



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**TESIS**

USO DE VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE  
SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA NORTE, 2023

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**AUTORA**

ERIKA LISBET SANGAMA ZULOETA (ORCID: 0000-0001-9714-9693)

**ASESORA**

MG. LUZ ELIZABETH MAYORGA FALCÓN (ORCID: 0000-0001-6213-3018)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE PROGRAMA**

VIOLENCIA Y ADICCIONES

**LÍNEA DE ACCIÓN RSU**

SALUD Y BIENESTAR

**LIMA, PERÚ, SETIEMBRE DE 2024**



### **CC BY-NC-ND**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

*Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.*

## Referencia bibliográfica

Sangama Zuloeta, E. L. (2024). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

## HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Erika Lisbet Sangama Zuloeta
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	71262245
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0001-9714-9693">https://orcid.org/0000 - 0001 - 9714 - 9693</a>
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Luz Elizabeth Mayorga Falcón
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	08406202
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0001-6213-3018">https://orcid.org/0000 – 0001 – 6213 - 3018</a>
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47283514
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Rosa Isabel Espinoza Santillán
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47386229
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Marcela Doris Quispe Ledesma
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09458665
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023
Línea de investigación Institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado
Línea de investigación del Programa	Violencia y adicciones
URL de disciplinas OCDE	<a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.02.04">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.02.04</a>

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**  
**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Lima, el jurado de sustentación de tesis conformado por: la DRA. SILVANA GRACIELA VARELA GUEVARA como presidenta, la MG. ROSA ISABEL ESPINOZA SANTILLÁN como secretaria y la MG. MARCELA DORIS QUISPE LEDESMA como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:


**USO DE VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA NORTE, 2023**

Presentado por la bachiller:

**ERIKA LISBET SANGAMA ZULOETA**

Para obtener el **Título Profesional Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado se procedió a la calificación individual, obteniendo el dictamen de **Aprobado** con una calificación de **TRECE (13)**.

En fe de lo cual firman los miembros del jurado, el 16 de setiembre del 2024.




---

**PRESIDENTA**  
DRA. SILVANA GRACIELA  
VARELA GUEVARA



---

**SECRETARIA**  
MG. ROSA ISABEL  
ESPINOZA SANTILLÁN



---

**VOCAL**  
MG. MARCELA DORIS  
QUISPE LEDESMA

## ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

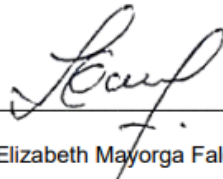
Yo Luz Elizabeth Mayorga Falcón docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesora de la tesis titulada:

Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023

De la bachiller Erika Lisbet Sangama Zuloeta, constato que la tesis tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender (Seleccione) cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Autónoma del Perú.

Lima, 14 de Diciembre de 2024



Luz Elizabeth Mayorga Falcón

DNI: 08406202

## **DEDICATORIA**

A mis padres por ser siempre el pilar e impulso de motivación para cumplir con mis metas y objetivos. A mi hermano por acompañarme el todo este largo camino y darme su apoyo incondicional.

### **AGRADECIMIENTOS**

A la asesora Elizabeth Mayorga por sus enseñanzas y dedicación que me brindó en este proyecto de investigación, así mismo, al director, personal, docentes y estudiantes de la I.E. "5117" Jorge Portocarrero Rebaza ubicado en Ventanilla, Lima - Perú.



**ÍNDICE**

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>2</b>
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>3</b>
<b>LISTA DE TABLAS .....</b>	<b>5</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>6</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>7</b>
<b>RESUMO .....</b>	<b>8</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>9</b>
<b>II. METODOLOGÍA .....</b>	<b>14</b>
2.1. Tipo y diseño .....	14
2.2. Población, muestra y muestreo .....	14
2.3. Hipótesis .....	14
2.4. Variables y operacionalización .....	15
2.5. Instrumentos o materiales .....	15
2.6. Procedimientos.....	16
2.7. Análisis de datos .....	16
2.8. Aspectos éticos .....	16
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>17</b>
<b>IV. DISCUSIÓN .....</b>	<b>20</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>24</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>25</b>
<b>REFERENCIAS</b>	
<b>ANEXOS</b>	

**LISTA DE TABLAS**

Tabla 1	Niveles de uso de videojuegos
Tabla 2	Niveles de habilidades sociales
Tabla 3	Correlación entre uso de videojuegos y habilidades sociales
Tabla 4	Correlación entre uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales
Tabla 5	Correlación entre las dimensiones de uso de videojuegos y habilidades sociales

# USO DE VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA NORTE, 2023

ERIKA LISBET SANGAMA ZULOETA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

## RESUMEN

El análisis de estudio se centra en hallar la relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales. La muestra fue de 301 adolescentes de ambos géneros con rangos de edad entre 11 a 18 años, que cursan de 1ro a 5to de secundaria de una institución educativa de Ventanilla, Lima - Perú. El método fue de tipo correlacional con diseño no experimental y de corte transaccional. Para medir se empleó el Test de Dependencia de Videojuegos (TVD) de Marcos y Cholis (2011) y la Escala de Habilidades sociales – EHS de Gismero (2000). De acuerdo con los resultados, se identificó mayor prevalencia del nivel medio en el uso de videojuegos (54.2%) y habilidades sociales (53.8%). Por otro lado, se reporta una correlación negativa entre uso de videojuegos y habilidades sociales ( $p=0.00$ ,  $r_s = -.407$ ,  $TE=16.56$ ), de la misma manera, el uso de videojuegos se correlacionó negativamente con las dimensiones de habilidades sociales ( $p<0.05$ ,  $TE<.20$ ), así mismo, las dimensiones de uso de videojuegos se correlacionaron con habilidades sociales ( $p<0.05$ ,  $TE <.20$ ). En conclusión, los adolescentes que utilizan excesivamente los videojuegos, suelen manifestar un déficit en el fomento de las habilidades sociales.

**Palabras clave:** adicción, dependencia, videojuegos, habilidades. .

# USE OF VIDEO GAMES AND SOCIAL SKILLS IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN A NORTHERN LIMA EDUCATIONAL INSTITUTION, 2023

ERIKA LISBET SANGAMA ZULOETA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

## ABSTRACT

The study analysis focuses on finding the relationship between video game use and social skills. The sample consisted of 301 adolescents of both genders with ages ranging from 11 to 18 years, who attend 1st to 5th year of secondary school at an educational institution in Ventanilla, Lima - Peru. The method was correlational with a non-experimental and transactional design. To measure, the Video Game Dependency Test (TVD) by Marcos and Cholis (2011) and the Social Skills Scale - EHS by Gismero (2000) were used. According to the results, a higher prevalence of the middle level in the use of video games (54.2%) and social skills (53.8%) was identified. On the other hand, a negative correlation is reported between video game use and social skills ( $p = 0.00$ ,  $r_s = -.407$ ,  $TE = 16.56$ ), in the same way, the use of video games was negatively correlated with the dimensions of social skills ( $p < 0.05$ ,  $TE < .20$ ), likewise, the dimensions of video game use were correlated with social skills ( $p < 0.05$ ,  $TE < .20$ ). In conclusion, adolescents who use video games excessively, usually show a deficit in the promotion of social skills.

