad a los demás como hacer una tarea específica?	1	2	3	4	5
12	¿Prestas atención las instrucciones, pides explicaciones y llevas delante las instrucciones correctamente?	1	2	3	4	5
13	¿Pides disculpas a los demás cuando haz echo algo que sabes que está mal?	1	2	3	4	5
14	¿Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de las otras personas?	1	2	3	4	5
15	¿Intentas comprender y reconocer las emociones que experimentas?	1	2	3	4	5
16	¿Permites que los demás conozcan lo que sientes?	1	2	3	4	5
17	¿Intentas comprender lo que sienten los demás?	1	2	3	4	5
18	¿Intentas comprender el enfado de las otras personas?	1	2	3	4	5
19	¿Permites que los demás sepan que tú te interesas o te preocupas por ello?	1	2	3	4	5
20	¿Cuándo sientes miedo, piensas porqué lo sientes, y luego intentas hacer algo para disminuirlo?	1	2	3	4	5
21	¿Te das a ti misma una recompensa después de hacer algo bien?	1	2	3	4	5
22	¿Sabes cuándo es necesario pedir permiso para hacer algo y luego se lo pides a las personas indicadas?	1	2	3	4	5

23	¿Compartes tus cosas con los demás?	1	2	3	4	5
24	¿Ayudas a quien lo necesitan?	1	2	3	4	5
25	¿Si tú y alguien están en desacuerdo sobre algo, tratas de llegar a un acuerdo que satisfaga ambos?	1	2	3	4	5
26	¿Controlas tu carácter de modo que no se te escapan las cosas de la mano?	1	2	3	4	5
27	¿Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu punto de vista?	1	2	3	4	5
28	¿Conservas el control cuando los demás te hacen bromas?	1	2	3	4	5
29	¿Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas?	1	2	3	4	5
30	¿Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte?	1	2	3	4	5
31	¿Le dices a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos han hecho algo que no te gusta?	1	2	3	4	5
32	¿Intentas escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan por ti?	1	2	3	4	5
33	¿Expresas un halago sincero a los demás por la forma en que han jugado?	1	2	3	4	5
34	¿Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?	1	2	3	4	5
35	¿Determinas si te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en esa situación?	1	2	3	4	5
36	¿Manifiestas a los demás cuando sientes que una amiga no ha sido tratada de manera justa?	1	2	3	4	5
37	¿Si alguien está tratando de convencerte de algo, piensas en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir qué hacer?	1	2	3	4	5
38	¿Intentas comprender la razón por la cual has fracasado en una situación particular?	1	2	3	4	5
39	¿Reconocer y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen y hacen otra?	1	2	3	4	5
40	¿Comprendes de qué y porqué has sido acusada(o) y luego piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que hizo la acusación?	1	2	3	4	5
41	¿Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista, antes de una conversación problemática?	1	2	3	4	5
42	¿Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagan otra cosa distinta?	1	2	3	4	5
43	¿Si te sientes aburrida, intentas encontrar algo interesante que hacer?	1	2	3	4	5
44	¿Si urge un problema, intentas determinar que lo causó?	1	2	3	4	5
45	¿Tomas decisiones realistas sobre lo que te gustaría realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
46	¿Determina de manera realista qué tan bien podría realizar una tarea específica antes de iniciar?	1	2	3	4	5
47	¿Determinas lo que necesitas saber y cómo conseguir la información?	1	2	3	4	5
48	¿Determinas de forma realista cuál de tus numerosos problemas es el más importante y cuál debería solucionarse primero?	1	2	3	4	5
49	¿Analizas entre varias posibilidades y luego eliges la que te hará sentirte mejor?	1	2	3	4	5
50	¿Eres capaz de ignorar distracciones y solo prestas atención a lo que quieres hacer?	1	2	3	4	5

Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

Lima, 10 de Octubre 2019

Sra. Laura Caldas Espinoza
Directora
Colegio Ramiro Priale Priale

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirte la presente para expresarle nuestro cordial, asimismo, aprovechamos la oportunidad para solicitarle tenga a bien autorizar el ingreso a las aulas que Ud. dignamente dirige, a la estudiante: **QUISPE HUAMÁN KATHERIN**, quien desea aplicar instrumentos de evaluación, como parte de su trabajo de investigación titulado: "**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ADOLESCENTES DE UN COLEGIO NACIONAL DE LIMA SUR".**

Esperando contar con su valioso apoyo y agradecimiento a su gentil deferencia, le reitero los sentimientos de mi especial consideración.

DECANO DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

Dr. José Anicama Gómez
Decano
Facultad de Humanidades
Escuela de Psicología

I.E. Nº 7079 "RAMIRO PRIALE"
UGEL 01 - S.J.M.
MESA DE PARTES
Exped. Nº 404
Fecha: 8.11.19