**Keywords:** addiction, dependence, video games, skills.

**USO DE VIDEOGAMES E HABILIDADES SOCIAIS EM ESTUDANTES DO  
ENSINO MÉDIO DE UMA INSTITUIÇÃO EDUCACIONAL DE LIMA DO NORTE,  
2023**

**ERIKA LISBET SANGAMA ZULOETA**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ**

**RESUMO**

A análise do estudo centra-se em encontrar a relação entre o uso de videogames e habilidades sociais. A amostra foi composta por 301 adolescentes de ambos os sexos com faixa etária entre 11 e 18 anos, que cursam de 1ª a 5ª série do ensino médio em uma instituição de ensino em Ventanilla, Lima - Peru. O método foi correlacional com um design não experimental e transacional. Para mensurar foram utilizados o Teste de Dependência de Videogame (TVD) de Marcos e Cholis (2011) e a Escala de Habilidades Sociais – EHS de Gismero (2000). De acordo com os resultados, identificou-se maior prevalência do nível médio no uso de videogames (54,2%) e habilidades sociais (53,8%). Por outro lado, é relatada uma correlação negativa entre o uso de videogames e habilidades sociais ( $p=0,00$ ,  $r_s = -0,407$ ,  $TE=16,56$ ), da mesma forma, o uso de videogames foi negativamente correlacionado com o dimensões das habilidades sociais ( $p<0,05$ ,  $TE<0,20$ ), da mesma forma, as dimensões do uso de videogames foram correlacionadas com as habilidades sociais ( $p<0,05$ ,  $TE<0,20$ ). Conclui-se que os adolescentes que utilizam excessivamente videogames costumam apresentar déficit na promoção de habilidades sociais.

**Palavras-chave:** vício, dependência, jogos de vídeo, habilidades.

## I. INTRODUCCIÓN

Desde el inicio de la pandemia (COVID-19), el uso de videojuegos aumentó debido al aislamiento social. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) reconoció la adicción a los videojuegos como un comportamiento persistente que puede diagnosticarse tras 12 meses de observación; esta patología afecta al 30% de la población en Europa y Norteamérica, y al 50% en Asia, con un incremento notable en adultos (55.7%) y menores de 38 años.

En Europa, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2021) informó que en España existen 18.1 millones de videojugadores, de los cuales 9.5 millones son hombres y 8.6 millones son mujeres. De estos jugadores, el 74% tiene entre 6 y 24 años y dedican un promedio de 8 horas semanales al juego; además, durante la pandemia, el sector experimentó un crecimiento del 18%, destacándose en el mercado frente a otros sectores que fueron afectados por el confinamiento.

En el aspecto nacional, El Ministerio de Salud (MINSA, 2021) reportó un aumento en los casos de adicción a los videojuegos en adolescentes debido a la pandemia de COVID-19, señalando la necesidad de un mayor control sobre el tiempo de juego en menores. Aunque aún no se cuentan con datos oficiales, se observa un incremento en el número de jugadores, lo cual es preocupante; además, la Academia Americana de Pediatría recomienda restringir el uso de videojuegos en niños de 3 a 12 años a 1 o 2 horas diarias para evitar efectos negativos en su desarrollo.

Según las habilidades sociales, la OMS (2020) refiere que aproximadamente el 90% de los adolescentes viven en condiciones de pobreza, lo que dificulta significativamente su desarrollo social y personal, acorde a su edad y etapa de crecimiento, debido a las presiones económicas tanto personales como familiares.

La falta de interacción y fomento de habilidades sociales en adolescentes de Latinoamérica, exacerbada por la pandemia, se debe a factores como la educación remota sin espacios para socializar, desempleo familiar y aumento de la pobreza. Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020), la pobreza en la región aumentó en 4.4% y la pobreza extrema en 2.6%, lo que obliga a muchos adolescentes a dedicar su tiempo a actividades laborales para sostener a sus familias, afectando negativamente su desarrollo social.

A nivel nacional, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2019), el 76% de los candidatos a un puesto laboral no cumple con los requisitos en habilidades sociales, lo que contribuye a una mayor tasa de desempleo. A pesar de la preparación académica, el 47% de los candidatos presenta deficiencias en la capacidad de relacionarse eficazmente, afectando la solvencia económica de las familias. Por tanto, se plantea la interacción: ¿Cuál es la relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023?

Desde este punto, se revisaron estudios internacionales, en donde Fernández et al. (2022) hallaron relación entre conducta prosocial y dependencia a los videojuegos ( $r_s = -.41$ ) en alumnos cubanos. Toaza y Lara (2022) no reportaron relación entre videojuegos y habilidades sociales ( $p > .05$ ) en adolescentes ecuatorianos. Ortiz y Oviedo (2022) no hallaron relación entre videojuegos y habilidades sociales ( $p > .05$ ) en adolescentes colombianos. Shoshani et al. (2021) encontraron relación entre videojuegos y comportamiento prosocial ( $r = -.27$ ) en adolescentes israelíes. Klimenko et al. (2021) hallaron relación entre internet y habilidades socioemocionales ( $r_s = -.48$ ) en estudiantes colombianos.

De la misma manera, se revisaron los estudios nacionales, como el de Araujo y Santisteban (2022) quienes reportaron relación entre adicción a videojuegos y sociabilidad ( $r_s = -.756$ ) en adolescentes de San Martín. Espinoza (2021) halló relación entre uso de juegos en red y habilidades sociales ( $tb = -.254$ ) en adolescentes de Ayacucho. Pillaca (2020) encontró relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales ( $r_s = -.229$ ) en adolescentes de Comas. Huayta (2020) reportaron relación entre adicción a videojuegos y habilidades sociales ( $r_s = -.246$ ) en adolescentes de Tacna. Quispe (2019) halló relación entre videojuegos y habilidades sociales ( $r_s = -.153$ ) en adolescentes de Lima Sur.

Seguidamente, se describen los fundamentos teóricos que explican el uso de videojuegos, el cual es definido como una actividad de ocio pasivo que, aunque accesible y variada en dispositivos, puede convertirse en un riesgo significativo para el desarrollo personal, social y académico de niños y adolescentes cuando es utilizado de manera compulsiva y excesiva (Norberto, 2011; León y López, 2013). Este uso descontrolado puede causar problemas de aprendizaje y sueño, aislamiento, desórdenes adictivos, y efectos negativos en la salud física y mental, siendo considerado una adicción conductual comparable a la adicción a sustancias (Vila, 2019; Paniagua, 2018; Torres y Carbonell, 2017; Andreassen et al., 2017).

La teoría de Griffiths (1990) sugiere que las adicciones no se limitan al consumo de sustancias químicas, sino que también pueden manifestarse en comportamientos compulsivos, como la adicción a los videojuegos, que generan efectos negativos similares. Además, destaca que las adicciones comparten características como la compulsión, la pérdida de control y la interferencia en la vida, enfatizando la importancia de considerar componentes biológicos y psicosociales en su desarrollo y tratamiento.



Marco y Chóliz (2011) identificaron cuatro dimensiones de la adicción a videojuegos: la abstinencia, que genera malestar y síntomas como irritabilidad al interrumpir la actividad; el abuso y tolerancia, donde el usuario necesita cada vez más tiempo de juego para obtener los mismos beneficios, lo que lleva al aislamiento; los problemas asociados, que afectan áreas como la higiene, relaciones sociales y rendimiento académico; y la dificultad de control, donde el usuario pierde la capacidad de regular su tiempo de juego, hasta descuidar otras actividades.

Por otro lado, se presentan los fundamentos teóricos de habilidades sociales, el cual se define como un conjunto de capacidades individuales que permiten organizar pensamientos, emociones y acciones para expresar ideas y formar relaciones funcionales (Gil, 2020). Estas habilidades facilitan la adaptación a las normas sociales, promoviendo la cooperación y el pacifismo (Esparza & Sánchez, 2017), y son esenciales para el desarrollo de relaciones interpersonales y el cumplimiento de objetivos personales (Amaral et al., 2015; Braz et al., 2013). Además, permiten a los individuos desenvolverse adecuadamente en diferentes contextos sociales (Gil et al., 2013; Monzón, 2014; Caballo, 2014).

La teoría de la relación interpersonal sostiene que las habilidades sociales son respuestas adaptativas en el diálogo con otros individuos. Según Caballo (1993), estas conductas mejoran la convivencia y la expresión asertiva de ideas y sentimientos. Además, destaca que las habilidades sociales son aprendidas, complementarias pero independientes de otras conductas, específicas para cada situación, y eficaces para facilitar la interacción (Alomoto & Ordóñez, 2021).

Gismero (2000) propuso seis dimensiones dentro de las habilidades sociales: la autoexpresión en situaciones sociales, que implica la capacidad de comunicarse efectivamente en diversos contextos; la defensa de los propios derechos como

consumidor, que refleja la habilidad de actuar asertivamente ante situaciones injustas; la expresión de enfado o disconformidad, que mide cómo se manifiesta el resentimiento; la capacidad de decir no y cortar interacciones, que aborda la habilidad de finalizar intercambios innecesarios; la realización de peticiones, que se refiere a solicitar de manera efectiva para alcanzar objetivos, y la iniciación de interacciones positivas con el sexo opuesto, que se centra en la habilidad para relacionarse espontáneamente con el sexo opuesto.

Adicionalmente, se presenta la justificación del estudio, en donde a nivel teórico, aporta información actualizada sobre las variables en adolescentes para futuras investigaciones, con el propósito de ampliar el conocimiento. A nivel metodológico, se corroboraron las propiedades psicométricas de los constructos psicológicos empleados, para que mida los fenómenos con mayor precisión y consistencia. A nivel práctica, se puede determinar el grado de afección y plantear acciones preventivas o programas de intervención, que podrían replicarse en poblaciones similares a nivel local o nacional. A nivel social, beneficia a los adolescentes al identificar su situación actual en función a las variables, lo que permitirá desarrollar intervenciones específicas para mejorar su bienestar y prevenir futuros problemas, y repercutiendo positivamente en el ámbito familiar y académico.

En consecuencia, se plantean los objetivos del estudio, en donde el general buscar determinar la relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes. Conjuntamente, se proponen los específicos cómo: OE<sub>1</sub>) Identificar los niveles de uso de videojuegos en estudiantes; OE<sub>2</sub>) Identificar los niveles de habilidades sociales en estudiantes; OE<sub>3</sub>) Establecer la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales; OE<sub>4</sub>) Establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y habilidades sociales.

## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Tipo y diseño

El tipo de estudio fue correlacional, debido a que se buscó establecer el grado de interacción que tienen las variables mediante la estadística (Ramos, 2020). Conjuntamente, tiene un diseño no experimental, de corte transeccional, ya que no se efectuó alguna manipulación en las variables, además, los datos se recolectaron en un solo espacio y tiempo (Hernández et al., 2014).

### 2.2. Población, muestra y muestreo

La población fue compuesta por 847 alumnos de ambos géneros con edades entre 11 a 18 años, y que cursan entre 1ro a 5to de educación secundaria de un colegio nacional situado en el distrito de Ventanilla, Lima – Perú. Para la muestra, se empleó una formula (95% nivel de confianza, 5% error y 50% proporción), dando como resultado 301 participantes.

La técnica de muestreo fue no probabilística por conveniencia, debido a que se seleccionó a los participantes que tienen fácil acceso y que permitan ser incluidos (Muñoz, 2018). En cuanto los criterios de selección, se incluyen a alumnos de secundaria, con rangos de edad entre 11 y 18 años, que deseen participar voluntariamente. No obstante, se excluyen aquellos con habilidades especiales o discapacidades que impidan completar la evaluación, que no quieran participar, que pertenezcan a otra institución educativa, o que sean del nivel primaria o inicial.

### 2.3. Hipótesis

En la hipótesis general, se propone: Existe relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales. Así mismo, se plantean los específicos cómo: (HE1) Existe relación entre el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales. (HE2) Existe relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y habilidades sociales.

## 2.4. Variables y operacionalización

El uso de videojuegos se refiere a conductas impulsivas que se integran en la vida diaria, volviéndose indispensables para quien las realiza; su interrupción puede causar síntomas físicos y psicológicos negativos (Griffiths, 2005).

Las habilidades sociales permiten expresar de manera asertiva soluciones verbales y no verbales, reforzando la comunicación interpersonal e intrapersonal al atender necesidades, ideas y derechos (Gismero, 2000).

## 2.5. Instrumentos o materiales

Se utilizó el Test de Dependencia a los videojuegos – TVD de Marcos y Cholis (2011) en España, y adaptado por Sueldo (2020) en Perú. Está compuesto por 25 ítems y cuatro dimensiones, además, su escala es tipo Likert, con puntuaciones directas. En cuanto su administración, está dirigido para adolescentes cuya aplicación es personalizado o colectivo con un tiempo de 15 minutos.

Marcos y Cholis (2011) realizaron la validez de contenido ( $V > .80$ ), luego efectuó la validez por análisis exploratorio ( $KMO > .70$ ,  $VEA = 40\%$ ) y la confiabilidad ( $\alpha = .94$ ). Posteriormente, Sueldo (2020) analizó la validez de contenido ( $V > .80$ ), además, efectuó la validez por análisis confirmatorio ( $SRMR = .05$ ,  $CFI = .97$ ,  $TLI = .97$ ), por último, calculó la confiabilidad de la escala ( $\alpha = .97$ ). En este estudio, se corroboró su psicometría mediante la validez por análisis confirmatorio ( $CFI = .94$ ,  $TLI = .94$ ,  $SRMR = .03$ ,  $RMSEA = .07$ ,  $\lambda > 70$ ), luego, se calculó la confiabilidad ( $\alpha = .98$ ;  $\Omega = .98$ ).

Conjuntamente, se utilizó la Escala de Habilidades sociales – EHS de Gismero (2000) en España, y adaptado por Alvarez (2020) en Perú. Está constituido por 33 ítems y seis dimensiones, además, su escala es tipo Likert, con puntuaciones inversas, excepto los ítems 3,7,16,18 y 25. Está dirigido a adolescentes y adultos, y se aplica de manera personalizada o grupal, con 20 minutos de tolerancia.

Gismero (2000) ejecutó la validez por análisis exploratorio ( $KMO > .70$ ,  $VEA > 50\%$ ,  $\lambda > .30$ ), así mismo, aplicó la validez criterio con Autodescripciones Globales, Lista de adjetivos y NEO-FFI ( $p < 0.05$ ), y calculó la confiabilidad de la escala ( $\alpha = .88$ ). Posteriormente, Alvarez (2020) analizó la validez de contenido ( $V > .80$ ), además, efectuó la validez por análisis confirmatorio ( $RMSEA = .04$ ,  $TLI = .92$ ,  $IFI = .93$ ,  $CFI = .93$ ,  $\lambda > .30$ ) y calculó la confiabilidad de la escala ( $\Omega = .71$ ). De la misma manera, para este estudio se examinó su psicometría a través de la validez por análisis confirmatorio ( $CFI = .91$ ,  $TLI = .90$ ,  $SRMR = .05$ ,  $RMSEA = .05$ ,  $\lambda > 20$ ), luego, se determinó la confiabilidad ( $\alpha = .94$ ;  $\Omega = .94$ ).

## **2.6. Procedimientos**

Primero, se contactó al director del colegio para solicitar permiso mediante una carta de permiso de la Universidad. Tras la aprobación, se coordinó con los responsables de cada aula para evaluar a los estudiantes de secundaria. Luego, se transcribió el consentimiento informado y los instrumentos en un formulario virtual, el cual fue distribuido vía WhatsApp.

## **2.7. Análisis de datos**

Se utilizó el programa JAMOVI para examinar la psicometría de los instrumentos, luego, se exportaron los datos al SPSS para identificar la normalidad mediante el Kolmogorov Smirnov, el cual arrojó una distribución no normal, es por ello que se aplicó el modelo no paramétrico (Spearman).

## **2.8. Aspectos éticos**

Se obtuvieron los consentimientos informados, asegurando la confidencialidad y anonimato de los evaluados; además, se minimizaron los riesgos con métodos adecuados y, con la aprobación de un comité de ética, se manejaron y reportaron los datos de manera íntegra, protegiendo los derechos de los estudiantes.

### III. RESULTADOS

#### **Resultados descriptivos**

**Tabla 1**

*Niveles de uso de videojuegos*

Niveles	f	%
Bajo	65	21.6
Medio	163	54.2
Alto	73	24.3
Total	301	100.0

En la tabla 1, se presentan los niveles del uso de videojuegos, en donde predominó el nivel medio con 54.2%, así mismo, se encontró que el 24.3% evidencian un nivel alto y el 21.6% presentan un nivel bajo.

**Tabla 2**

*Niveles de habilidades sociales*

Niveles	f	%
Bajo	68	22.6
Medio	162	53.8
Alto	71	23.6
Total	301	100.0

En la tabla 2, se reportaron los niveles de habilidades sociales, en donde el 53.8% evidencian un nivel medio, por consiguiente, se encontró que el 23.6% posee un nivel alto y el 22.6% presentan niveles bajos.

#### **Contrastación de hipótesis**

Finalmente, se contrastaron la hipótesis general y las específicas por medio del coeficiente de Spearman ( $r_s$ ).

**Tabla 3***Correlación entre uso de videojuegos y habilidades sociales*

n= 301	$r_s$ [IC95%]	p	TE
Uso de videojuegos	-.407[-.502; -.312]	0.00	16.56
Habilidades sociales			

En la tabla 3, se estimó la correlación entre uso de videojuegos y habilidades sociales, encontrando una correlación significativa entre las variables con una tendencia negativa y de magnitud débil ( $p= 0.00$ ,  $r_s = -.407$ ), además, se reportó un tamaño de efecto pequeño ( $TE=16.56\%$ ).

**Tabla 4***Correlación entre uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales*

n=301		$r_s$ [IC95%]	p	TE
Uso de videojuegos	Autoexpresión en situaciones sociales	-.388	0.00	15.15
	Defensa de los propios derechos como consumidor	-.355	0.00	12.60
	Expresión de enfado o disconformidad	-.304	0.00	9.24
	Decir no y cortar interacciones	-.354	0.00	12.53
	Hacer peticiones	-.304	0.00	9.24
	Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	-.350	0.00	12.25

En la tabla 4, se halló correlación significativa ( $p<0.05$ ) entre el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales como autoexpresión en situaciones sociales ( $r_s = -.388$ ), defensa de los propios derechos como consumidor ( $r_s = -.355$ ), expresión de enfado o disconformidad ( $r_s = -.304$ ), decir no y cortar interacciones ( $r_s = -.354$ ), hacer peticiones ( $r_s = -.304$ ) e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto ( $r_s = -.350$ ), cuyas tendencias fueron negativas y de magnitudes débiles, por último, los tamaños de efectos de las correlaciones fueron pequeñas ( $TE<.20$ ).

**Tabla 5***Correlación entre las dimensiones de uso de videojuegos y habilidades sociales*

<i>n=301</i>		<i>r<sub>s</sub> [IC95%]</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
Habilidades sociales	Abstinencia	-.405	0.00	16.40
	Abuso y tolerancia	-.407	0.00	16.56
	Problemas asociados a los videojuegos	-.361	0.00	13.03
	Dificultad de control	-.386	0.00	14.90

En la tabla 5, se encontró correlación significativa ( $p < 0.05$ ) entre la variable habilidades sociales y las dimensiones de uso de videojuegos como abstinencia, ( $r_s = -.405$ ) abuso y tolerancia ( $r_s = -.407$ ), problemas asociados a los videojuegos ( $r_s = -.361$ ) y dificultad de control ( $r_s = -.386$ ), cuyas correlaciones poseen una tendencia negativa y con magnitudes débiles, de igual modo, las correlaciones representaron tamaños de efectos pequeños ( $TE < .20$ ).



#### IV. DISCUSIÓN

En este estudio tuvo como finalidad conocer y describir la relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en una muestra de adolescentes. Según el hallazgo principal, se encontró relación negativa y baja entre uso de videojuegos con habilidades sociales, además su tamaño de efecto fue pequeño, esto determina que el uso exagerado de videojuegos explica la falta de competencias sociales en un 16.56%.

Estos hallazgos se asemejan con estudios nacionales, en donde Huayta (2020) en Tacna, y Quispe (2019) y Pillaca (2020) en Lima, hallaron relación inversa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en adolescentes. Así mismo, Araujo y Santisteban (2022) encontraron relación entre adicción a videojuegos y sociabilidad en escolares de San Martín. Además, Espinoza (2021) halló relación entre uso de juegos en red y habilidades sociales en adolescentes de Ayacucho. A nivel internacional, Fernández et al. (2022) en Cuba, y Shoshani et al. (2021) en Israel, reportaron relación inversa entre dependencia a videojuegos y conducta prosocial en estudiantes. Conjuntamente, Klimenko et al (2021) hallaron relación entre uso de internet y habilidades socioemocionales en estudiantes colombianos.

Conforme lo hallado, León y López (2013) señalan que el impacto del uso de videojuegos varía según las condiciones individuales, pero un uso excesivo puede dificultar el desarrollo de habilidades sociales. Asimismo, Paniagua (2018) advierte que las conductas adictivas relacionadas con los videojuegos pueden generar desórdenes en la vida diaria. Finalmente, Martínez et al. (2017) refuerzan la idea de que los videojuegos, cuando se usan de manera problemática, afectan negativamente las interacciones sociales.

En cuanto los objetivos secundarios, en el uso de videojuegos, se encontró un gran porcentaje de estudiantes (54.2%) que lo usan moderadamente, así mismo, la cuarta parte presenta un uso excesivo (24.3%), que podría perjudicar otras áreas de su vida, y, un porcentaje mínimo lo utiliza ocasionalmente, siendo poco frecuentes (21.6%)

Los resultados hallados guardan similitud con Toaza y Lara (2022) ya que identificaron que el 43.3% de los adolescentes ecuatorianos manifiestan niveles moderados en el uso de videojuegos. Por su parte, Huayta (2020) encontró un gran porcentaje de adolescentes con niveles moderados en el uso de videojuegos (44.7%) en Tacna.

En base a lo encontrado, Contreras (2013) y Moral y Fernández (2015), describen cómo el uso de videojuegos varía ampliamente entre los individuos, destacando que un porcentaje significativo de jóvenes lo utiliza de manera moderada, mientras que otros desarrollan un uso más elevado. Además, Rubio et al. (2016) señalan que la problemática del uso de videojuegos puede estar influenciada por factores individuales, lo cual explica la presencia de diferentes niveles de uso en la población estudiada.

De la misma manera, respecto a las habilidades sociales, se identificó que un porcentaje considerable de adolescentes muestran niveles funcionales y adecuadas (53.8%), además, la cuarta parte tienen una gran capacidad para comunicarse e manejar interacciones (23.6%), y un mínimo índice de estudiantes presentan dificultades para interactuar efectivamente con otros sujetos (22.6%).

Estos datos coinciden con Huayta (2020) quien encontró mayor porcentaje de adolescentes con niveles normales de habilidades sociales (29.8%) en Tacna. Además, Quispe (2019) en Lima, identificó que el 20.6% de los alumnos manifiestan

niveles moderados de habilidades sociales. Por su parte, Toaza y Lara (2022) reportaron un nivel regular de habilidades sociales (30%) en adolescentes ecuatorianos.

Según lo hallado, Gismero (2000) destaca que las habilidades sociales varían en su desarrollo, presentando niveles moderados, altos y bajos en diferentes individuos. Además, Gil et al. (2013) refuerzan la idea de que estas habilidades son cruciales para interactuar adecuadamente en diversas etapas de la vida. Asimismo, Monzón (2014) subraya la importancia de la adaptabilidad de estas habilidades según las exigencias del entorno social.

Por otro lado, en el siguiente objetivo se encontró correlaciones inversas entre el uso de videojuegos con las dimensiones de habilidades sociales, así mismo, se hallaron tamaños de efectos pequeños en donde el uso excesivo de videojuegos explica negativamente entre 9.24% a 15.15% la falta de autoexpresión en situaciones sociales, motivación para defender sus derechos, no expresa su enfado o disconformidad, no corta interacciones y se niega a decir no, no hace peticiones y no interactúa con el sexo opuesto.

Dichos datos se asimilan al estudio de Espinoza (2021) quien halló relaciones inversas entre juegos en red con las dimensiones de HHSS (autoexpresión de situaciones sociales, defensa de los derechos, expresión de enfado, e interacción con el sexo opuesto) en adolescentes de Ayacucho. Así mismo, Pillaca (2020) en Lima, y Huayta (2020) en Tacna, reportaron relaciones inversas entre el uso de videojuegos con las dimensiones de HHSS (primeras habilidades, alternativas a la agresión, hacer frente al estrés y planificación) en adolescentes. Además, Fernández et al. (2022) reportaron relaciones inversas entre dependencia a

videojuegos con conducta prosociales (empatía, respeto, sociabilidad y liderazgo) en estudiantes cubanos.

De acuerdo con los hallazgos, Vila (2019) y Paniagua (2018) destacan cómo el uso excesivo de videojuegos puede afectar negativamente diversas dimensiones de las habilidades sociales, como la autoexpresión, la defensa de derechos y la interacción con otros. Además, Torres y Carbonell (2017) señalan que el impacto del uso problemático de videojuegos puede manifestarse en una disminución de la capacidad para manejar interacciones sociales y emocionales.

Por consiguiente, se halló correlación inversa entre las dimensiones de uso de videojuegos y las habilidades sociales, además, se identificaron tamaños de efectos pequeños lo que señala el desarrollo adecuado de las habilidades sociales explica entre 13.03% a 16.56% la ausencia de abstinencia, abuso y tolerancia, dificultad de control y problemas asociados a los videojuegos.

Estos hallazgos coinciden con Quispe (2019) quien reportó que las primeras habilidades sociales se relacionan negativamente con las dimensiones de dependencia a los videojuegos en adolescentes de Lima. Además, Pillaca (2020) halló que las habilidades sociales básicas y avanzadas se relacionan negativamente con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en adolescentes de Lima.

Con respecto a los hallazgos, Marco y Cholz (2011) y Rodríguez (2020) explican cómo el desarrollo adecuado de habilidades sociales puede influir en la reducción de comportamientos asociados al uso problemático de videojuegos, como la abstinencia, el abuso y la dificultad de control. Además, Moral y Fernández (2015) subrayan que el optimización de las habilidades sociales puede mitigar los efectos negativos del uso excesivo de videojuegos.

## V. CONCLUSIONES

1. Se reportó relación inversa entre el uso de videojuegos y habilidades sociales ( $r_s = -.407$ ; TE= 16.56), en donde la magnitud fue débil y el tamaño de efecto pequeño, por tanto, se afirma la hipótesis alterna.
2. Se identificaron los niveles de uso de videojuegos en donde predominó el nivel moderado con 54.2%, consecutivamente, el 24.3% presentan nivel alto y el 21.6% nivel bajo, en base a ello, se destaca que la cuarta parte de la muestra evaluada presentan niveles adictivos hacia los videojuegos.
3. Se hallaron los niveles de habilidades sociales, en donde prevaleció el grado moderado con 53.8%, además, el 23.6% presenta una categoría alta y el 22.6% bajo.
4. Se halló relaciones negativas entre el uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales como autoexpresión en situaciones sociales ( $r_s = -.388$ ), defensa de los propios derechos ( $r_s = -.355$ ), expresión de enfado o disconformidad ( $r_s = -.304$ ), decir no y cortar interacciones ( $r_s = -.354$ ), hacer peticiones ( $r_s = -.304$ ) e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto ( $r_s = -.350$ ), en donde las magnitudes fueron débiles y los tamaños de efectos pequeños, los cuales oscilan entre 9.24 a 15.15.
5. En el cuarto objetivo específico, las dimensiones de uso de videojuegos como abstinencia ( $r_s = -.405$ ), abuso y tolerancia ( $r_s = -.407$ ), problemas asociados a los videojuegos ( $r_s = -.361$ ) y dificultad de control ( $r_s = -.386$ ) se correlacionan negativamente con habilidades sociales, en donde las magnitudes son débiles y los tamaños de efectos pequeños, explicando su presencia entre 13.03 a 16.56.

## VI. RECOMENDACIONES

1. Informar a los directivos sobre los riesgos del uso inadecuado de videojuegos y su impacto en las habilidades sociales, para que diseñen estrategias preventivas y promuevan el fortalecimiento de estas habilidades mediante actividades de interacción.
2. Notificar a los padres sobre los riesgos del uso excesivo de videojuegos para sus hijos según los resultados obtenidos, concientizando sobre la importancia de ofrecer alternativas de entretenimiento y regulando el tiempo de uso de videojuegos para promover hábitos saludables y equilibrados que favorezcan el desarrollo personal de los adolescentes.
3. Fortalecer las habilidades sociales de los alumnos mediante talleres y actividades de integración que les permitan experimentar situaciones de interacción en condiciones controladas, favoreciendo su confianza, seguridad y motivación para expresarse, lo que ayudará a desarrollar competencias funcionales para el futuro.
4. Realizar evaluaciones exploratorias sobre el uso de videojuegos a lo largo del año educativo para mantener un monitoreo continuo de los alumnos, lo que permitirá identificar y controlar factores que afectan su rendimiento académico y social, como la falta de autoexpresión, baja motivación para interactuar y desintegración social voluntaria.
5. Promover entre los estudiantes de secundaria figuras que destaquen por su capacidad académica, fomentando el deporte, la expresión artística, las competencias escolares y modelos de vida saludable adaptados a su realidad socioeconómica, para mejorar sus habilidades interpersonales y desarrollar un mejor control sobre el uso de videojuegos en su vida diaria.

## REFERENCIAS

- Alomoto, I., & Ordoñez, K. (2021). *Teorías de las habilidades sociales en los adolescentes* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio de la Universidad Central del Ecuador. [http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22968/3/T-UCE-PEO-ALOMOTO\\_ORDO%c3%91EZ.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22968/3/T-UCE-PEO-ALOMOTO_ORDO%c3%91EZ.pdf)
- Alvarez, V. (2020). *Propiedades psicométricas de la escala de habilidades sociales en adolescentes y jóvenes infractores de Trujillo y Lima* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44726/Alvarez\\_TVE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44726/Alvarez_TVE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Amaral, M., Maia, F., & Medeiros, C. (2015). Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 19(2), 17-38. <http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/handle/123456789/3452>
- Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M., Kuss, D., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2017). Internet, social media and video game addiction: The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: a large-scale cross-sectional study. *RET: Journal Drug Addiction*, 1(81), 2-2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6390833>
- Araujo, L., & Santisteban, L. (2022). Adicción a los videojuegos y sociabilidad en estudiantes de colegios de la región San Martín. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 15(1), 54-59. [https://rccs.upeu.edu.pe/index.php/rc\\_salud/article/download/1755/1969](https://rccs.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/download/1755/1969)

Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2021). *La industria del videojuego en España en 2021. Anuario 2021.*

<http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>

Banco Interamericano de Desarrollo (BDI, 2019). *Encuesta de habilidades al trabajo (ENHAT) 2017-2018: Causas y consecuencias de la brecha de habilidades en Perú.* <https://bit.ly/2XlxfQ7>

Braz, A., Cómodo, C., Prette, Z., Prette, A., & Fontaine, A. (2013). Social skills and intergenerationality in family relationships. *Psychology Notes*, 31(1), 77-84. <https://idus.us.es/handle/11441/84752>

Caballo, V. (2014). *Social Skills*. Fundación VECA. <https://bit.ly/3peFP4D>

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020). *CEPAL propone avanzar hacia un ingreso básico para ayudar a la población más vulnerable a superar los efectos del coronavirus.* Comunicado de prensa. <https://www.cepal.org/es/comunicados/cepal-propone-avanzar-un-ingreso-basico-ayudar-la-poblacion-mas-vulnerable-superar>

Contreras, R. (2013). An approach to the characteristics of video games and their benefits in learning. *International Congress on Video Games and Education*. [http://dspace.uvic.cat/bitstream/handle/10854/2753/artconlli\\_a2013\\_contreras\\_ruth\\_acercamiento\\_caracteristicas\\_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.uvic.cat/bitstream/handle/10854/2753/artconlli_a2013_contreras_ruth_acercamiento_caracteristicas_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Esparza, A., & Sánchez, C. (2017). Social skills training and its impact on school coexistence within a primary school group. *REXE: Journal of Studies and Experiences in Education*, 16(30), 151-164. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5890352>



- Espinoza, E. (2021). *Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio salesiano San Juan Bosco, Ayacucho 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Ayacucho Federico Froebel]. Repositorio de la Universidad Ayacucho Federico Froebel. <http://repositorio.udaff.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11936/180/Tesis%20-%20Eileen.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Fernández, E., Martínez, A., & Jiménez, L. (2022). Uso de los videojuegos y su relación con factores protectores de la salud mental en adolescentes cubanos. *Información Psicológica*, 1(123), 55-65. <https://www.informaciopsicologica.info/revista/article/view/1927>
- Gil, F., Cantero, F., & Antino, M. (2013). Current trends in the field of social skills. *Psychology Notes*, 31(1), 51-57. <https://idus.us.es/handle/11441/14015>
- Gil, S. (2020). *Social Skills*. Editorial Flamboyant. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ejvIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=habilidades+sociales&ots=loRtkHSe8K&sig=MMfB165F76bL2VvITOTKDEcnNUE#v=onepage&q=habilidades%20sociales&f=false>
- Gismero, E. (2002). *Manual. Escala de Habilidades Sociales. (EHS)*. TEA, Ediciones, S. A. <https://web.teaediciones.com/ehs-escala-de-habilidades-sociales.aspx>
- Griffiths, M. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of gambling studies*. Springer 6(3), 31-42. <https://link.springer.com/article/10.1007/BF01015747>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* McGraw-Hill.

[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

Huayta, I. (2020). *Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna – 2019* [Tesis de pregrado, Universidad privada de Tacna]. Repositorio de la Universidad privada de Tacna. <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/1633/Huayta-Ramos-Ivonne.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Klimenko, O., Cataño, Y., Otálvaro, I., & Úsuga, S. (2021). Riesgo de adicción a redes sociales e Internet y su relación con habilidades para la vida y socioemocionales en una muestra de estudiantes de bachillerato del municipio de Envigado. *Psicogente* 24(46), 1-33. <https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4382>

León, R., & López, M. (2013). Teenagers and video games. *Psychology Notes*, 1(21), 1-10. <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/15038>

Marco, C., & Chóliz, M. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(1), 418-426. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/123051>

Martínez, M., Ruiz, L., Hidalgo, E., & Barrera, R. (2017). *Adicción a los videojuegos*. [https://www.researchgate.net/profile/Alejandro-Riascos/publication/329328447\\_Adiccion\\_a\\_los\\_Videojuegos\\_en\\_los\\_jovenes/links/5c01ccb1299bf1a3c1593524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alejandro-Riascos/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes/links/5c01ccb1299bf1a3c1593524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf)

Ministerio de Salud (MINSA, 2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*.

<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Monzón, J. (2014). *Habilidades sociales en adolescentes institucionalizados entre 14 y 17 años de edad* [Tesis de pregrado, Universidad Rafael Landívar].

Repositorio de la Universidad Rafael Landívar.

<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/42/Monzon-Jose.pdf>

Moral, M., & Fernández, L. (2015). Video games in classrooms: implications of a disruptive innovation to develop multiple intelligences. *Complutense Journal of Education*,

26 (1), 97-118.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/121381>

Muñoz, B. (2018). *Ventajas y desventajas del muestreo probabilístico y no probabilístico en investigaciones científicas*.

<https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12838>

Norberto, M. (2011). *Videojuegos. Usos y prácticas comunicacionales*. Jornadas Patagónicas de estudios sociales sobre Internet y tecnologías de la comunicación.

<https://tecnologiaycultura.com.ar/actas2011/doc/m3murolo.pdf>

Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019). *WHO makes video game addiction a mental disorder*.

[https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918\\_863987.html](https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html)

Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019). *Burnout and video game addiction join the list of health disorders*. <https://news.un.org/es/story/2019/05/1456731>

Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020). *Salud mental del adolescente*.

*Centro de prensa*. Notas descriptivas. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>

Ortiz, A., & Oviedo, M. (2022). *Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en*

*Adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo Grado de una Institución*

*Educativa de Bucaramanga* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de

Bucaramanga]. Repositorio de la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/16809/2022\\_](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/16809/2022_)

[Tesis\\_Andres\\_Felipe\\_Ortiz\\_.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/16809/2022_Tesis_Andres_Felipe_Ortiz_.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Paniagua, H. (2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y

videojuegos. *Pediatría Integral*, 22(4), 178-186.

<https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2018/06/Pediatria->

[Integral-XXII-4\\_WEB.pdf#page=24](https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2018/06/Pediatria-Integral-XXII-4_WEB.pdf#page=24)

Pillaca, C. (2020). *Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de*

*secundaria de una institución educativa pública del distrito de comas en la*

*ciudad de Lima, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte].

Repositorio de la Universidad Privada del Norte.

[https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24309/Pillaca%20Fra](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24309/Pillaca%20Francia%2c%20Carla%20Daniela.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[ncia%2c%20Carla%20Daniela.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24309/Pillaca%20Francia%2c%20Carla%20Daniela.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Quispe, K. (2019). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales em*

*estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur* [Tesis de

pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad

Autónoma del Perú.

[http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/1067/1/Quispe%](http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/1067/1/Quispe%20Huaman%2c%20Katherin.pdf)

[20Huaman%2c%20Katherin.pdf](http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/1067/1/Quispe%20Huaman%2c%20Katherin.pdf)

- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7746475>
- Rodríguez, C. (2020). *Adicción a videojuegos y regulación emocional en jóvenes gamers de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Gran Buenos Aires* [Tesis Doctoral, Universidad Argentina de la Empresa]. Repositorio de la Universidad Argentina de la Empresa.  
<https://repositorio.uade.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/123456789/12499/Rodriguez%2c%20C.-TIF.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Rubio, A., de la Gándara, J., Alonso, M., & Seco, R. (2016). Videojuegos y salud mental: de la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría*, 1(117), 72-83.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733>
- Shoshani, A., Braverman, S., & Meiorow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human behavior*, 114, 106-578.  
[https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563220303265?casa\\_token=qKpJ7BcRErYAAAAA:npuqe0EiAia01vwsSzFbRpwDhsr\\_VJr68llyCJyNqqZRSYIqPpnc3dr9MQD1-\\_Dcpdx442b](https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563220303265?casa_token=qKpJ7BcRErYAAAAA:npuqe0EiAia01vwsSzFbRpwDhsr_VJr68llyCJyNqqZRSYIqPpnc3dr9MQD1-_Dcpdx442b)
- Sueldo, J. (2020). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de Videojuegos en adolescentes de instituciones educativas de Lima Metropolitana y Callao, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48157/Sueldo\\_VJL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48157/Sueldo_VJL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Toaza, T., & Lara, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4151](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151)

Torres, A., & Carbonell, X. (2017). Actualización y propuesta de Tratamiento de la Adicción a los Videojuegos en línea: El programa PIPATIC. *Revista de Psicoterapia*, 28(107), 317-336. <http://ojs.revistadepsicoterapia.com/index.php/rdp/article/view/159/70>

University College London (2020). *COVID – 19 Social Study*. Results Release 16. <https://bit.ly/2ZtWypS>

Vila, R. (2019). *Estudiar los problemas actuales en el aula a partir de los videojuegos*. Educational Research and Innovation. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63170108/ACTAS\\_CIVINEDU\\_201920200502-48204-1tuoylp-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1634602970&Signature=JPu6WBgNQ7Ox63paFDug2sRgw tq0Mmee5dncKC4NwPv~tTdBukEsnxxLFHz8TTuft2FvWScxhuKXZf-XzG5EFOW6adqmfgYWuT-IQ4eyIU0J37N8~oo1ifNtfpTRTa82ugo4Glcbh4M83cwW5pGY1J6D5AMPw syY~MnAFidaQ7X468wlgGAd8w2Z4zaM9Xa35~sH3gmK2hO7bBuv9-1sVVOdDt5S1OKKvA1M14OYXTeszAE6ongOgeFd4S-bxW75U6E3iqlaormsQ2E6nvgnRNPOJVHM1TOJzhgOsnwQSwSS-4pcw7sEsJJm4-YuD~Kb2PJdoaM0RLOxTu-aEY4~A\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=30](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63170108/ACTAS_CIVINEDU_201920200502-48204-1tuoylp-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1634602970&Signature=JPu6WBgNQ7Ox63paFDug2sRgw tq0Mmee5dncKC4NwPv~tTdBukEsnxxLFHz8TTuft2FvWScxhuKXZf-XzG5EFOW6adqmfgYWuT-IQ4eyIU0J37N8~oo1ifNtfpTRTa82ugo4Glcbh4M83cwW5pGY1J6D5AMPw syY~MnAFidaQ7X468wlgGAd8w2Z4zaM9Xa35~sH3gmK2hO7bBuv9-1sVVOdDt5S1OKKvA1M14OYXTeszAE6ongOgeFd4S-bxW75U6E3iqlaormsQ2E6nvgnRNPOJVHM1TOJzhgOsnwQSwSS-4pcw7sEsJJm4-YuD~Kb2PJdoaM0RLOxTu-aEY4~A__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=30)

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿Cuál es la relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023?	<b>General</b>	<b>General</b>	<b>Variable 1</b>	Enfoque
	Determinar la relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023.	Existe relación entre uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023.	Uso de videojuegos	Cuantitativo
	<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Variable 2</b>	Tipo
	Identificar los niveles de uso de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023.	Existe relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023.	Habilidades sociales	Correlacional
	Identificar los niveles de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023.	Existe relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023.	Dimensiones	Diseño
	Establecer la relación entre uso de videojuegos y las dimensiones de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023.		- Abstinencia	No experimental
	Establecer la relación entre las dimensiones de uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima Norte, 2023.		- Abuso y tolerancia	
			- Problemas asociados a los videojuegos	
			- Dificultad de control	
				Población
				847 estudiantes de 1ro a 5to de secundaria de una institución educativa de Ventanilla.
				Muestra
				301 estudiantes
				Técnica
				Encuesta
				Instrumentos
				- Test de Dependencia de Videojuegos "TVD" de Marcos y Cholis (2011).
				- Escala de habilidades sociales "EHS" de Gismero (2000).

## Anexo 2: Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Uso de videojuegos	Se refiere a conductas impulsivas que se integran en la vida diaria, volviéndose indispensables para quien las realiza; su interrupción puede causar síntomas físicos y psicológicos negativos (Griffiths, 2005).	El puntaje es medido por el total y por dimensiones, los cuales son obtenidos a través del Test de Dependencia a los Videojuegos de Marco y Cholz (2011).	Abstinencia	Ansiedad, irritabilidad, pensamientos obsesivos.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Ordinal
			Abuso y tolerancia	Incremento del tiempo, negación de problemas, reducción de interés.	1, 5, 8, 9 y 12	
			Problemas asociados a los videojuegos	Disminución del rendimiento académico, aislamiento, problemas de salud.	16, 17, 19 y 23	
			Dificultad de control	Incapacidad para reducir el tiempo, uso excesivo, priorización.	2, 15, 18, 20, 22 y 24	
Habilidades sociales	Permiten expresar de manera asertiva soluciones verbales y no verbales, reforzando la comunicación interpersonal e intrapersonal al atender necesidades, ideas y derechos (Gismero, 2000).	El puntaje es medido por el total y por dimensiones, los cuales son obtenidos a través de la Escala de Habilidades Sociales de Gismero (2000).	Autoexpresión en situaciones sociales	Capacidad de expresarse uno mismo de forma espontánea y sin ansiedad.	1,2,10,11,19,20, 28 y 29	Ordinal
			Defensa de los propios derechos como consumidor	Expresión de conductas asertivas	3,4,12,21 y 30	
			Expresión de enfado o disconformidad	Capacidad de expresar enfado o sentimientos negativos justificados y desacuerdos	13,22,31 y 32	
			Decir no y cortar interacciones	Habilidad para cortar interacciones que no se quieren mantener	5,14,15, 23,24 y 33	
			Hacer peticiones	Expresión de peticiones	6,7,16, 25 y 26	
			Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	Habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto	8,9,17, 18 y 27	



### Anexo 3: instrumentos de medición

#### TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Salas, Merino, Chóliz y Marco (2017)

Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
TD	PD	N	PA	TA

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

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

N	items	N	R V	A V	C F	M V
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

## ESCALA de Habilidades Sociales

**GISMERO (2002)**

### **INSTRUCCIONES:**

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

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

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

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

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

	<b>Ítems:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
1	A veces evito hacer preguntas por miedo a ser estúpido.				
2	Me cuesta telefonar a tiendas, oficinas, etc. para preguntar algo.				
3	Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo.				
4	Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entro después que yo, me quedo callado.				
5	Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto, paso un mal rato para decirle que "NO".				
6	A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que deje prestado.				
7	Si en un restaurant no me traen la comida como le había pedido, llamo al camarero y pido que me hagan de nuevo.				
8	A veces no sé qué decir a personas atractivas al sexo opuesto.				
9	Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir.				
10	Tiendo a guardar mis opiniones a mí mismo.				
11	A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.				
12	Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle.				
13	Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso.				
14	Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarla.				
15	Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.				

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

## Anexo 4: Formulario virtual

# USO DE VIDEOJUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA NORTE



Estimado(a) estudiante,  
Usted ha sido invitado(a) a participar en una investigación académica.  
Considerando que la participación es voluntaria y anónima, así mismo, sus respuestas serán estrictamente confidenciales y sólo serán utilizados para fines académicos. Recuerda que debes ser lo más sincero con tus respuestas.

De antemano se le agradece por formar parte de este estudio.

Atentamente,  
ERIKA LISBET SANGAMA ZULOETA

Teniendo en cuenta lo escrito, usted desea participar en el estudio? \*

- Sí
- No

## Anexo 5: Formula estadística para hallar la muestra

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

Dónde:

N = tamaño de la población

Z = nivel de confianza

p = probabilidad de éxito, o proporción esperada

q = probabilidad de fracaso

d = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción).

## Anexo 6: Distribución de la muestra

### *Características de la muestra*

Variables	Grupos	f	%
Sexo	Femenino	150	49.8
	Masculino	151	50.2
	Total	301	100.0
Grupos de edad	11 a 12	56	18.6
	13 a 14	100	33.2
	15 a 16	110	36.5
	17 a 18	35	11.6
	Total	301	100.0
Grado	1ro	57	18.9
	2do	62	20.6
	3ro	64	21.3
	4to	63	20.9
	5to	55	18.3
	Total	301	100.0

*Nota.* f=frecuencias, %=porcentajes

## Anexo 7: Validez y confiabilidad de uso de videojuegos

### Validez de estructura

*Modelo de ajuste de la variable uso de videojuegos*

X <sup>2</sup>	gl	p	CFI	TLI	SRMR	RMSEA
693	269	<.001	.94	.94	.03	.07

*Matriz factorial de la variable uso de videojuegos*

Factor	Indicator	SE	Z	p	Cargas
Factor 1	ítem3	0.059	15.30	<.001	0.752
	ítem4	0.058	15.90	<.001	0.772
	ítem6	0.061	15.60	<.001	0.762
	ítem7	0.060	15.50	<.001	0.760
	ítem10	0.061	18.40	<.001	0.850
	ítem11	0.060	16.70	<.001	0.798
	ítem13	0.057	18.30	<.001	0.848
	ítem14	0.059	16.70	<.001	0.798
	ítem21	0.053	17.60	<.001	0.828
ítem25	0.053	17.40	<.001	0.821	
Factor 2	ítem1	0.054	14.70	<.001	0.734
	ítem5	0.058	16.70	<.001	0.801
	ítem8	0.058	18.10	<.001	0.843
	ítem9	0.058	17.50	<.001	0.828
	ítem12	0.059	16.70	<.001	0.802
Factor 3	ítem16	0.054	19.20	<.001	0.879
	ítem17	0.056	19.00	<.001	0.873
	ítem19	0.055	18.00	<.001	0.844
	ítem23	0.056	18.30	<.001	0.852
Factor 4	ítem2	0.061	14.30	<.001	0.719
	ítem15	0.049	17.50	<.001	0.826
	ítem18	0.051	16.10	<.001	0.780
	ítem20	0.053	17.00	<.001	0.811
	ítem22	0.053	18.90	<.001	0.868
	ítem24	0.051	18.50	<.001	0.856



### **Confiabilidad por consistencia interna**

#### *Confiabilidad de la variable uso de videojuegos*

Variable/dimensiones	N° ítems	$\alpha$	$\Omega$
Abstinencia	10	.946	.947
Abuso y tolerancia	5	.900	.900
Problemas asociados a los videojuegos	4	.920	.920
Dificultad de control	6	.918	.920
Escala total	25	.978	.978

## Anexo 8: Validez y confiabilidad de habilidades sociales

### Validez de estructura

#### Modelo de ajuste de la variable habilidades sociales

X <sup>2</sup>	gl	p	CFI	TLI	SRMR	RMSEA
834	471	<.001	.91	.90	.05	.05

#### Matriz factorial de la variable habilidades sociales

Factor	Indicator	SE	Z	p	Cargas
Factor 1	ítem1	0.055	10.96	<.001	0.601
	ítem2	0.055	11.32	<.001	0.611
	ítem10	0.050	15.00	<.001	0.756
	ítem11	0.054	13.32	<.001	0.695
	ítem19	0.054	11.00	<.001	0.598
	ítem20	0.057	11.51	<.001	0.619
	ítem28	0.059	10.47	<.001	0.577
Factor 2	ítem29	0.057	12.39	<.001	0.656
	ítem3	0.062	4.61	<.001	0.271
	ítem4	0.058	10.04	<.001	0.558
	ítem12	0.055	9.75	<.001	0.543
	ítem21	0.061	10.93	<.001	0.612
Factor 3	ítem30	0.059	10.44	<.001	0.577
	ítem13	0.055	12.94	<.001	0.679
	ítem22	0.055	11.35	<.001	0.619
Factor 4	ítem31	0.053	12.18	<.001	0.654
	ítem32	0.054	12.13	<.001	0.647
	ítem5	0.057	9.70	<.001	0.533
	ítem14	0.054	12.45	<.001	0.653
	ítem15	0.055	13.16	<.001	0.688
Factor 5	ítem23	0.054	13.21	<.001	0.684
	ítem24	0.055	13.27	<.001	0.690
	ítem33	0.053	11.72	<.001	0.625
	ítem6	0.062	10.27	<.001	0.591
	ítem7	0.059	5.51	<.001	0.313
	ítem16	0.059	6.61	<.001	0.371
Factor 6	ítem25	0.058	5.48	<.001	0.311
	ítem26	0.059	10.05	<.001	0.574
	ítem8	0.056	11.59	<.001	0.641
	ítem9	0.055	13.46	<.001	0.725
	ítem17	0.058	12.09	<.001	0.661
	ítem18	0.063	6.83	<.001	0.411
	ítem27	0.058	11.72	<.001	0.643

### **Confiabilidad por consistencia interna**

#### *Confiabilidad de la variable habilidades sociales*

Variable/dimensiones	N° ítems	$\alpha$	$\Omega$
Autoexpresión en situaciones sociales	8	.839	.842
Defensa de los propios derechos como consumidor	5	.711	.720
Expresión de enfado o disconformidad	4	.746	.747
Decir no y cortar interacciones	6	.809	.811
Hacer peticiones	5	.719	.722
Iniciar interacciones positivas con sexo opuesto	5	.744	.757
Escala total	33	.942	.943

## Anexo 9: Análisis inferencial

Se evaluó la prueba de normalidad de las variables con sus respectivas dimensiones a través del estadístico Kolmogorov Smirnov para confirmar si la prueba posee una distribución normal o no.

### *Pruebas de normalidad entre uso de videojuegos y habilidades sociales*

Variables/Dimensiones	K-S	gl	p
Uso de videojuegos	0.090	301	0.00
Abstinencia	0.088	301	0.00
Abuso y tolerancia	0.113	301	0.00
Problemas asociados a los videojuegos	0.124	301	0.00
Dificultad de control	0.123	301	0.00
Habilidades sociales	0.078	301	0.00
Autoexpresión en situaciones sociales	0.092	301	0.00
Defensa de los propios derechos como consumidor	0.105	301	0.00
Expresión de enfado o disconformidad	0.104	301	0.00
Decir no y cortar interacciones	0.105	301	0.00
Hacer peticiones	0.145	301	0.00
Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	0.112	301	0.00

*Nota.* K-S= Kolmogorov Smirnov, gl=grado de libertad,  $p$ =significancia

A continuación, en la tabla se calculó la prueba de normalidad de las variables y sus dimensiones a través del Kolmogorov Smirnov, en la cual se reportaron valores inferiores a 0.05 ( $p < 0.05$ ), lo que indica que la distribución es no normal y acorde a ello, se seleccionó el estadístico no paramétrico en donde para el análisis de correlación se efectuó el coeficiente de Spearman ( $r_s$ ).